



Joc, Joguines i Animació Sociocultural

Metodologia, interrelació, recursos lúdics i activitats físicoesportives en l'àmbit de l'educació en el lleure

CAPÍTOLS 3-9

Metodologia de participació del monitoratge en el joc

L'animador/a ha de transmetre simpatia, alegria i diversió per crear el clima idoni i motivar el grup. Però per sobre de tot, ha d'aconseguir el **respecte**: ser el líder del grup, prendre decisions amb rotunditat, mantenir l'ordre i guanyar-se la confiança dels infants. La participació del monitor/a no es limita a aconseguir el respecte; ha d'educar i ensenyar de manera gratificant i satisfactòria.



Animador/a educador/a

El paper més important. Ha de comunicar i expressar coneixements perquè els individus adquireixin competències i les posin en pràctica. L'expressió oral i corporal és clau per a l'èxit d'aquesta tasca.



Animador/a mediador/a

Dirigeix el joc, marca les pautes i garanteix que la relació joc-grup funcioni. Intervé en comportaments inadequats i manté l'equilibri i l'ordre necessaris per al bon desenvolupament de les activitats.



Animador/a amic/iga

Característic de l'educació informal: no aixeca murs de confiança entre ell/a i els infants. Mantenint el lideratge, s'obre als seus educands creant un clima de confiança i seguretat on els nens i nenes se sentin còmodes i motivats.



Animador/a exemple

Es defineix en els petits detalls. Durant les activitats, dona exemple als seus pupils en aspectes que millorin la seva educació i valors. La infància és el moment en què més es pot influir per canviar mals costums o aprendre nous valors.

 **En resum:** Un/a animador/a ha de ser educador/a, mediador/a, persona de confiança i exemple per als membres del grup.

Anàlisi de la interrelació entre jocs i joguines

El joc

L'acte, l'activitat social i cultural amb un rerefons educatiu que prepara les noves generacions en les seves etapes d'adaptació i formació.

La joguina

L'instrument amb què els nens i nenes juguen per voluntat pròpia, motivats per les seves pròpies inquietuds i interessos.

Una relació obligada

Si es fa servir una joguina s'està jugant i, per tant, s'estan treballant aspectes de desenvolupament. Hi ha jocs que no necessiten joguines, però qualsevol acte dut a terme amb una joguina per un nen o nena estarà relacionat amb algun joc. Amb el temps, jocs i joguines s'han adaptat a les necessitats bàsiques i socials dels infants, treballant el seu desenvolupament cognitiu i motriu i estimulant la creativitat.

Exemple: la pilota

Una simple pilota desperta l'interès de l'infant i li permet: reconèixer colors, formes i textures; aprendre sobre aspectes físics espaciotemporals (gravetat, impacte); desenvolupar habilitats motrius; i aplicar-la a diferents jocs i recursos lúdics. A mesura que els infants creixen, jocs i joguines es dissenyen amb intencions més complexes i concretes.

- ❏ En qualsevol situació d'educació informal, jocs i joguines seran els elements bàsics de formació i educació dels joves, amb l'avantatge que no suposa una dificultat introduir-los a aquestes pràctiques perquè són del seu interès i entusiasme.

Valoració dels centres de recursos lúdics: les ludoteques

Les ludoteques són espais establerts per educar, formar, desenvolupar i inculcar matèries concretes en els subjectes (nens i nenes) mitjançant el joc i la joguina. Són espais adaptats amb diferents recursos per a les diverses pràctiques de la pedagogia i de les activitats de lleure, afavorint el desenvolupament i l'aprenentatge dels individus.



Funció lúdica

Tasca fonamental dels centres lúdics. Preparar activitats que despertin l'interès i la motivació dels subjectes per assolir els objectius proposats.



Funció social

Prepara els subjectes en la seva formació i adaptació a les realitats socials a què s'hauran d'enfrontar. Aprenen el significat d'allò social i cultural.



Funció educadora

Aprofita els impulsos naturals de la persona per reconduir-los cap al seu desenvolupament integral, fent de l'aprenentatge una experiència natural.



Funció investigativa

Espai idoni perquè les inquietuds dels joves es manifestin i, per iniciativa pròpia, descobreixin i experimentin amb materials, jocs i joguines.



Funció comunicativa

Capacita els joves en convivència, comunicació i confiança en si mateixos. Les relacions entre membres del grup sorgeixen de manera organitzada o espontània.

- 📌 Totes les pràctiques proposades han de tenir relació amb aspectes que puguin ajudar els subjectes a la vida quotidiana, és a dir, que tinguin una **aplicabilitat real**.

Mètodes d'adaptació, transformació i creació de jocs

Un dels principals avantatges de l'animació sociocultural és la **llibertat** que permet a l'hora de dur a terme activitats i recursos lúdics. Per fer-ho, cal tenir en compte factors com el rang d'edat dels membres del grup, l'espai disponible, les limitacions, les possibilitats i els objectius. Aquests factors, juntament amb la **creativitat i l'originalitat** del professional, definiran l'activitat.

Moltes vegades, no disposar de tots els recursos materials obliga l'animador/a a fer ús de la seva creativitat per crear una activitat similar amb elements alternatius (per exemple, usar materials reciclats en lloc de plàstics per elaborar un mural). Les adaptacions no només permeten aplicar correctament les activitats, sinó que també les poden fer més interessants i divertides.

Aquest punt és especialment rellevant per a qui treballi amb persones amb discapacitat o amb limitacions físiques o psíquiques, on l'adaptació és essencial per garantir la inclusió de tothom.

Exemple pràctic: campament d'estiu

En una activitat de natació, es formen dos grups que competeixen nedant fins a l'altre extrem de la piscina. El participant següent no pot sortir fins que el company o companya no hagi tornat al punt de partida. En arribar a l'extrem, l'animador/a els demana que expliquin un acudit o imitin un animal per poder tornar nedant.

Amb això s'aconsegueix **barrejar dues activitats** i crear-ne una que treballi aspectes físics i que diverteixi els nens i nenes alhora, demostrant com la creativitat enriqueix qualsevol recurs lúdic.



**Identificar
limitacions**

**Aplicar
creativitat**

**Crear o
transformar**

L'adaptació de jocs és un procés creatiu que permet a l'animador/a respondre a qualsevol circumstància i garantir que tots els participants puguin gaudir i aprendre, independentment de les limitacions existents.

Anàlisi i gestió de les fonts d'informació sobre jocs i joguines

Fonts principals d'informació

La informació sobre jocs i recursos lúdics pot estar registrada en diversos formats: catàlegs, bases de dades, Internet i llistes de distribució. Per trobar informació relacionada amb jocs i recursos lúdics és essencial l'ús dels **cercadors d'Internet**, que són els que més disposen d'aquest tipus d'informació, ja que encara no hi ha grans quantitats d'informació especialitzada a les fonts més generals.

També resulta molt útil la consulta a **centres educatius, ludoteques o centres lúdics** de qualsevol tipus, que podran aconsellar o recomanar recursos per a la recerca d'aquest tipus d'activitats.

Clau per a una bona recerca

El més important és tenir clar **què es vol cercar**: quin tipus d'activitats, segons les seves característiques, seran les més adequades per al programa, o quines ajudaran a complementar un programa ja establert.

- ☐ A les ludoteques trobareu informació de gran utilitat sobre jocs i joguines per completar el pla d'activitats.

Jocs físicoesportius: esports tradicionals, tipus i característiques

Pocs centres d'animació sociocultural no ofereixen al seu programa activitats relacionades amb l'esport o amb allò físic. L'exercici físic aplicat a jocs i esports adaptats és de gran interès per als nens i nenes, ja que els permet adquirir competències relatives a la pràctica que es dugui a terme.

Sistemàtica d'organització

Cal adaptar els exercicis al context sociocultural, evitant sobreexforços, pressions i exigències. L'important és complir els objectius: conèixer nous esports, millorar capacitats físiques i desenvolupar aspectes psicomotrius.

Registre d'activitats

Cada activitat s'ha de registrar indicant: nom del joc, durada, tipus, desenvolupament, regles i normes, condicions, materials necessaris i objectius educatius que treballa.

Adaptació d'esports tradicionals

Esports com el voleibol, el futbol, el bàsquet o el bàdminton s'adapten a les circumstàncies disponibles. Per exemple, un partit de futbol en un espai reduït amb menys participants, delimitant la pista amb els elements disponibles.

Fonts d'informació esportiva

Internet ofereix abundant informació sobre regles, normes i característiques de qualsevol esport. Per a esports ja adaptats al lleure, cal recórrer a xarxes socials d'animació sociocultural i consultar altres centres de temps lliure.

- 📌 **Els esports són una de les eines principals de l'animació sociocultural.** La creativitat i la imaginació de l'animador/a han de ser capaces de resoldre els problemes que es plantegen, adaptant els esports tradicionals perquè puguin ser realitzats amb eficàcia en qualsevol context.

Sistemàtica per al registre d'activitats físicoesportives

A continuació es presenta el model general habitualment aplicable per a l'organització i el registre de jocs físicoesportius en l'animació sociocultural. Aquesta sistemàtica permet l'aplicació de les activitats en les diferents situacions que es presentin, ja que a més de definir les característiques del joc, s'esmenten les maneres d'ajustar-lo a diferents contextos (apartat *Condicions*).

Joc	Nom amb què es coneix l'activitat.
Durada	Durada de la pràctica que s'hagi de posar en marxa.
Tipus de joc	Classificació dels exercicis físics o esports segons les característiques: locomoció, resistència, força, punteria, flexibilitat, etc.
Desenvolupament	Explicació del joc o esport amb la tècnica respectiva i el contingut de l'activitat.
Regles i normes	Totes les limitacions i permisions a què està sotmesa la pràctica física.
Condicions	Tots els aspectes a tenir en compte per al desenvolupament correcte: instal·lacions, nombre d'animadors/es, adaptacions necessàries, etc.
Materials	Registre dels elements o materials necessaris per desenvolupar l'exercici o dels que es disposa per dur-lo a terme.
Objectius	Les metes educatives que el joc treballa i les competències que generarà en els individus que la practiquin.

Resum: el joc com a eina educativa fonamental

En aquest capítol s'ha pogut comprendre i valorar el que suposa el joc en l'animació i totes les seves funcions i característiques. Com un dels **drets universals dels infants**, el joc i la recreació intervenen en el seu desenvolupament, fent comprendre la realitat i preparant-los per a les situacions a què s'enfrontaran en el futur.

→ Els recursos lúdics com a "llibre d'instruccions de la vida"

Pensats per desenvolupar els nous individus, que dotaran les seves societats i cultures de noves concepcions, valors i elements.

→ Els esports i el desenvolupament físic

En l'animació sociocultural es té la possibilitat d'aplicar els esports a allò lúdic, complementant-los amb centres d'interès que enriqueixin els coneixements dels participants sobre diverses matèries.

→ La tasca de l'animador/a

Guiar els individus en el joc i en l'aspecte lúdic, deixant que ells mateixos descobreixin, investiguin i experimentin per compte propi, desenvolupant-se físicament i cognitivament.

→ Una societat cada vegada més conscient

Cada dia la societat és més conscient de la importància del joc i de la seva utilitat com a instrument educador per a nins i nines de totes les edats, orígens i capacitats.

Idees clau del capítol

4

Rols de l'animador/a

Educador/a, mediador/a, amic/iga i exemple: les quatre facetes essencials del professional del lleure.

5

Funcions de la ludoteca

Lúdica, social, educadora, investigativa i comunicativa: les cinc funcions dels centres de recursos lúdics.

8

Criteris de registre

Vuit elements per registrar correctament qualsevol activitat físicoesportiva en l'animació sociocultural.

"Els recursos lúdics són el llibre d'instruccions de la vida, pensats per desenvolupar els nous individus, que seran els que deixaran el rastre de les seves vives dotant les respectives societats i cultures de noves concepcions, valors i elements."

Joc i joguina

Relació inseparable: tota joguina implica joc i tot joc treballa aspectes del desenvolupament integral de l'infant.

Adaptació i creativitat

La capacitat d'adaptar, transformar i crear jocs és essencial per garantir la inclusió i l'eficàcia educativa en qualsevol context.

Esport i lleure

Els esports tradicionals, adaptats al context sociocultural, són eines poderoses per al desenvolupament físic, cognitiu i social dels infants i joves.