

EL JOC SIMBÒLIC COM A EINA EDUCATIVA AMB INFANTS DE 3-6 ANYS

Treball Final de Grau
Grau en Mestra d'Educació Infantil

Esther Ruiz Lobato

4t-MEI

Curs 2020-2021

Tutora: Laura Domingo Peñafiel

Universitat de Vic – Universitat Central de Catalunya

Facultat d'Educació, Traducció i Ciències Humanes

Vic, 14 de maig de 2021

*“El joc pel nen i la nena és una forma espontània d’explorar-se
a si mateix i la mateixa experiència.”*

Battista Quinto, 2010, p.183.

Agraïments

En primer lloc, volia agrair a la meva tutora del Treball de Fi de Grau (TFG) de la Universitat de Vic – Universitat Central de Catalunya (UVic- UCC), Laura Domingo, per donar-me tot el suport necessari per seguir correctament el meu camí de recerca i investigació durant aquest procés de treball. Agraïco la seva ajuda constant, el seu seguiment persistent i la motivació que ens aporta a l'hora d'ensenyar-nos.

També vull agrair a les mestres que han fet possible la meva intervenció pràctica, contestant-me professionalment les entrevistes i obrint-me les portes de les seves aules per poder dur a terme les observacions. Com també, gràcies als infants que sense ells no hagués estat possible finalitzar el meu projecte final. Donar les gràcies a la meva família per recolzar-me en tot moment i donar-me l'energia necessària per poder continuar amb el meu treball.

Per últim, agrair a tots aquells professors i professores de la UVic-UCC que m'han acompanyat durant els quatre anys de carrera, aportant-me coneixements i vivències, que ha fet possible poder arribar a complir el meu desig: ser mestra.

RESUM

L'objectiu principal d'aquest treball és estudiar el joc simbòlic com a eina educativa amb infants de 3 a 6 anys. Per tal de conèixer les semblances i les diferències entre ambdues edats, es durà a terme una anàlisi en tres espais de joc diferents –llar, oficis i teatre-. L'anàlisi s'ha realitzat mitjançant diferents metodologies, en aquest cas s'ha emprat l'entrevista a professionals, l'anàlisi de documents de l'escola, l'observació a infants i el diari de camp. Després d'aquesta recerca, s'ha arribat a la conclusió que hi ha més diferències que semblances entre ambdues etapes.

Paraules clau: Joc simbòlic, educació infantil, eina educativa, aprenentatges.

ABSTRACT

The main objective of this work is to study symbolic play as an educational tool with children from 3 to 6 years old. In order to know the similarities and differences between both ages, an analysis will be carried out in three different play spaces -home, trades and theatre-. The analysis has been carried out by means of different methodologies, in this case the interview to professionals, analysis of school documents, observation of children and the field diary were used. After this research, it has been concluded that there are more differences than similarities between both stages.

Key words: Symbolic game, early childhood education, educational tool, learnings.

ÍNDEX

| | |
|--|---------|
| 1. Introducció | pàg. 6 |
| 2. Presentació | pàg. 7 |
| 3. El joc simbòlic al segon cicle d'educació infantil | pàg. 8 |
| 3.1. Conceptualització | pàg. 8 |
| 3.2. El paper de l'educadora en la realitat del joc simbòlic | pàg. 11 |
| 3.3. Els espais i contextos de simbolització | pàg. 13 |
| 3.3.1. Espais de joc i jocs d'espai | pàg. 13 |
| 3.3.2. El joc simbòlic espacial | pàg. 14 |
| 3.3.3. Espais de narració | pàg. 14 |
| 3.3.4. Espais lúdics o escenografies del joc | pàg. 15 |
| 3.3.5. Espais simbòlics | pàg. 15 |
| 3.3.6. Escenògrafs d'un espai total | pàg. 16 |
| 3.4. Els materials | pàg. 17 |
| 3.4.1. L'objecte lúdic | pàg. 17 |
| 3.5. Investigacions sobre el tema | pàg. 18 |
| 4. Metodologia | pàg. 20 |
| 4.1. Paradigma i mètode | pàg. 20 |
| 4.2. Instruments | pàg. 21 |
| 4.3. Criteri de selecció de cas | pàg. 23 |
| 4.4. Cronograma | pàg. 26 |
| 4.5. Aspectes ètics | pàg. 27 |
| 5. Estudi de cas | pàg. 27 |
| 5.1. Context | pàg. 27 |
| 5.2. Anàlisi i discussió de cas | pàg. 28 |
| 5.2.1. Els rols que assumeixen els infants | pàg. 29 |
| 5.2.2. Interacció dins del joc simbòlic | pàg. 31 |
| 5.2.3. Vocabulari establert dins del joc | pàg. 33 |
| 5.2.4. Capacitat de pensar i pensament hipotètic davant el joc | pàg. 34 |
| 5.2.5. Capacitat de negociació que enriqueixen els infants | pàg. 36 |
| 5.2.6. Emocions que provoca el joc | pàg. 37 |

| | |
|--|----------|
| 6. Conclusions | pàg. 40 |
| 6.1. Limitacions | pàg. 41 |
| 6.2. Aportacions de les assignatures del Grau de Mestra d'Educació Infantil | pàg. 41 |
| 6.3. Perspectives de futur | pàg. 42 |
| 7. Bibliografia i webgrafia | pàg. 43 |
| 8. Annexos | pàg. 46 |
| 8.1. Annex I: Diari de camp dels infants de P3 | pàg. 46 |
| 8.2. Annex II: Diari de camp dels infants de P5 | pàg. 59 |
| 8.3. Annex III: Imatges dels infants de P3 en tres espais de joc simbòlic | pàg. 71 |
| 8.4. Annex IV: Imatges dels infants de P5 en tres espais de joc simbòlic | pàg. 72 |
| 8.5. Annex V: Taula d'observació dels infants de P3 | pàg. 74 |
| 8.6. Annex VI: Taula d'observació dels infants de P5 | pàg. 89 |
| 8.7. Annex VII: Entrevista mestra 1 | pàg. 104 |
| 8.8. Annex VIII: Entrevista mestra 2 | pàg. 106 |

1. INTRODUCCIÓ

El document present és un TFG del Grau de Mestra d'Educació Infantil de la UVic-UCC. El projecte *el joc simbòlic com a eina educativa amb infants de 3-6 anys*, vinculat a la menció en Cultura i Llenguatges de la Infantesa, posa fi a aquests quatre anys de carrera.

Aquest estudi pretén analitzar el joc simbòlic en tres espais educatius dins de l'aula, en dues aules de P3 i P5, investigant sobre com els diferents infants juguen i com es desenvolupen en aquests espais simbòlics.

Aquest treball s'estructura de la següent manera: amb una introducció, una presentació general del treball, una fonamentació teòrica, la metodologia emprada, la fonamentació pràctica, unes conclusions finals i per últim la bibliografia i webgrafia consultada. El treball s'inicia amb una introducció del TFG. En aquest apartat s'explica què és i què es pretén fer durant el treball. Seguidament, faré una presentació general del treball en la qual s'explica la justificació del tema escollit: Perquè he escollit aquest tema i perquè m'ha cridat l'atenció. Tot seguit, breument enumero els quatre objectius principals que m'he plantejat i finalment, definir com s'ha estructurat aquest treball. A continuació, trobem la fonamentació teòrica que se centra en la recerca dels aspectes més importants del joc simbòlic, completant-ho amb les diverses opinions de diferents autors que parlen del joc.

A més, trobem la fonamentació pràctica del treball on breument explicaré quina metodologia he emprat per poder dur a terme el meu treball i quina importància té aquesta. Després exposaré el meu criteri de selecció de cas, descrivint el context de l'escola i tot seguit analitzaré les dades recollides per tal d'extreure informació per poder contrastar amb la fonamentació teòrica.

Per acabar, hi trobem les conclusions en les quals faig èmfasi a l'assoliment de la pregunta de recerca i els objectius plantejats des del principi del treball, les limitacions que m'he trobat durant el procés de treball, la vinculació del meu treball amb les diferents assignatures realitzades durant el Grau de Mestra d'Educació infantil i les perspectives de futur que m'he plantejat. Al final, s'exposa un recull de referències bibliogràfiques consultades durant tota la realització del meu TFG.

2. PRESENTACIÓ

Dins d'aquest punt vull exposar la justificació del tema escollit: El joc simbòlic com a eina educativa amb infants de 3-6 anys, ja que considero important remarcar el perquè he destacat aquesta temàtica. També, anomenaré els objectius proposats que m'he plantejat. Finalment, explicaré l'estructura la qual em guiaré per fer possible la meua recerca.

Al llarg dels anys, vull arribar a entendre l'educació, els infants i com aquests aprenen a través del joc simbòlic. Conèixer i aprofundir en el concepte, m'ajudarà a enriquir-me com a mestra. El joc simbòlic és una de les activitats lúdiques més presents en l'etapa infantil, és per aquest motiu que aquesta temàtica m'ha cridat l'atenció i he volgut aprofundir sobre aquesta temàtica. Així doncs, he triat aquest tema de treball amb la finalitat de conèixer la necessitat del joc simbòlic en la vida de l'infant, ja que a través del joc els infants experimenten, aprenen, reflecteixen i transformen activament la realitat. Concretament, la curiositat d'aprofundir en aquest tema m'ha vingut des de fa tres anys, ja que actualment treballo en un espai de joc amb els infants i diàriament visc moltes situacions de joc simbòlic. Em fascina veure com els infants gaudeixen imaginant històries i imitant la vida quotidiana dels adults. Per endinsar-me més en aquest tema, sovint participo activament en els seus jocs per poder tenir un paper d'observador directe vivint conjuntament l'experiència.

Després de la justificació anteriorment explicada donada la investigació que es vol realitzar, la pregunta que persegueix aquest estudi és conèixer les semblances i les diferències en relació amb el joc simbòlic a les aules de P3 i de P5 respectivament amb la finalitat de poder fer una anàlisi ambdues edats.

Abans de realitzar la contextualització d'aquest treball, és rellevant mencionar quina finalitat persegueix. Els objectius ens proporcionen una manera per supervisar el nostre progrés, t'ajuden a concretar realment que vols recercar i poder resoldre el problema de la investigació plantejada. Per tant, en aquest apartat s'exposen els objectius que té aquest TFG:

1. Conèixer i descriure les propostes de joc simbòlic d'una aula de P3 i P5 d'una escola pública del Vallès Oriental.
2. Identificar i analitzar tres propostes de joc simbòlic a cada aula respectivament.
3. Proposar aspectes de millora en el joc simbòlic de les aules observades.

3. EL JOC SIMBÒLIC AL SEGON CICLE D'EDUCACIÓ INFANTIL

A continuació es conceptualitzarà el joc simbòlic, com ha de ser el paper de l'educador en quant aquest tipus de joc, els diferents espais i materials que existeixen i finalment, es complementarà amb diverses investigacions sobre el tema tractat.

3.1. Conceptualització

El joc simbòlic és una experiència significativa i valuosa de la infància que no té la necessitat de ser ensenyada. Segons Thió et al. (2007) "el joc simbòlic és el fruit de la capacitat humana de crear nous contextos i situar-se a mig camí entre la realitat i la fantasia; utilitzar signes i símbols per crear nous contextos; interpretar la realitat des de diferents punts de vista; anticipar situacions i planificar l'acció" (p.151). S'entén el joc simbòlic com un moment on els infants transformen la realitat en ficció, podríem dir que és el joc de «fer com sí» on l'infant imita accions de la vida quotidiana del món dels adults. Aucouturier (2004) ho exemplifica anomenant múltiples identificacions: jugar a pares i mares, a cuinar, a nadons i cuidar-los, a fer bricolatge, a conduir cotxes, a futbolistes, a ferits, a metges, a infermeres, a mestres; jugar als personatges omnipotents dels dibuixos animats, a personatges de l'actualitat amb vencedors i vençuts, a estrelles de la televisió, etc.

Bondioli (1996) ens proposa una sèrie de condicions per poder definir el joc simbòlic:

- Llibertat: Es refereix que no es pot obligar un infant a jugar. Cada infant és lliure de decidir què vol jugar i en quin moment fer-ho.
- Separació: Aquest joc, encara que s'aproximi a la realitat, té unes regles diferents de les de la vida real.
- Improductivitat: Els resultats del joc no són importants. Quan tenim més en compte el resultat abans que el plaer de jugar, deixa de ser un joc.
- Incertesa: El joc sempre té una part d'intriga que fa que no sapiguem com terminarà, qui guanyarà, etc.
- Reglamentació: Cada tipus de joc té les seves regles. La regla principal del joc simbòlic és «fer com si...».
- Plaer: El joc simbòlic implica plaer, i el plaer és la motivació. Una participació activa amb una actitud motivadora en el joc, aporta molts aprenentatges.

- No literalitat: Els objectes i els espais s'utilitzen com si fossin altres, les persones tenen altres rols. Això implica una interpretació per saber el significat de què s'està fent.
- Divergència: El joc simbòlic posa en pràctica la imaginació i la creativitat. Partim de la nostra experiència, però a l'hora de simbolitzar ens allunyem de la realitat.
- Significat emotiu: Un dels aspectes més importants del joc simbòlic és les emocions que representa. A través del joc, l'infant pot representar les seves emocions internes i és una bona oportunitat per l'educador/a de poder conèixer l'infant més profundament.
- Incertesa seqüencial: La història es va creant mentre juguen, parteixen de la improvisació i per tant no se sap com continuarà o com acabarà.
- Empatia: Es refereix a la importància de posar-se en la pell de l'altre, entenen els seus punts de vista, etc.

L'evolució del joc simbòlic passa per tres tipus de jocs diferents. Cal mencionar que abans del joc simbòlic, apareix el joc presimbòlic. Ruiz i Abad (2011) defineixen el joc simbòlic com "un tipus de joc previ a l'adquisició de la funció simbòlica, i per tant, a l'aparició del joc simbòlic com a tal" (p.47). Ho exemplifiquen amb jocs d'omplir i buidar recipients amb materials com l'aigua, la sorra, qualsevol objecte o amb un mateix, aparèixer i desaparèixer per uns instants o construir i destruir. Cal esmentar que aquest joc apareix fins als dos anys. A partir d'aquests dos anys fins a aproximadament els set anys, apareix el joc simbòlic. Slade (1978) "assenyala en aquest moment dos tipus de joc simbòlic amb característiques pròpies que es poden observar amb claredat en les dinàmiques lúdiques dels infants, i que ell denomina joc personal i joc projectat" (p. 38). D'una banda, el joc personal es pot dir que tracta d'un joc sensoriomotor, ja que intervé tot el cos a través del moviment. L'infant imita algun personatge i es pot dir que el té ben assolit i se sent poderós a l'hora de representar-lo. En canvi, en el joc projectat no intervé l'acció corporal, l'infant dóna vida als objectes i actua com a director, donant accions que els objectes han de realitzar. Normalment tracta d'un joc solitari, que probablement quan un infant se sent observat, es pot arribar a tallar el joc.

Cal dir que els jocs de construcció també estan associats a aquest tipus de joc projectat, ja que a través de diversos materials com ho són la sorra, el fang, les construccions, paper, pintures, etc. L'infant elabora diferents productes. Alhora també és un joc solitari on l'infant expressa les accions que realitzarà en veu alta i seguidament el resultat sol ser utilitzat per jugar amb ninos.

Entre els 4 i 7 anys apareix la representació de rols. Tejerina (1994) ens diu que “el simbolisme es fa col·lectiu i existeix una major preocupació per la imitació exacta del que és real” (p.54). També Tejerina (1994) ens afirma “És un joc social i cooperatiu en el qual els infants es reparteixen els rols que volen imitar dels papers d’adults o imaginaris i les interaccions que s’estableixen entre ells” (p. 55). Per tant, com més jugadors siguin, més dificultat tindran a l’hora d’arribar a uns acords. Primerament aquest tipus de joc comença sent un joc individual, on un infant inicia el joc amb un rol que s’ha establert ell mateix i seguidament es van incorporant altres infants. Per tant, no ha fet falta establir-se conjuntament uns rols per poder seguir el joc. Tal com diuen Romero i Gómez (2011) “al principi aquest joc és individual, ja que la immaduresa social dels infants i el seu egocentrisme no els permet relacionar-se amb els seus iguals de manera apropiada” (p.31). Seguidament, passa d’un joc individual a un joc de parelles, on l’infant inventa situacions i experimenta amb el que dedueix que coneix de la vida real. Per això, que el joc no parteix de zero. L’infant té records d’experiències viscudes, tot i que potser no és conscient d’aquells records i els estigui involucrant al joc intencionadament. De mica en mica que el joc va evolucionant, el llenguatge es fa fent més ric. Encara que com diu Slade (1978) “no és estrany, per tant, que, deixada al seu aire, la parla efectiva resulti molt pobre en algunes circumstàncies. Després si es proporcionen menys joguines hi haurà més parla corporal” (p.51). Cap als 7 anys, el joc simbòlic passa en un segon pla i comença a predominar el joc de regles. Amb aquesta edat els infants s’aproximen més a la realitat i per tant les seves representacions són reals. Tal com exemplifica Ruiz i Abad (2011) “els infants fan desfilades de models, concurs de balls o festivals de música, seguint la influència de la televisió” (p.107). A més, tal com diuen Romero i Gómez (2011) “els infants, a conseqüència de la seva progressiva descentralització, acaben relacionant-se amb els seus iguals de manera més o menys ajustada. Tenen en compte el punt de vista dels altres i per fi els seus jocs són compartits” (p. 31). Aquesta relació amb els altres com diu Slade (1978) “es revela com un factor activador que potencia no només el desenvolupament social sinó també el desenvolupament cognitiu” (p.67).

En quant al joc simbòlic Thió et al. (2007) es plantegen tres tipus de funcions educatives que desenvolupa l’infant durant el seu procés en el joc simbòlic. Aquestes tres funcions són:

Taula 1. Funcions educatives en el joc simbòlic

| | | |
|------------|--|---|
| Cognitives | Capacitat de pensar | El joc simbòlic és la primera manera que té l'infant per representar el món. |
| | Pensament hipotètic | L'infant pensa «com si...» desenvolupant la seva capacitat de pensar. Aquest tipus de pensament és necessari a l'hora de resoldre processos científics. Com també, és necessari a l'hora de plantejar hipòtesis. |
| | Llenguatge | Els infants utilitzen un pensament narratiu, és a dir, un llenguatge molt descontextualitzat en el qual es requereix una gran capacitat d'abstracció, espai i temps. El llenguatge dels infants no és necessari l'explicitació de molts detalls, ja que el context en el qual es troben, ho aclareix. |
| Socials | Descentrament | Es refereix a jugar amb altres rols, fer-te passar per una altra persona. Per exemple, quan els infants juguen a fer com si fossin una mare assumeixen el seu rol i ajuda a entendre'l. |
| | Capacitat de negociació | Quan en el joc simbòlic participen més d'un infant, és necessari que entre ells es posin d'acord en quant les situacions que van imaginant i inventant. Desenvolupen la capacitat d'escollir, inventar, decidir, pactar, perdre, etc. |
| Afectives | El joc de ficció és paradoxal | Pel desenvolupament afectiu és molt important que els infants sàpiguen controlar les seves emocions sense reprimir-les. |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | A través del joc simbòlic, l'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar. |

Nota. Recuperat de «Planificar la etapa 0-6: Compromiso de sus agentes y práctica cotidiana», de Thió, Fusté, Martín, Palou i Masnou, 2007, p.152.

Així doncs, es pot veure com el joc simbòlic presenta una diversitat de funcions educatives que l'infant va desenvolupant durant tot el seu procés d'aprenentatge. Durant l'activitat lúdica es pot observar l'evolució d'aquestes funcions i els valors educatius que van sorgint.

3.2. El paper de l'educadora en la realitat del joc simbòlic

Sovint ens preguntem quin ha de ser el nostre paper i la nostra actitud davant els jocs dels infants. És molt important saber actuar adequadament segons el context que ens trobem.

Ruíz de Velasco (2006) afirma:

Pensem que el paper de l'educador davant qualsevol activitat del nen ha de ser el de permetre, afavorir, observar, registrar, documentar i posteriorment reflexionar sobre elles per reconèixer-les, treure conclusions i donar-los un sentit (p.10).

Per ampliar aquesta idea, ens proposa una sèrie de passos orientatius que ajuden a la mestra a com actuar davant el joc simbòlic. En primer pas, la mestra hauria d'organitzar el context de joc simbòlic aportant els espais i materials necessaris tot seguint un significat. Aquest espai de joc simbòlic seria interessant que no només l'organitzés la mestra, sinó que entre tots puguin decidir què ens agradaria tenir basant-nos en les seves preferències i necessitats. Ens recomana preparar espais poc estructurats, ja que els materials complicats de muntar, ens dificultaria a l'hora de voler canviar aquests materials. A més, ens recomana els mobles que poden tenir més d'un significat, per exemple mobles que ens puguin servir com a cuineta i altres vegades com a botigues. En quant als materials, han de ser variats i en bon estat, proporcionant a l'infant diferents significats de joc. El segon pas, és reflexionar sobre com hauria d'actuar la mestra davant les situacions de joc simbòlic que es donin en aquest espai. Com a mestres hem de proporcionar seguretat i suport quan l'infant sol·licita la nostra ajuda, en el cas que no ens la demani, no interferir en el seu joc. Hem de tenir una mirada a prop però no a sobre dels infants, ja que els hi podria condicionar. Aucouturier (2004) proposa una sèrie de pautes que és interessant tenir presents:

Taula 2. Paper de l'educadora

| | |
|--|---|
| Tenir autoconsciència | La coneixença de les seves emocions és un element clau per l'adult sense implicar-se directament. Aquesta capacitat ajudarà directament a la consciència d'on posar els límits vers al contacte personal, problemàtiques agressives, entre altres elements. Tot això sense adoptar directius impositives. |
| Ser símbol de llei | L'adult crea les seves pròpies normes, tenint en compte les lleis que li imposen. És important que els alumnes es puguin expressar espontàniament a través dels seus desitjos. Ha d'optar per un paper d'acollidor i comprensiu cap a l'infant, però tenint en compte la claredat i la fermesa. |
| Donar seguretat física i afectiva | Si els infants demanen ajuda, el docent ha de saber proporcionar-los seguretat tant emocional com física a través de l'ajuda directa (intervenció directa si la demanen) o a distància (mirades, gestos, etc.) |
| Tenir empatia tònica | La importància de mostrar empatia cap a l'infant, sent capaç de percebre com es sent saber-los escoltar i esperar. No ens hem d'anticipar ni interrompre les seves accions expressives espontànies. |
| Tenir disponibilitat | Fa referència a estar pels infants. Deixant-los expressar lliurement. |
| Establir un tipus de relació asimètrica | Sense implicar-se ni posant-se en el lloc de l'infant, l'adult ha d'acompanyar-lo. Només intervé directament si ha d'ajudar a l'infant a evolucionar davant les seves dificultats. |

Nota. Recuperat de «El juego simbólico», de Aucouturier, 2011, p. 110.

Així doncs, és important que com a professionals que acompanyem en l'espai de joc dels infants, tinguem en compte tots aquests aspectes, per tal de generar un bon ambient de joc.

3.3. Els espais i contextos de simbolització

Els espais de joc simbòlic responen a les necessitats dels infants sent generadors de possibilitats d'aprenentatge. Els espais han de proporcionar generar diverses accions on els infants puguin representar els diversos rols que hi ha al seu entorn i puguin reviuir de manera lúdica aquestes situacions quotidianes. A continuació, s'exposarà diversos espais educatius on es fomenta el joc simbòlic:

3.3.1. Espais de joc i jocs d'espai

Ruiz de Velasco (2011) afirma:

Els espais de joc són els millors escenaris per l'aparició i desenvolupament del joc simbòlic que es manifesta a través del moviment, les relacions i el vaivé del pensament que possibilita i organitza l'acció lúdica dels infants. I, a la vegada, el joc pot ser la millor estratègia per obtenir una intensa experiència espacial, com context significatiu, si s'ofereix les condicions necessàries (p.145).

L'infant interpreta la realitat a través del joc simbòlic i li permet interaccionar amb altres. En quant l'espai, l'infant anirà construint-lo i modificant segons les seves preferències. No només partirà d'un espai físic, sinó també imaginari. Així doncs, l'espai simbòlic no sempre és visible. Winnicot (1982) desenvolupa el concepte de la *zona intermèdia*, fent referència a l'espai físic com a suport dels espais imaginaris, on hi pot haver una situació de caos i ordre al mateix temps. Ho relaciona com un espai relacional, on es manifesten les diferents capes del joc i es mostra el vaivé entre la norma i el desig. La plasticitat de la ment infantil es mostra sense conflictes, mentre que pels adults seria una confusió.

Per dominar un territori, s'ha de tenir una visió de joc, veure més enllà de la rutina per entendre la realitat i les seves conseqüències de manera lúdica. El concepte espai és fixe al concepte temps i ofereixen un marc de seguretat i benestar, el qual proporciona a l'infant un bon desenvolupament que possibilita qualitat a les seves representacions i relacions que el joc promou.

Huizinga (1972) defineix el camp de joc com “la representació d’un lloc simbòlic, i a petita escala, de l’espai de la vida com simulació” (p.147). Ho exemplifica anomenant l’espiral del joc de l’oca, amb les seves dificultats i èxits, representa els vaivens del destí a través la fortuna o els temps d’espera, el nomadisme, l’inexorable pas del temps en el calendari de les caselles, la salvació o la mort que comporta tornar a començar de nou el recorregut, etc. Es representa valors amb els quals ens entenem i arribem a un acord amb un grup de referència, per exemple: el respecte, l’ajuda, la integració o la generositat. L’espai de joc també transmet missatges de connotacions culturals, socials i educatives molt rellevants. No es pot oblidar que l’espai és un àmbit estètic associat a la qualitat del joc que busca seduir els infants.

Fent referència a l’àmbit escolar, aquest espai simbòlic pot estar dissenyat pels educadors per provocar la transformació, o construir i reconstruir amb els infants. Han de fomentar la pluralitat d’interpretacions per produir un sentit de pertinença a una realitat immediata i compartida. També, han d’atendre a la diversitat per tal d’adaptar-se a les característiques dels infants i protegir el vaivé del joc individual al joc col·lectiu, observar el recorregut del “jo” a l’altre, oferir límits que recreació de l’acció lúdica, gestionar la contemplació, espera i l’avorriment.

3.3.2. El joc simbòlic espacial

Ruiz de Velasco i Abad (2011) argumenten que “quan un infant entra en un espai de joc, accedeix a una realitat paral·lela que es construeix per mitjà de l’activitat simbòlica” (p.150). Del mateix mode, un simple cercle de guix o escaquer dibuixat en el terra, delimita immediatament un escenari horitzontal on les regles es reinventen en cada nova situació que ofereix el joc. Així doncs, els límits són necessaris perquè fan entendre el que està dintre i el que està fora del joc. Qualsevol demarcació col·labora amb l’organització del joc amb la qual crea un espai que existeix en la imaginació del joc.

3.3.3. Espais de narració

Cada infant pot interpretar una mateixa realitat de diferents maneres, ja que entra en joc la mateixa experiència i per tant, la subjectivitat. Es pot veure com cada infant li dóna un significat simbòlic a diferents objectes o situacions. Aquest significat simbòlic depèn de la imaginació de l’infant i en el reconeixement dels espais i objectes. Un espai de joc adquireix un significat o un altre dependent del jugador i com aquest gestiona les intencions. Per tant, és una interpretació narrativa pròpia que es viu de manera interna i no calen les orientacions d’un adult. Abad i Ruiz (2011) fan referència

d'un espai metàfora, és a dir, un espai abstracte i de percepció, és l'imaginari infantil. Fomenta l'autonomia i el desig de poder crear el seu propi joc.

3.3.4. Espais lúdics o escenografies del joc

Les pistes, els camps de jocs esportius, els llocs marcats en el paviment regulen les accions, moviments i actituds corporals dels infants. Canviar de direcció una línia marcada a terra, implicaria canviar de normes i per tant, un nou joc.

És important facilitar materials senzills i amb possibilitats, perquè els infants dissenyin els seus espais de joc. Els espais del carrer faciliten el joc simbòlic gràcies als elements que el componen: voreres, terra, tota mena d'objectes o mobiliari. Ruíz de Velasco i Abad (2011) ensenyen un altre tipus d'espai exterior. *Playground o espais de joc a l'aire lliure* són àrees de joc delimitades que gràcies al que suggereix el seu disseny, possibiliten la interpretació a través dels significats d'aquest.

3.3.5. Espais simbòlics

Ruíz de Velasco i Abad (2011) assignen diferents tipus d'espais simbòlics. Aquests tipus d'espais simbòlics no són els habituals que trobem a les aules d'Educació Infantil, però són els elements més creatius que ajuden als infants a desenvolupar la seva creativitat basant-se en el joc.

- ❑ *El cercle*: És una forma simbòlica que expressa equilibri, concentració, confluència, etc. Expressa un espai democràtic d'equivalència i participació, de lloc de reunió entre els iguals. És un símbol de pertinença, reconeixement i adhesió. El cercle en l'escola és utilitzat per representar un grup.
- ❑ *El camí o la línia*: Es podria definir com un joc lineal, un camí dibuixat al terra que representa el recorregut que han de seguir els infants amb totes les seves dificultats i alternatives. Ruíz de Velasco i Abad (2011) ens ho exemplifica amb el joc de la rajola.
- ❑ *El laberint*: Anteriorment representava el transcurs de la vida, un símbol d'iniciació i protecció. Representa una manera d'organitzar el territori, un enigma que hem de resoldre, una pregunta que presenta un ordre i un caos i ens provoca la desorientació. En aquest territori es representa simbòlicament les nostres experiències viscudes, on apareixen la nostra autoconfiança o els nostres temors. Existeixen diferents tipus de laberint:

Taula 3. Tipus de laberint

| | |
|-------------------------|---|
| Laberint clàssic | Itineraris d'una sola via que condueixen al centre sense errors. El camí és llarg i difícil, però hi ha prou confiança en arribar al destí. |
| Laberint barroc | Itineraris amb més d'una via morta i camins sense sortida. |

Nota. Recuperat de «El juego simbólico», de Ruiz i Abad, 2011, p. 166.

- ❑ *L'espiral:* Representa l'origen perquè pretén simbolitzar processos vitals de la naturalesa (naixement, creixement, desaparició, etc.). Aquest concepte té un rerefons sobre espai i temps i el més important és que és una forma simbòlica universal, és a dir, és compartida per totes les cultures. En l'àmbit educatiu, dibuixar espirals facilita la concentració, la relaxació i la calma.
- ❑ *El niu:* Representa seguretat, benestar i refugi als infants per la construcció de l'espai de joc.
- ❑ *La casa:* Pot ser el lloc on es viu, però també una botiga, una illa, un hospital, una trinxera, un cotxe, un vaixell o un tren. És un refugi de seguretat o amagatall. Els infants creen cases per representar les dinàmiques dels adults i ser un espai afectiu on l'infant se sent protegit.
- ❑ *La muntanya:* Arribar a la cima de la muntanya representa per l'infant sentir-se capaç d'afrontar reptes i desafiaments que anteriorment han significat un sacrifici i esforç.
- ❑ *La selva:* És un espai desconegut per l'infant que proporciona a l'infant la desorientació, sorpresa al que és desconegut, etc. Normalment, són espais creats amb elements penjats en una estructura per crear un món sensorial i obtenir sensacions plaents. A l'escola són espais creats per vèncer la por i construir la mateixa identitat.

3.3.6. Escenògrafs d'un espai total

Malaguzzi (2004) recomana com a educador fer la labor d'escenògrafs, és a dir, que facilitem l'espai d'exploració crítica en l'activitat lúdica. És rellevant que aquest espai sigui de caràcter obert per introduir nous elements per fer el joc simbòlic (establir diàlegs, introduir elements sensorials, jugar amb les llums, colors i sorolls). Aquests espais també pretenen incorporar l'establiment del vincle amb els altres, introduint la part social. Així també, experimenten noves sensacions corporals: llums per crear ombres, llançar-se a terra, noves textures, etc. Donat que el joc simbòlic està lligat amb la subjectivitat i interpretació pròpia, es parla d'una visió única, flexible, complex i difícil de definir com a

realitat d'espaciotemporal. Aquests espais donen peu a nous aprenentatges en l'espai, i també prolongacions de si mateix, com els seus desitjos o emocions.

3.4. Els materials

Els materials és un dels recursos més importants a l'hora de jugar, ja que a través d'ells, els infants poden expressar els seus sentiments i experiències. Com també desenvolupar diferents representacions. Segons Martín (2007) per promoure millor les capacitats dels infants i oferir-los més possibilitats d'aprenentatge, pensa que en escollir els materials s'ha de tenir en compte: que siguin higiènics, que tinguin qualitats estètiques i sensorials, que estiguin en bones condicions i que ofereixin possibilitats d'exploració, descobriment i construcció.

3.4.1. L'objecte lúdic

Dintre de l'espai de joc simbòlic, l'infant interactua amb l'objecte lúdic on es dona una transformació de l'objecte. Podem parlar d'un doble procés cognitiu: per un costat, la representació mental de l'objecte i per un altre costat, la simbologia que es pot donar a l'objecte. És important que els materials del joc simbòlic siguin poc estructurats i senzills perquè els infants puguin realitzar transformacions (no com les joguines comercials que són rèpliques de la realitat). L'infant desenvolupa substitucions de l'objecte amb una interpretació. Ruíz i Abad (2001) ens ho exemplifiquen amb una capsa de cartró que pot ser un amagatall o un moble domèstic. Cal tenir en compte que els equipaments comercialitzats, des de la interpretació adulta, no són interessants pel joc simbòlic, ja que poden condicionar les accions dels infants i destorbar. Per tant, no proporcionen més d'un significat i no donen peu a què l'infant pugui fomentar la creativitat. L'objecte lúdic no només és una joguina, sinó que també representa el desig de l'infant per jugar. Per exemple: un tros de llana pot representar un niu d'ocell o una casa d'un cargol, aquí veiem la màgia d'un objecte que té moltes possibilitats simbòliques.

3.5. Investigacions sobre el tema

En un estudi sobre el joc lliure presenta diferents arguments que defensen el joc lliure com un espai natural pel desenvolupament de l'infant al llarg dels primers sis anys de vida (Vendrell, 2009). L'autor defineix el joc lliure com "el pas de l'activitat lúdica exploratòria i experimental, al joc de ficció o joc simbòlic" (p.142). En quant el joc simbòlic, s'explica la funcionalitat del llenguatge on incideix de manera contundent. El diàleg que estableix l'infant durant el joc rep una relació entre el llenguatge i el pensament. Tal com diu Vendrell (2009) "amb el llenguatge, l'infant explica el que fa, regula allò que fa, el com ho vol fer i, al mateix temps, encarna un personatge fent les expressions adequades" (p.150). Així doncs, l'infant recrea contínuament situacions de la vida quotidiana i per tant, en l'evolució del joc simbòlic intervenen les rutines, on l'infant assumeix les diferents normatives que intervenen en el joc i en els diferents escenaris que el componen. Vendrell (2009) posa d'exemple l'hora dels àpats familiars, o en el fet de recrear una situació d'anar en cotxe, una festa d'aniversari, etc. A més, ens presenta l'evolució natural del joc lliure fins als sis o set anys. Primerament abans del joc simbòlic, existeix el joc exploratori que és fonamental per l'evolució cap al joc simbòlic. Seguidament dels dos anys cap als sis, s'incorpora el joc simbòlic com a activitat lúdica. I finalment, a partir dels sis o set anys, predomina el joc de regles.

En un segon estudi d'Abad (2008) ensenya la importància del plaer i el desplaer en el joc espontani infantil. Es planteja la pregunta del perquè els infants juguen?, i explica la importància de jugar per obtenir aquest plaer. Encara que esmenta que molta il·lusió o excessiva realitat per l'infant suposa un desajust que es compensa a través del joc per permetre la il·lusió de ser un altre amb seguretat en aquest equilibri entre subjectivitat i la realitat. Abad (2008) planteja:

La pràctica psicomotriu com una metodologia d'intervenció no directiva que pretén superar el dualisme entre ment i cos, ajudant els nens i nenes a la integració harmònica de la seva globalitat, per comunicar-se, expressar-se, crear i pensar a través de la funció simbòlica (p.171).

Així doncs aquesta metodologia permet a l'infant expressar la seva imaginació a través de diverses accions i situacions viscudes en aquest context. A través de l'acció, la imaginació es va desenvolupant creant així com una història profunda. És important la implicació de l'adult per crear aquests espais i fomentar el desenvolupament creatiu de l'infant.

Finalment, en un tercer estudi sobre el suport social i d'objectes per al joc simbòlic, Striano, Tomasello i Rochat (1999) van descobrir que els infants de totes les edats estaven molt influenciats per la naturalesa de l'objecte i per l'absència d'accions simbòliques adultes o descripcions lingüístiques, utilitzen els objectes simbòlicament. Es creu que moltes accions que realitzen els infants amb objectes, els adults creuen que són interpretacions simbòliques, però des del punt de vista de l'infant, pot no ser-ho. D'acord amb el que diu Tomasello (1999) els adults llavors interpreten aquestes accions com simbòliques més o menys sovint perquè l'acte adult original va ser simbòlic o perquè els objectes que es manipulen van ser fabricats per adults amb la intenció que s'utilitzin simbòlicament. Tomasello et al. (1999) van realitzar un estudi on van tenir tres diferents conjunts d'objectes per a nens, cadascun dels quals tenia una "rèplica un objecte (home de joguina, cotxe o carretera), un objecte "natural" (roca, branca, pastanaga), i un objecte "instrumental" (llapis, grapadora, tissors). Així doncs, van reunir vint infants i van donar-los els objectes corresponents. S'adonaven que hi havia molts objectes que no cridaven l'atenció dels infants i set d'ells es van negar a cooperar totalment. Es va realitzar en un laboratori de psicologia infantil, per tal de no tenir al voltant altres tipus de materials que distreguin la vista als infants. Durant el procediment, els dos educadors destacaven les propietats de l'objecte amb un positiu afecte i vocalitzacions. Com a resultats van extreure que els infants més petits participaven molt poc i els infants de més de quatre anys participaven més activament i produïen constantment actes simbòlics. Encara que la majoria dels infants més petits van produir mínimament una imitació simbòlica en almenys en una de les condicions del model. Striano, Tomasello i Rochat (1999) afirmen:

Tot i que es necessita una investigació futura per a especificar més el vincle de desenvolupament entre la imitació i el funcionament simbòlic, els resultats d'aquest estudi suggereixen que el joc simbòlic és probablement de naturalesa imitativa, sigui directament en la interacció social o menys directament en imitació diferida a mesura que els nens arriben a percebre el que pot i ha de fer-se amb els objectes (p.454).

Per tant, podríem dir que el joc simbòlic parteix de la imitació de la realitat, és a dir, els infants a través de la imitació realitzen accions simbòliques.

4. METODOLOGIA

Per dur a terme una investigació, és necessari descriure de manera clara i organitzada el procediment que s'ha dut a terme. A continuació, s'adjunta el procediment realitzat per arribar a unes conclusions finals.

4.1. Paradigma i mètode

D'una banda, aquest treball d'investigació segueix el paradigma interpretatiu, una de les perspectives més adequades per observar i estudiar el comportament humà. La seva finalitat és aprofundir en el nostre coneixement, en comprendre la conducta dels infants estudiats.

Tal com diu Ricoy (2005):

Busca aprofundir en la investigació, plantejant dissenys oberts i emergents des de la globalitat i contextualització. Les tècniques de recollida de dades més usuals són l'observació participativa, històries de vida, entrevistes, els diaris, quaderns de camp, els perfils, l'estudi de cas, etc. tant les conclusions com la discussió que generen les investigacions que comparteixen la doctrina del paradigma interpretatiu estan lligades fonamentalment a un escenari educatiu concret contribuint també a comprendre, conèixer i actuar davant d'altres situacions (p.17).

D'altra banda, l'estudi de cas és el mètode que s'ha triat més adient per la recerca d'informació, ja que a través de la descripció d'una situació real, pretén apropar-nos a la realitat. Chetty (1996) ens indica que el mètode d'estudi de cas és una metodologia rigorosa i ens planteja una sèrie de beneficis que s'adjunta en el següent quadre:

Taula 4. *Estudi de cas*

| | |
|----------------------|--|
| Estudi de cas | Adequada per trobar resposta a com i perquè ocorre. |
| | Permet estudiar un tema determinat. |
| | Estudia temes d'investigació en què les teories existents són inadequades. |
| | Permet explorar més profundament i obtenir un coneixement més ampli. |
| | No només serveix per a una exploració inicial. |

Nota. Elaboració pròpia.

En aquest cas, tal com diu Stake (1998) “els casos que són d’interès en l’educació i en els serveis socials els constitueixen, en la seva majoria, persones i programes. Ens ho exemplifica anomenant que aquest cas pot ser un infant, un grup d’alumnes o un moviment de professionals que estudien alguna situació de la infància.

4.2. Instruments

En aquest punt del treball s’explicarà els diferents instruments utilitzats i les fases que componen la recollida de dades. Quant a instruments de mesura, he fet servir instruments qualitius com ho és l’entrevista, l’observació, el diari de camp i l’anàlisi de documents. Pel que fa a l’entrevista, seguint el model eclèctic de Bravo Sierra (1995), és important que l’entrevista compti amb sis elements: un emissor, un receptor, un referent, un codi, un medi de transmissió, i un missatge. Segons la classificació bàsica d’entrevistes de Sierra Bravo, es tracta d’una entrevista estructurada o tancada pel fet que les preguntes han estat prèviament redactades. En aquest cas, es considera semiestructurada, ja que no té caire tancat, i està oberta a preguntes improvisades segons el desenvolupament de les preguntes. Bravo Sierra també destaca avantatges d’aquesta tècnica d’estudi quantitatiu, com reconstruir fets passats als quals no seria possible accedir d’altra manera, i que permet esclarir les experiències humanes des de la perspectiva dels entrevistats. Aquest mateix autor nomena diferents usos de l’entrevista, en aquest cas per una anàlisi de la interacció entre constitucions psicològiques personals i conductes socials particulars, segons la seva classificació.

Per un costat, cal mencionar que l’observació externa ha estat l’instrument clau per a l’aparició de la creació d’aquest projecte, ja que a través de l’observació directa, s’observarà la situació sense intervenir per tal de no modificar el comportament dels infants. Aquestes observacions es duran a terme dos dies a la setmana durant aproximadament dos mesos. Tal com defineix Gonzaga (2002):

L’observació consisteix en el registre sistemàtic, vàlid i fiable de fenòmens, comportaments o conductes manifestades en determinada situació de l’ésser humà; també es pot entendre com examinar atentament, o bé reparar, advertir i notar algun esdeveniment especialment. De l’anterior s’estableix que l’observació pot utilitzar per a l’estudi dels ambients físic i humà (p. 117-118).

Per un altre costat s'ha utilitzat el diari de camp com a un altre instrument per treballar, tal com diuen Bonilla i Rodríguez (1997):

El diari de camp ha de permetre a l'investigador un monitoratge permanent del procés d'observació. Pot ser especialment útil [...] a l'investigador en ell es pren nota d'aspectes que es consideren importants per organitzar, analitzar i interpretar la informació que s'està recollint (p. 77).

I finalment, l'anàlisi de documents dins de la metodologia qualitativa d'una investigació, es descrit per Penalva i Mateo (2006), és una tècnica d'anàlisi textual que s'utilitza per observar de manera indirecta l'objecte d'estudi (en aquest cas el joc simbòlic de l'infant), està basada en la documentació. S'analitzen els textos que aquest objecte estudi ha produït.

En aquest treball s'examinarà el document del Projecte Educatiu del Centre (PEC) que està situat a la pàgina web de l'Escola observada. En aquest document es detalla els trets d'identitat, els principis pedagògics, els principis organitzatius i el projecte lingüístic de l'Escola analitzada. Podem veure que és una escola pública que pretén facilitar el creixement dels infants mitjançant la interacció en els àmbits humà, cognitiu i social. Es considera una escola innovadora que planteja una sèrie de diferents metodologies, entre elles: Els ambients d'aprenentatge. S'anomenen els ambients d'aprenentatge, ja que està compost de diferents ambients que proporcionen joc simbòlic. Com per exemple, l'ambient dels oficis i de la llar.

Dintre de la pàgina web de l'Escola, podem trobar uns blogs dividits per cursos. Dintre del blog d'infantil, podem veure subapartat sobre els ambients infantils que recullen diferents imatges del curs 2019-2020. En aquestes imatges, apareixen infants de diverses edats, entre 3-6 anys, realitzant diferents tipus de jocs. Com s'ha esmentat anteriorment, en l'ambient dels oficis es pot veure com els infants juguen a fer de cuiners, venedors de botigues, metges, mecànics i netejadors. A més a més, en l'ambient de la llar es pot veure com els infants juguen a cuidar els nadons (dutxar-los, canviar-los, passejar-los, vestir-los, etc.), a preparar els dinars i menjar-se'ls, a netejar, etc.

Per una altra banda, s'analitzarà les imatges que s'han recollit durant totes les observacions que s'han fet sobre les diferents situacions de joc simbòlic. Aquestes imatges corresponen a infants de P3 i P5 en tres espais diferents de joc simbòlic a l'escola.

4.3. Criteri de selecció de cas

La investigació s'ha dut a terme a unes de les escoles on s'ha tingut més comunicació i per tant, ha estat més fàcil poder accedir-hi i realitzar les entrevistes, observacions i el diari de camp que han fet possible el meu estudi de cas.

Els infants observats han sigut cinc infants de l'aula de P3 i cinc infants de l'aula de P5, sent nens i nenes. Aquests infants no s'han escollit a l'atzar, sinó que han estat sota la supervisió de la mestra que ha volgut ensenyar-me varietat respecte a l'hora de fer joc simbòlic. Aquests han estat observats dues vegades en tres espais diferents de joc simbòlic: la llar, els oficis i el teatre. En quant les dates d'observació, s'han dut a terme entre el 01/02 fins al 26/03. Gràcies a aquestes observacions també s'ha pogut realitzar un diari de camp, on exemplifica les diverses accions i verbalitzacions que desenvolupaven els infants durant el joc simbòlic. A continuació, es mostra la taula que s'ha utilitzat per dur a terme les observacions:

Taula 5. Taula d'observació

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|--|---|--|----|----|-----------|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | | | |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | | |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | | | |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | | | |
| Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | | | | | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | | | |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altre infante a jugar al seu joc | | | |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | | | |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | | |
| | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | | | | |
| AFFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | | | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|----------|--|--|----|----|-----------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | | | |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | | | |

Nota. Elaboració pròpia a partir de dades extretes pels infants de les aules de P3 i P5.

A més a més, aquest estudi de cas consta d'una part d'entrevistes dutes a terme a dues mestres, tutores d'aquests infants de P3 i de P5. S'ha escollit aquestes mestres, ja que podrien aportar informació addicional sobre els infants analitzats. Són dues mestres joves, aproximadament d'entre 35 i 45 anys, les quals actualment són dues tutores de P3 i de P5. En quant les dates, s'han dut a terme els dies 16 i 18 de març. A continuació, es mostra la taula d'exemple d'entrevista que s'ha utilitzat:

Taula 6. Entrevista

| |
|---|
| 1. Em podries explicar el teu dia a dia a l'escola? En quin moment del dia feu joc simbòlic? |
| 2. Què en penses del joc simbòlic en relació al desenvolupament dels infants? |
| 3. Quin és el teu paper d'educador dins d'aquests espais? |
| 4. Com diuen molts autors, el joc simbòlic va evolucionant segons l'edat madurativa. Quins canvis has pogut observar? |
| 5. En què t'has basat per crear el vostre espai de joc simbòlic? Quins elements has considerat important aplicar? |
| 6. Segons els materials que has triat per fer el vostre espai de joc simbòlic, per què consideres que el vostre material és adequat pel joc simbòlic? |
| 7. A l'hora de jugar al joc simbòlic, els infants decideixen a quin joc simbòlic jugar o passen per tots els espais? |
| 8. Com avalues el joc simbòlic? |

Nota. Elaboració pròpia a partir de dades extretes pels professionals.

Com a últim instrument per poder dur a terme aquest estudi de cas, s'ha observat alguns dels documents establerts pel centre, tot i que per falta de contingut no s'ha pogut utilitzar adequadament.

4.4. Cronograma

A continuació, es mostra cada un dels ítems que forma part d'aquest TFG amb les seves dades corresponents d'elaboració.

Taula 7. Cronograma

| | | JULIOL | SETEMBRE/ OCTUBRE/ NOVEMBRE | DESEMBRE | GENER | FEBRER | MARÇ | ABRIL | MAIG | JUNY |
|--|--|--------|-----------------------------------|----------|-------|--------|------|-------|------|------|
| DISSENY DE LA RECERCA | Pregunta de recerca | | | | | | | | | |
| | Justificació del tema | | | | | | | | | |
| | Objectius | | | | | | | | | |
| | Paradigma i mètode | | | | | | | | | |
| | Instruments | | | | | | | | | |
| | Criteri de selecció de cas | | | | | | | | | |
| | Cronograma | | | | | | | | | |
| | Aspectes ètics | | | | | | | | | |
| FONAMENTACIÓ TEÒRICA | Recerca d'informació i referents principals | | | | | | | | | |
| | Elaboració del marc teòric | | | | | | | | | |
| ESTUDI DE CAS | Elaboració d'entrevistes | | | | | | | | | |
| | Preparació material pel mètode d'observació | | | | | | | | | |
| | Contactar amb els participants | | | | | | | | | |
| | Realització d'entrevistes | | | | | | | | | |
| | Observació de diferents situacions de joc simbòlic | | | | | | | | | |
| | Transcripció d'entrevistes, observacions i documents obtinguts | | | | | | | | | |
| ANÀLISI I DISCUSSIÓ | Interpretació del resultats | | | | | | | | | |
| | Anàlisi i discussió del cas | | | | | | | | | |
| | Conclusions finals TFG | | | | | | | | | |
| TANCAMENT TREBALL DE FI DE GRAU | Revisió final Treball de Fi de Grau | | | | | | | | | |
| | Lliurament Final del Treball de Fi de Grau | | | | | | | | | |
| | Acte de defensa pública del Treball de Fi de Grau | | | | | | | | | |

Nota. Elaboració pròpia.

4.5. Aspectes ètics

Pel que fa als infants observats i les seves tutores d'una escola pública del Vallès Oriental, han estat informats que els resultats obtinguts únicament estarien exposats en l'elaboració del TFG i es presentaria en format anònim. Així doncs, en tot moment s'ha respectat aquest anonimat i no s'ha exposat cap mena de dades personals. S'ha tingut una estreta relació amb l'escola escollida i per aquest motiu, s'ha pogut accedir fàcilment en les instal·lacions i als professionals d'aquest centre.

5. Estudi de cas

Per l'estudi de cas es té en compte el context on s'ha pogut dur a terme aquest estudi de cas a través de les observacions i les entrevistes. A continuació, s'elaborarà una anàlisi i discussió del cas observat.

5.1. Context

L'escola escollida és un centre educatiu de dues línies de titularitat pública que depèn directament del Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya i que es va posar en funcionament el curs 2004/2005. L'escola està ubicada en un barri on està envoltat de cases unifamiliars on viuen parelles d'aproximadament entre 30 i 50 anys, amb una mitjana de dos fills per parella. Es consideren majoritàriament famílies de procedència catalana, però el castellà és majoritàriament la seva llengua habitual. Només un 2% de l'escola, són famílies que provenen d'altres cultures. Aquesta escola es defineix com a:

- Plurista, respectant totes les ideologies.
- Respectuosa amb totes les cultures i creences.
- No discriminatòria per sexe o condició social.
- Respectuosa amb el medi ambient.
- Solidària
- Arrelada a l'entorn social i cultural del poble i del barri
- Innovadora

Podem veure que es tracta d'una escola que té en compte la diversitat i les diferents necessitats que tenen els infants per tal d'afavorir la seva atenció i potenciar l'aprenentatge significatiu. El centre pretén educar en un entorn que faciliti el creixement de l'individu com a persona mitjançant la interacció en els àmbits humà, cognitiu i social. Per tant, la línia metodològica que utilitza el centre és sobretot potenciar l'aprenentatge significatiu, desenvolupar la creativitat, el sentit crític i les emocions dels infants, tenir present la diversitat de l'alumnat i fomentar la participació i col·laboració de les famílies en el procés educatiu. Per aquest motiu, consideren important l'aplicació del joc simbòlic en l'etapa infantil perquè ajudi a desenvolupar tots aquests creixements.

Anteriorment a la COVID, l'escola planificava el joc simbòlic com a espais d'ambients. Aquests ambients estaven compostos per infants de 3 a 6 anys sense diferenciació per cursos. Es realitzaven tres tardes a la setmana i es compon per sis ambients: Teatre, llar, art, oficis, construccions i natura. Per tant, es pot veure que el joc simbòlic estava molt present en l'etapa d'educació infantil. Actualment, aquests ambients han passat a ser racons d'aula i per tant el joc simbòlic està present a cada curs sense ajuntar els diferents cursos d'infantil. Anteriorment, els infants triaven lliurement a quin espai de joc simbòlic volien anar. Actualment, els infants trien lliurement dins de l'aula i de l'espai corresponent, a què volen jugar.

En quant el material, les mestres anteriorment a la COVID disposaven de diversos materials els quals creaven de manera real un espai de joc simbòlic. Actualment, els materials han estat mínims i per tant s'ha volgut apropar de la manera més real a la vida quotidiana, però no ha estat del tot possible, ja que el material de tela ha estat reduït, excepte les disfresses que ha estat un material que s'ha rentat més sovint que altres anys. Les aules han estat adaptades per poder crear petits racons de joc simbòlic, tot i que no poden disposar del màxim espai possible per crear espais rics.

5.2. Anàlisi i discussió de cas

A continuació, s'analitzarà el cas escollit per a poder contrastar amb autors especialistes en el joc simbòlic. Per tant, s'examinarà les diverses accions que desenvolupen els infants durant el joc simbòlic i les verbalitzacions de les seves tutores sobre aquest.

5.2.1. Els rols que assumeixen els infants

Segons el treball realitzat, la temàtica dels rols és un dels conceptes més importants que assumeixen els infants a l'hora de fer joc simbòlic. "El joc simbòlic és un mitjà a través del qual els nens i nenes s'expressen i representen diferents rols que ell veu en el seu entorn més immediat" (Entrevista 2, mestra P5). Aquest joc de rols del qual parla és un exercici de descentració perquè l'infant ha de posar-se simbòlicament en el paper del personatge per poder-lo imitar adequadament. Slade (1978) ens explica que "a través de la convicció absoluta amb què s'interpreta el paper escollit, el joc personal desenvolupa la qualitat de la sinceritat" (p. 46). Els infants tendeixen a imitar vivències experimentades o inventades. És a dir, l'infant es mou entre el concepte de realitat i fantasia, gaudeix imitant les accions dels adults. El joc simbòlic es va desenvolupant de mida que els infants creixen i per tant els rols cada vegada són més precisos i més fidels al model. Striano, Tomasello i Rochat (1999) afirmen:

Tot i que es necessita una investigació futura per a especificar més el vincle de desenvolupament entre la imitació i el funcionament simbòlic, els resultats d'aquest estudi suggereixen que el joc simbòlic és probablement de naturalesa imitativa, sigui directament en la interacció social o menys directament en imitació diferida a mesura que els nens arriben a percebre el que pot i ha de fer-se amb els objectes (p.454).

D'una banda, els infants de P3 comencen a adquirir la capacitat de representació que li permetrà sortir de l'aquí i de l'ara, tot i que encara assumeixen un rol menys definit. "Els infants comencen a experimentar amb el material i a imitar algun dels gestos" (Entrevista 1, mestra P3). Podem veure com els infants formen combinacions simbòliques més variades i complexes, representant accions de la vida quotidiana elaborant cada vegada millor els gestos i actituds. Per exemple, els infants observats a l'espai de la llar fan de mares i pares cuidant un nadó: posant-lo a dormir, netejant-lo, vestint-lo, donant-li menjar, etc. (Diari de camp 1, espai de la llar). "A vegades quan són més petits es tanquen en un rol i no surten del bebè o de la mama o del papa o del senyor que va a comprar" (Entrevista 2, mestra P5). Es pot veure com a l'espai de la llar els infants tendeixen a imitar les accions de les persones adultes que són més properes a ells, els seus pares i mares. Tot i que els infants juguen plegats i alhora, probablement no comparteixen les mateixes vivències, i per tant, cada infant assumeix un rol sense la necessitat de tenir en compte els rols ni els interessos dels altres. Com podem veure en els resultats finals de les diferents taules d'observacions dels infants de P3, en el concepte "descentrament: si utilitza un rol o si l'infant es planteja el «fer com si...», imita

accions quotidianes” (Observacions, P3, del 01/02 al 12/03) podem veure que majoritàriament els infants sí que ho fan, però en l’anterior concepte “llenguatge: interactua amb els companys establint conceptes” (Observacions, P3, del 01/02 al 12/03) majoritàriament els infants ho fan a vegades, i per tant veiem una clara diferència amb els infants d’edat major. A més, molts cops podem veure que els infants es barallen per tenir un mateix rol, però quan l’aconsegueixen tendeixen a abandonar-lo amb molta facilitat. Podem veure un exemple de l’infant anomenat C: “Demana una disfressa i com la té una companya no s’enfada i s’espera pacientment. Aconsegueix el vestit que volia i es posa molt contenta, però de seguida se’l treu” (Diari de camp 1, espai del teatre, observació del dia 10 de març).

D’altra banda, els infants de P5, tal com diu Tejerina (1994) “existeix una major preocupació per la imitació exacta del que és real” (p. 54). Per tant, els rols són més precisos i més fidels al model. El simbolisme es fa col·lectiu i els rols es reparteixen. “Quan són més grans, quan algú li toca fer una cosa, l’altre diu ah doncs jo faig això i poden anar canviant més” (Entrevista 2, mestra P5). En els resultats finals de les taules d’observacions dels infants de P5, en el concepte “descentrament: si utilitza un rol o si l’infant es planteja el «fer com si...», imita accions quotidianes” (Observacions, P5, del 15/02 al 26/03) podem veure que tots els infants sí que ho fan, i en l’anterior concepte “llenguatge: interactua amb els companys establint conceptes” (Observacions, P5, del 15/02 al 26/03) majoritàriament els infants ho fan sempre. Així doncs, veiem una clara diferència amb els infants de P3 que no tenen tant la necessitat de comunicar-se amb els altres, i per tant, no es reparteixen els rols. Es pot veure com els infants de P5 sí que assumeixen diferents rols durant el joc i entre petits grups es reparteixen aquests rols per tal d’assolir diferents personatges en un joc cooperatiu. Per exemple, en l’espai de teatre, els infants es disfressaven de diferents personatges i assumien aquests rols per tal de poder-los imitar adequadament. (Diari de camp 2, espai de teatre). Pel que fa al repartiment de rols, no és permanent, ja que el protagonista sovint va canviant durant el joc. Encara que, els infants de P5 poden assumir un rol durant un temps i d’una manera més real, tot seguint unes pautes prèviament acceptades. El sexe és un dels conceptes més presents durant els rols, perquè els infants tendeixen a tenir en compte el sexe del protagonista a l’hora d’imitar-lo. Per exemple: el pare acostuma a ser un nen i la mare una nena. “Entre ells organitzen i inventen escenaris que ja no és només la imitació, sinó que poden crear noves situacions quotidianes” (Entrevista 1, mestra P3). Tal com diu la mestra de P3 entrevistada, estem d’acord que els infants de P5 tenen molta més capacitat per crear noves situacions simbòliques.

5.2.2. Interacció dins del joc simbòlic

Un dels conceptes més rics del joc simbòlic, és la participació del joc amb els altres i poder compartir el mateix joc. Tal com diu Tejerina (1994) “És un joc social i cooperatiu en el qual els infants es reparteixen els rols que volen imitar dels papers d'adults o imaginaris i les interaccions que s'estableixen entre ells” (p. 55). Pels mestres, la interacció és un dels aspectes que més avaluen del joc simbòlic. “El joc simbòlic l'avaluem a través de l'observació perquè és un espai on tu a través d'això veus com estan jugant. Aleshores teníem unes graelles d'observació, que avaluàvem més o menys: si interaccionava amb els companys o jugava sol/a” (Entrevista 2, mestra P5). D'aquesta manera s'ha creat unes taules d'observacions a infants de P3 i P5. En aquestes taules podem veure com majoritàriament els infants de P3 interactuen a vegades amb els altres infants però no de manera habitual (Observacions, P3, del 01/02 al 12/03). En canvi, els infants de P5 necessiten interactuar amb els altres infants i majoritàriament convidar-los al seu joc (Observacions, P5, del 15/02 al 26/03).

Striano, Tomasello i Rochat (1999) afirmen:

El joc simbòlic és probablement de naturalesa imitativa, sigui directament en la interacció social o menys directament en imitació diferida a mesura que els nens arriben a percebre el que pot i ha de fer-se amb els objectes (p.454).

Així doncs, els infants de P3 en quant l'aspecte social, comencen a interessar-se pel que fan els altres infants i comença la imitació, tot i que encara el seu joc majoritàriament és individual. Segons Tejerina (1994), primerament aquest tipus de joc comença sent un joc individual, on un infant inicia el joc amb un rol que s'ha establert ell mateix i seguidament es van incorporant altres infants. Els infants malgrat que sembli que estiguin jugant amb altres infants, es tracta d'un joc paral·lel que com diu la mestra de P3 “quan són més petits hi ha un joc més individual o un joc en paral·lel que sembla que jugui amb un altre, però estan cadascú al seu” (Entrevista 1, mestra P3). Podem veure els infants que majoritàriament a l'espai de la llar els infants juguen a nines, a cuinar o a netejar l'espai de manera individual, tot i que algun cop els infants intervenen en el joc dels altres sense necessitat de repartir-se rols. Romero i Gómez (2011) diuen que “Al principi aquest joc és individual, ja que la immaduresa social dels infants i el seu egocentrisme no els permet relacionar-se amb els seus iguals de manera apropiada” (p.31). Per exemple, l'infant anomenat H. “Primerament juga a passejar els ninos amb un cotxet al pati. Juga amb en R. Seguidament, juga individualment amb un nino a banyar-lo” (Diari de camp 1, espai de la llar, observació del dia 11 de febrer). En l'espai

dels oficis, podem veure com juguen al taller, a comprar i vendre a la botiga o a metges i pacients de manera cooperativa, tot i que el seu joc no té una llarga durada. Per exemple, l'infant anomenat A. "Juga a fer de metges amb la C. Comparteixen el material i tots dos es poden d'acord per atendre els pacients" (Diari de camp 1, espai dels oficis, observació del dia 17 de febrer). I finalment, en l'últim espai del teatre, podem veure com juguen a disfressar-se i a fer espectacles amb els titelles de manera majoritàriament individual, tot i que alguns infants algun cop intervenen en el joc dels altres companys/es. Per exemple, l'infant anomenat L. "Quan veu un espectacle de titelles, s'asseu davant del teatret i el veu molta estona. Després agafa un titella i fa ella l'espectacle" (Diari de camp 1, espai del teatre, observació del dia 02 de març).

D'altra banda, els infants de P5 busquen la relació amb els iguals i prefereixen jugar amb altres companys/es, encara que el grup és poc estable. Romero i Gómez (2011) diuen que "Els infants, a conseqüència de la seva progressiva descentralització, acaben relacionant-se amb els seus iguals de manera més o menys ajustada. Tenen en compte el punt de vista dels altres i per fi els seus jocs són compartits" (p. 31). Així doncs, cada cop l'àmbit social anirà obtenint més importància en el joc simbòlic. "Al principi quan fan joc simbòlic és un joc bastant individual [...]. A mesura que van evolucionant, han observat més, han experimentat molt més, interaccionen amb els altres, etc." (Entrevista 1, mestra P3). Per tant, podem veure com a P5 els infants tenen un joc més cooperatiu de grup en els tres espais observats. Per exemple, l'infant anomenat H ens diu "Jugo a fer de pare i la M. és el meu bebè" (Diari de camp 2, espai de la llar, observació del dia 18 de febrer). A més, tal com diu la seva tutora "és un tipus de joc molt més interactiu, si per exemple estan jugant al mecànic, van junts a arreglar una cosa" (Entrevista 2, mestra P5). Estic d'acord amb aquesta frase, ja que s'ha pogut observar en els diversos infants de P5 observats. Per exemple, l'infant anomenat M. "Juga tota l'estona al taller. Es mou pel pati buscant objectes per arreglar amb les seves companyes". (Diari de camp 2, espai dels oficis, observació del dia 04 de març). Així doncs, la interacció cada cop està més present en el joc i aquesta interacció amb els iguals es converteix en un joc cooperatiu, com hem pogut veure el pas del joc individual a P3 a un joc més cooperatiu de grup a P5.

5.2.3. Vocabulari establert dins del joc

El llenguatge va evolucionant a mesura que la interacció amb els altres va tenint més pes al joc simbòlic, ja que a través de les relacions, els infants milloren l'aprenentatge lingüístic perquè necessiten constantment comunicar-se i fer-se entendre. Vendrell (2009) ens diu que “amb el llenguatge, l'infant explica el que fa, regula allò que fa, el com ho vol fer i, al mateix temps, encarna un personatge fent les expressions adequades” (p.150). Tal com diu la mestra de P3: “Van fent tot aquest vocabulari més ric, organitzant i estructurant molt més el joc” (Entrevista 1, mestra P3). Per tant, es va creant un llenguatge més ric segons van creixent. Això es deu al fet que els infants volen imitar de la manera més exacta el llenguatge dels adults, utilitzant paraules que utilitzen els adults el qual desconeixen el seu significat. Tal com diu una mestra “Comencen a experimentar amb el material i a imitar algun dels gestos o del vocabulari que veuen en els grans” (Entrevista 1, mestra P3).

D'una banda, en els resultats finals de les observacions dels infants de P3, podem veure com en el concepte: “utilitza un vocabulari ric segons la seva edat” (Observacions, P3, del 01/02 al 12/03) majoritàriament tots els infants de P3 utilitzen un vocabulari ric per la seva edat, encara que han d'aprendre fent evolucionant el llenguatge. Encara que com diu Slade (1978) “no és estrany, per tant, que, deixada al seu aire, la parla efectiva resulti molt pobre en algunes circumstàncies. Després si es proporcionen menys joguines hi haurà més parla corporal” (p.51). Així doncs, hi ha algun cas que mai interactua amb els altres, no estableix cap mena de diàleg i per tant, el seu vocabulari no és massa ric. L'infant anomenat M. no acaba de saber expressar-se correctament, per exemple utilitza paraules com: “No!”, “Ara jo” (Diari de camp 1, espai de la llar, observació del dia 03 de febrer). Per tant, encara no són capaços d'organitzar i estructurar frases sintètiques més elaborades. Encara que, tal com diu Thió et al. (2007) “En el diàleg no fa falta explicitar molts detalls perquè el mateix context els aclareix” (p.153). D'altra banda, en els resultats finals de les observacions dels infants de P5, podem veure com en el concepte: “utilitza un vocabulari ric segons la seva edat” (Observacions, P5, del 15/02 al 26/03) tots els infants de P5 utilitzen un vocabulari ric per la seva edat, estructurant frases adequades al context que es troben. L'infant anomenat L. estableix amb una persona adulta un diàleg sobre el joc al qual està jugant, per exemple “La persona adulta li diu: Vull que em mesuris aquesta taula per a poder-la comprar, ella respon: Fa 40, necessites alguna cosa més?” (Diari de camp 2, espai dels oficis, observació del dia 04 de març).

Per tal de fomentar aquest vocabulari i fer-lo més ric durant el joc simbòlic, la mestra ens explica “El que faig és sobretot introduir vocabulari nou i rutines a l'hora d'expressar-se, per exemple entren en una botiga doncs dir bon dia, em podria dir avui com estan les patates, o qui és l'última o últim. Expressions que ells normalment no farien servir i jo o l'adult ajuda que ho facin servir” (Entrevista 2, mestra P5). Es considera una bona manera d'introduir vocabulari als infants, els quals escolten i imiten aquell vocabulari que van interioritzant i aprenen.

5.2.4. Capacitat de pensar i pensament hipotètic davant el joc

La primera manera que té l'infant per representar el món és el joc simbòlic. L'infant vol imitar de manera més exacta possible l'entorn que l'envolta, imitant el món adult i representant les seves pròpies vivències. Tal com diu Thió et al. (2007) “El joc simbòlic desenvolupa la capacitat de pensar «com si...»” (p.153). Durant el joc, l'infant desenvolupa la capacitat de plantejar hipòtesis que els ajuda a pensar «que passaria si...». I seguidament, a través necessiten resoldre aquestes hipòtesis a través del joc. Abad i Ruiz (2011) fan referència d'un espai metàfora, és a dir, un espai abstracte i de percepció, és l'imaginari infantil. Fomenta l'autonomia i el desig de poder crear el seu propi joc. Tal com diu una mestra “Entre ells organitzen i inventen altres escenaris que ja no és només la imitació. Si no que poden crear noves situacions quotidianes” (Entrevista 1, mestra P3). Per tant, els infants són capaços de crear noves situacions i escenaris a través de la seva pròpia imaginació i creativitat que fan fomentant durant el joc.

D'una banda, en la capacitat de pensar, en els resultats finals de les observacions dels infants de P3 en el concepte “Té la iniciativa de suggerir a què jugar” (Observacions, P3, del 01/02 al 12/03) es pot veure com la majoria dels infants només tenen iniciativa alguna vegada, excepte algun infant que sembla que el seu desenvolupament cognitiu és major i sí que té la capacitat de sempre suggerir a què jugar. Per exemple, l'infant anomenat C. “Juga a fer de metges amb l'A. És capaç d'intercanviar el rol i passar a ser pacient. Després juga al supermercat” (Diari de camp 1, espai dels oficis, observació del dia 17 de febrer). Veiem com aquest infant és capaç de suggerir diferents jocs simbòlics per jugar. A més a més, en el concepte “Es deixa emportar pel que diuen els altres” (Observacions, P3, del 01/02 al 12/03) es pot veure com la majoria sí que es deixa emportar pels altres, fent cas al que li diuen els companys/es. Per exemple, l'infant anomenat A. “Veu la L. netejant, agafa un altre netejador i la imita. Ho fa del revés i la L. li diu “Així no” i l'ensenya” (Diari de camp 1, espai dels oficis, observació del dia 11

de febrer). En aquest exemple veiem com l'infant anomenat A. es deixa emportar pel que li diu la L. i fa cas a les seves indicacions. D'altra banda, en el pensament hipotètic, en els resultats finals de les observacions dels infants de P3 en el concepte "L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic" (Observacions, P3, del 01/02 al 12/03) es pot veure com alguns infants sí plantegen gairebé sempre hipòtesis durant el joc simbòlic i altres a vegades. També, hi ha algun cas d'algun infant que no es planteja cap hipòtesi, com és el cas de l'infant anomenat M. "Quan aconseguix la planxa, comença a planxar per tot arreu menys a la taula de planxar". En aquest cas podem veure com l'infant juga sense parlar, agafant l'objecte i realitzant l'acció que desitja sense necessitat de plantejar-se cap hipòtesi. En canvi, en la capacitat de pensar, en els resultats finals de les observacions dels infants de P5 en el concepte "Té la iniciativa de suggerir a què jugar" (Observacions, P5, del 15/02 al 26/03) podem veure com tots els infants tenen la capacitat de suggerir a què jugar. Entre ells es posen d'acord i creen un joc conjunt on seguidament tots juguen. Aquesta relació entre ells com diu Slade (1978) "es revela com un factor activador que potencia no només el desenvolupament social sinó també el desenvolupament cognitiu" (p.67).

Per exemple, l'infant anomenat L. en l'espai de la llar "Juga tota l'hora amb la P. a banyar els nadons i entre elles es reparteixen els rols de ser dues mares que estan en una mateixa casa" (Diari de camp 2, espai de la llar, observació del dia 18 de febrer). Podem veure com juntes han iniciat un joc que prèviament han tingut la iniciativa de suggerir aquest tipus de joc. A més a més, en el concepte "Es deixa emportar pel que diuen els altres" (Observacions, P5, del 15/02 al 26/03) es pot veure com la majoria no es deixa emportar pels altres, i tenen criteri propi per decidir a què volen jugar. Per exemple, l'infant anomenat D. "Li treu un plat a una companya i no li torna. "Lo he cogido yo" diu. "No cojas lo que yo hago" diu enfadada. "No necesito ayuda" respon" (Diari de camp 2, espai de la llar, observació del dia 18 de febrer). D'altra banda, en el pensament hipotètic, en els resultats finals de les observacions dels infants de P5 en el concepte "L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic" (Observacions, P5, del 15/02 al 26/03) es pot veure com tots els infants sí que plantegen sempre hipòtesis durant el joc simbòlic. Per exemple, l'infant anomenat H. es troba en una situació on té uns guants de l'animal d'una rata que només té per posar 4 dits, després de pensar una petita estona em diu: "He de posar 2 en un perquè és d'una rata i les rates tenen 4 dits i jo en tinc 5". Com hem pogut veure, tal com diu una mestra "El joc simbòlic és com un assaig de la vida, ells s'enfronten a problemes i situacions que resolen d'una manera". Es pot exemplificar, amb una observació a l'infant anomenat U. que es troba jugant a cuiners i

“li demanen de postre un pastís. Mirant els materials veu que no troba cap joguina d’un pastís i ho dibuixa” (Diari de camp 2, espai de la llar, observació del dia 18 de febrer).

5.2.5. Capacitat de negociació que enriqueixen els infants

En l’evolució del joc simbòlic, cada vegada participen més infants en un mateix joc. Per tant, entre els diferents participants que juguen han d’expressar les seves opinions, escoltar les dels altres i posar-se d’acord entre ells. S’està d’acord amb el que pensa Tejerina (1994) com més jugadors siguin, més dificultat tindran a l’hora d’arribar a uns acords. A més, han de negociar les regles comunes i cooperant junts perquè es pugui dur a terme aquest joc. Tal com diu una mestra, “el joc simbòlic és un joc molt més interactiu, si per exemple estan jugant al mecànic, van junts a arreglar una cosa” (Entrevista 2, mestra P5). Per exemple, l’infant anomenat H. “Comença jugant al taller. Agafa una cinta de mesurar i en una fusta del pati i diu: anem a mesurar-la!” (Diari de camp 2, espai dels oficis, observació del dia 11 de març). Per tant, aquests exemples ens mostren la capacitat de negociació que han de desenvolupar els infants per poder posar-se d’acord durant el joc.

Els infants de P3 en quant el concepte de capacitat de negociació, no es desenvolupa tant perquè el seu tipus de joc no és tan cooperatiu de grup. Per tant, majoritàriament tenen un joc individual i d’aquesta manera no necessiten posar-se d’acord amb altres participants, sinó que ells mateixos creen el seu joc i les seves regles. Tal com opina Tejerina (1994) primerament aquest tipus de joc comença sent un joc individual, on un infant inicia el joc amb un rol que s’ha establert ell mateix i seguidament es van incorporant altres infants. Per tant, no ha fet falta establir-se conjuntament uns rols per poder seguir el joc. Així doncs, en les observacions realitzades, podem veure que en el concepte “L’infant convida als altres infants a jugar al seu joc” (Observacions, P3, del 01/02 al 12/03) majoritàriament és esporàdic, ja que a vegades tenen la necessitat d’intervenir ocasionalment en el joc dels altres, però no es tracta d’un joc sempre cooperatiu de grup. En l’altre concepte observat “És capaç de posar-se d’acord amb els altres infants” (Observacions, P3, del 01/02 al 12/03) es pot veure com a vegades són capaços de posar-se d’acord. Per exemple, l’infant anomenat C. “Demana una disfressa i com la té una altra companya no s’enfada i s’espera pacientment” (Diari de camp 1, espai del teatre, observació del dia 10 de març). Però altres vegades com en l’altre concepte “l’infant demana ajuda de l’educadora per resoldre conflictes” (Observacions, P3, del 01/02 al 12/03) es pot veure com a vegades també tenen la necessitat d’una persona adulta per fer d’intermediària davant el conflicte.

En canvi, els infants de P5 en quant el concepte de capacitat de negociació, constantment s'està desenvolupant, ja que utilitzen un joc més cooperatiu de grup el qual els infants s'han de posar d'acord, negociar les regles comunes, establir converses constantment per tal de desenvolupar el seu joc. Romero i Gómez (2011) diuen que "Els infants, a conseqüència de la seva progressiva descentralització, acaben relacionant-se amb els seus iguals de manera més o menys ajustada. Tenen en compte el punt de vista dels altres i per fi els seus jocs són compartits" (p. 31). Per tant, en les observacions realitzades, podem veure que en el concepte "L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc" (Observacions, P5, del 15/02 al 26/03) tots els infants conviden els altres al seu joc perquè tenen un joc més cooperatiu i tenen la necessitat social de relacionar-se amb els altres. Per exemple, l'infant anomenat L. "Parla amb en M. i junts fan un espectacle amb els titelles. Van establir una conversació mentre juguen" (Diari de camp 2, espai del teatre, observació del dia 18 de març).

En l'altre concepte observat "És capaç de posar-se d'acord amb els altres infants" (Observacions, P5, del 15/02 al 26/03) es pot veure com majoritàriament són capaços de posar-se d'acord amb els altres a través del diàleg, i així doncs en el següent concepte analitzat "l'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes" no tenen la necessitat de demanar ajuda a l'adult perquè ells mateixos són capaços de solucionar els problemes a través del diàleg. Bondioli (1996) ens proposa el concepte d'empatia per poder definir el joc simbòlic, que es refereix a la importància de posar-se en la pell de l'altre, entenen els seus punts de vista, etc. Per exemple, l'infant anomenat U. es troba en una situació on: "En Q. li ha tret un paper i calmament l'explica que era seu, li agafa, però no s'enfada" (Diari de camp 2, espai de la llar, observació del dia 18 de febrer).

5.2.6. Emocions que provoca el joc

L'infant és capaç de complir els seus desitjos fent-los realitat a través del joc simbòlic. Tal com ho defineix Thió et al. (2007) "en el moment que el nen o la nena imagina els mateixos desitjos ja està donant el primer pas per controlar-los" (p.153). Aquest ens desenvolupa la nostra capacitat de controlar les nostres emocions sense reprimir-les. El joc provoca plaer, i aquest plaer fa que l'infant pugui aprendre a través de la motivació perquè un dels aspectes que més s'avalua del joc simbòlic, és si l'infant gaudeix. Abad (2008) ensenya la importància del plaer i el desplaer en el joc espontani infantil. Es planteja la pregunta del perquè els infants juguen?, i explica la importància de jugar per obtenir aquest plaer. "Nosaltres a l'escola tenim una graella que prioritzem bastant si el

nen gaudeix del joc, si no és res forçat i li surt natural, que té ganes de fer-ho, etc.” (Entrevista 1, mestra P3) A més, cada infant és lliure de triar a què vol jugar i en quin moment vol fer-ho. Bondioli (1996) ens proposa el concepte d'improductivitat per poder definir el joc simbòlic que es refereix a no donar importància als resultats del joc, ja que si no deixem de banda el plaer de jugar i per tant, deixarà de ser un joc. Tal com diu una mestra “Es prioritza que sigui lliure, que puguin escollir a on volen anar i si necessiten més repetició en un espai, és perquè necessiten experimentar i repetir aquest vocabulari i aquesta estructura de joc” (Entrevista 1, mestra P3).

Abad (2008) afirma:

La pràctica psicomotriu com una metodologia d'intervenció no directiva que pretén superar el dualisme entre ment i cos, ajudant els nens i nenes a la integració harmònica de la seva globalitat, per comunicar-se, expressar-se, crear i pensar a través de la funció simbòlica (p.171).

En els infants de P3, en els resultats finals de les observacions realitzades en el desenvolupament de la funció afectiva, podem veure com en el concepte “L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant” (Observacions, P3, del 01/02 al 12/03) la majoritàriament, amb alguna excepció, no són capaços de controlar aquesta emoció. Els infants més petits es guien per la imitació i majoritàriament volen els materials que tenen els altres infants, i quan no ho obtenen, no són capaços de controlar-se. Per exemple, l'infant anomenat M. “En R. li treu l'esponja per netejar el nadó, es cabreja i li diu: No, no!” (Diari de camp 1, espai de la llar, observació del dia 11 de febrer). Un altre aspecte és si “L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer una cosa i la resta dels infants no volen” (Observacions, P3, del 01/02 al 12/03). Podem veure com la majoria no és capaç de controlar aquesta sensació. Per exemple, l'infant anomenat H. està jugant a l'espai dels oficis “Es trenca un objecte i ho intenta arreglar. Agafa un altre i li porta al R. però no vol. I insisteix” (Diari de camp 1, espai dels oficis, observació del dia 24 de febrer). En aquest cas, veiem com l'H. vol donar-li un objecte al seu company, però aquest no vol i per tant, l'H. es cabreja i no és capaç de controlar aquesta emoció. Per últim, en el concepte “L'infant imagina i representa els seus desitjos per a poder-los controlar” (Observacions, P3, del 01/02 al 12/03) veiem que majoritàriament sí que són capaços d'imaginar-los i representar-los a través del joc simbòlic, tot i que sempre amb alguna excepció.

En canvi, els infants de P5 en quant la seva funció afectiva, podem veure com en el concepte “L’infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant” (Observacions, P5, del 15/02 al 26/03) amb alguna excepció, majoritàriament sí que són capaços de controlar-ho i fins i tot, arribar a pensar i buscar una altra alternativa. Això és donat segons Thió. et all (2007) “el joc de ficció és paradoxal: permet controlar l’emoció” (p.153). Un altre aspecte és si “L’infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer una cosa i la resta dels infants no volen” (Observacions, P5, del 15/02 al 26/03). Podem veure com majoritàriament sí que són capaços de controlar aquesta sensació, però sempre amb alguna excepció. Per exemple, l’infant anomenat D. “Vol ajudar als altres, però no volen. S’emprenya i comença a treure-li les coses als altres, sense demanar cap permís” (Diari de camp 2, espai de la llar, observació del dia 25 de febrer). Per últim, en el concepte “L’infant imagina i representa els seus desitjos per a poder-los controlar” (Observacions, P5, del 15/02 al 26/03) veiem que majoritàriament sí que poden ser capaços de representar tots aquells desitjos que imaginem.

6. Conclusions

Durant aquest TFG, s'ha respost a la pregunta de recerca després d'haver realitzat tot el procés d'investigació. Aquesta pregunta de recerca és conèixer les semblances i les diferències en relació amb el joc simbòlic a les aules de P3 i de P5 amb la finalitat de poder fer una anàlisi ambdues edats. S'ha pogut conèixer tant les semblances com les diferències en quant les tres diferents funcions que desenvolupa el joc simbòlic: funcions cognitives, socials i afectives. Després de l'anàlisi, concloem que hi ha diferències i semblances entre ambdues edats, com a resultats finals podem destacar: en la funció cognitiva, els infants de P5 desenvolupen un llenguatge més adequat a l'espai creat i amb frases millor estructurades, com també plantegen hipòtesis durant el transcurs del joc; en canvi, els infants de P3, el vocabulari emprat és extern al joc i no es donen conversacions fluides. En la funció social, es destaca l'evolució de les relacions i joc cooperatiu dels infants de P5, creant un joc col·laboratiu i grupal, al mateix temps utilitzen l'habilitat de negociació; en canvi, en els infants de P3 desenvolupen un joc individual o associatiu, intervenint en escasses ocasions, tot i que es donen ocasions on arriben a un acord, no han desenvolupat l'habilitat de negociació. Finalment, en la funció afectiva, els infants de P5 mostren la capacitat de controlar les seves emocions sense reprimir-les, així com mostrar generositat a l'hora de compartir un objecte de joc; en canvi, els infants de P3, mostren una actitud més egoista a l'hora de compartir un objecte, però també mostren els seus desitjos mitjançant el joc, com els altres infants.

A continuació exposaré el grau d'assoliment dels objectius de recerca plantejats en aquest TFG:

Objectiu 1: Conèixer i descriure les propostes de joc simbòlic de l'aula P3 i P5.

Pel que fa a aquest primer objectiu, s'ha assolit totalment perquè gràcies a les observacions establertes durant aproximadament dos mesos, s'ha pogut conèixer les propostes de joc simbòlic dels cursos de P3 i P5.

Objectiu 2: Identificar i analitzar tres propostes de joc simbòlic a cada aula.

Pel que fa a aquest segon objectiu, també s'ha assolit totalment perquè tant al curs de P3 com el curs de P5 s'ha estudiat tres propostes d'espais de joc simbòlic: l'espai de la llar, l'espai dels oficis i l'espai del teatre. A partir de conèixer aquestes tres propostes de joc simbòlic, s'ha analitzat com cada un dels infants de cada curs juguen i experimenten amb aquests espais.

Objectiu 3: Proposar aspectes de millora en el joc simbòlic de les aules observades. Pel que fa a aquest tercer objectiu, s'ha assolit parcialment perquè a causa de la COVID no s'ha pogut crear espais totalment rics i per tant, com no s'ha pogut conèixer realment com eren aquests espais abans d'aparèixer la COVID. Tot i això, tenint en compte la situació de pandèmia, es podria proposar: utilitzar més l'espai extern que intern per desenvolupament del joc, o si més no, un espai més ampli. Per fer el joc més realista, es podria proposar més material de joc, i objectes més enllà del plàstic i de joguina. I finalment, com a proposta personal, incloure més espais de joc simbòlic incloent grups de les diferents edats, i gaudir de més temps de joc.

6.1. Limitacions

Durant la investigació del treball, s'han trobat algunes limitacions que han perjudicat en certa manera l'extensió i resolució del TFG. Primerament, la situació actual de COVID ha influït notablement en la creació dels espais del joc simbòlic, i per tant, els espais creats no han estat d'allò més reals. Així doncs, els espais i materials que s'han utilitzat per dur a terme el joc simbòlic han sigut una adaptació del que seria un espai simbòlic real. A més, molts materials han estat exempts de l'espai, ja que eren materials difícils de desinfectar i per tant no eren adequats davant la situació de COVID actual. Finalment, s'ha trobat una limitació de temporalització, ja que l'escola observada s'ha planejat un calendari dels diferents espais de jocs simbòlics que els hi tocava cada dues setmanes a cada curs. Davant aquesta planificació, els espais que es volia observar es trobaven fora dels temps establerts. Així doncs, davant aquesta limitació, s'ha creat un nou horari quadrant cada un dels espais amb els temps d'observació establerts.

6.2. Aportacions de les assignatures del Grau de Mestra d'Educació Infantil

Aquest treball ha estat possible gràcies a tots els coneixements que s'han adquirit durant els quatre anys de carrera. Es pot vincular amb moltes assignatures del grau, entre elles: En el primer curs es vol destacar la importància de l'assignatura Didàctica i Currículum Escolar, ja que s'ha pogut aprendre sobretot el procés d'ensenyament i aprenentatge a l'escola, com la importància dels materials didàctics i l'organització dels espais d'aprenentatge. També, l'assignatura de Psicologia del Desenvolupament, ja que s'ha tingut en compte els diferents tipus de desenvolupament dels infants i en quins contextos es desenvolupen. En el segon curs, l'assignatura Escola Infantil. Aula 03 és una de les assignatures que més s'ha apropat a aquest treball, ja que uns dels seus continguts és l'estudi del joc simbòlic. També, l'assignatura Escola Infantil. Aula 3-6 ha fet possible

aprendre els criteris metodològics de jugar i quines són les estratègies metodològiques. Psicologia de l'Educació, és l'assignatura que ha ensenyat el concepte d'interacció entre els alumnes, que és un dels aspectes bàsics del joc simbòlic. Finalment en aquest curs, l'assignatura Psicologia de la Primera Infància. 0-6 anys ens ha parlat generalment del concepte del joc i quins són els processos de desenvolupament en la infància. En el tercer curs, en Didàctica del Llenguatge I, s'ha detallat com els infants adquireixen el llenguatge i quin és el seu procés. En el quart curs, en l'assignatura Aprendre Jugant. Psicopedagogia del Joc s'ha trobat sentit en el joc i quines són les seves funcions principals. Per últim, en l'assignatura Art i Joc a l'Escola. 0-6 anys s'han adquirit aprenentatges de com crear un espai que estimuli el joc dels infants.

6.3. Perspectives de futur

El joc simbòlic és una de les activitats lúdiques més característiques a l'etapa de la infantesa, ja que és fonamental pel desenvolupament dels infants. Així doncs, com a futura Mestra d'Educació Infantil que compon des dels 0 anys fins als 6 anys, es considera molt important l'adquisició de coneixements d'aquest tipus de joc, ja que és el més utilitzat a infantil. Per tant, gràcies a la recerca, he pogut profunditzar al màxim en aquest tema i enriquir-me de coneixements que en un futur seran utilitzats en la meua aula infantil. A més, gràcies a les observacions i entrevistes que he dut a terme, he pogut veure de manera més directa com és el joc simbòlic i quines característiques ha de tenir. Encara que la COVID no m'ha pogut fer veure de manera real com és un espai de joc simbòlic, he pogut aprendre també dels ítems que s'ha trobat a faltar amb relació a cada espai. Així doncs, ha sigut una manera d'aprendre a com gestionar i organitzar un espai simbòlic que s'aproximi a la realitat, encara que la situació no t'ho permeti.

Considero que seria molt interessant continuant fent recerca sobre el joc simbòlic i profunditzar més en tots els diferents aprenentatges que aporta. Així doncs, m'agradaria que això només fos un inici d'un llarg camí d'investigació, ja que és necessària molta més informació i recerca per conèixer totalment un tema. Per tant, dono molts ànims a seguir treballant en el món del joc i que s'adonin que un joc és molt més que jugar.

Finalment, voldria afegir que darrere d'aquest document hi ha una motivació personal en el disseny del projecte que he pogut conèixer i aprendre. M'obre les portes al món educatiu i m'ha permès conèixer a professionals referents en el meu camí professional i personal.

7. Bibliografía i webgrafia

Abad Molina, J. (2008). El Placer y el Displacer en el Juego Espontáneo Infantil. *Arteterapia. Papeles De Arteterapia Y educación artística Para La inclusión Social*, 3, 167 - 188. Recuperado a partir de <https://revistas.ucm.es/index.php/ARTE/article/view/ARTE0808110167A>

Aucouturier, B. (2004). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Barcelona: Graó.

Bonilla, E. Rodríguez, P. (1997). *Más allá del dilema de los métodos. La investigación en ciencias sociales*. Colombia: Norma.

Escola Rosa Oriol Anguera. (2021). *Ambients infantil*. Recuperado de <https://agora.xtec.cat/escolarosaoriol/general/ambients-infantil/>

Escola Rosa Oriol Anguera. (2021). *Projectes educatius*. Recuperado de <https://agora.xtec.cat/escolarosaoriol/projecte-educatiu-2/projecte-educatiu/>

Fusté, S. Martín, L. Masnou, F. Palou, S. Thió, C. (2007). Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor del aprendizaje. M. Anton (Coord.), *Planificar la etapa 0-6: Compromiso de sus agentes y práctica cotidiana*. (p.127-162). Barcelona: Graó.

Gonzaga Martínez, W. (2002). La observación: un medio para mejorar la práctica docente. *Revista Electrónica Educare*, (2), 115-126. <https://doi.org/10.15359/ree.2002-2.9>

González, J. (2001). *El paradigma interpretativo en la investigación social y educativa: Nuevas respuestas para viejos interrogantes*. Recuperado de: https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/12862/file_1.pdf?sequence

Hoyuelos, A. (2004). *La ética en el pensamiento y obra pedagógica de Loris Malaguzzi*. Barcelona: Octaedro.

Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.

Ivern, I. (2009). *El joc en el desenvolupament infantil*. Recuperado de https://blocs.xtec.cat/semedes/files/2012/01/EL_JOC_EN_EL_D_INFANTIL1.pdf

Licon, A. (2000). *La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico*. Recuperado de https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/45502/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Penalva-Verdú, C., & Mateo-Perez, M. A. (2006). *Tècniques qualitatives d'investigació*. Recuperat de: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/2466/1/Num77_Tecnicas_qualitatives.pdf

Quinto, B. (2010). El juego. En B. Quinto (Coord.), *Educación en el 0-3: La práctica reflexiva en los nidos de infancia* (p. 179-189). Barcelona: Graó.

Ricoy, C. (2006). *Contribución sobre los paradigmas de investigación*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1171/117117257002.pdf>

Romero, V. Gómez, M. (2011). *El juego infantil i la seva metodologia*. Barcelona: Altamar

Ruiz, Á. Abad, J. (2011). *El juego simbólico*. Barcelona: Graó

Sierra Bravo, R. (1995). *Técnicas de investigación social*. Madrid: Paraninfo.

Slade, P. (1978). Los comienzos del drama. Del nacimiento a los cinco años: El juego. P. Slade (Ed.), *Expresión dramática infantil* (p. 38-41). Madrid: Grupo Santillana.

Stake, R. (1998). *Investigación con estudio de casos*. Madrid: Ediciones Morata.

Striano, T., Tomasello, M., & Rochat, P. (2001). Social and object support for early symbolic play. *Developmental Science*, 4(4), 442-455. <https://doi.org/10.1111/1467-7687.00186>

Tejerina, I. (1994). *Dramatización y teatro infantil*. Madrid: Siglo XXI

Tomasello, M. (1999). The cultural ecology of young children's interactions with objects and artifacts. In E. Winograd, R.

Tomasello, M., Striano, T., & Rochat, P. (1999). Do young children use objects as symbols? *British Journal of Developmental Psychology*, 17, 563±584.

Vendrell Maños, Roser. «El joc lliure: un espai natural per al desenvolupament infantil». *Aloma: revista de psicologia, ciències de l'educació i de l'esport Blanquerna*, [en línia], 2009, Núm. 25, p. 137-59, <https://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/view/144639> [Consulta: 15-02-2021].

8. Annexos

8.1. Annex I: Diari de camp dels infants de P3

ESPAI DE LA LLAR. OBSERVACIÓ 03 DE FEBRER

Infant anomenat A.

L'A imita un gat i agafa menjar per menjar-s'ho (so i acció). Fa veure que és el seu gat i els altres companys/es l'han de cuidar. Corre per l'aula a quatre potes buscant la reacció dels altres infants. L'A quan passeja no utilitza cap mena d'objecte simbòlic per jugar, però sí que ocasionalment agafa menjar de la llar per fer veure que s'ho menja. En aquest cas, utilitza un tipus d'objecte prototípic, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. A més, utilitza un tipus d'identitat funcional, és a dir, utilitza accions fictícies quan simula que està menjant. El seu rol podem veure que es tracta d'una acció d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi. En quant la seva verbalització és centrada a un mateix i interna, ja que l'infant s'adreça a un mateix sent adient amb el joc que està realitzant. Tot i que en algunes ocasions la seva verbalització és social interna, ja que és dirigida als companys. Finalment, el seu tipus de joc és cooperatiu de grup, ja que entre ells es reparteixen els rols i l'A ha decidit ser el gat de la família.

Infant anomenat L.

En la **llar** juga a cuinar amb l'A. L'A. s'enfada perquè no li demana perdó, i la L. davant la seva demanda, li acaba demanant. En les **nines**, agafa una nina i la pentina amb un raspall. Li agafa una cosa a la seva companya amb molta cura, mirant i buscant la seva aprovació. Posa la nina al llit i la tapa amb una manta. Juga sola, no busca interacció amb els altres infants. La V. busca jugar amb ella, la L. li parla i acaba perseguint-la. Posa el bolquer a la nina, un xumet a la boca i el posa a dormir. Els objectes són prototípics, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. Per exemple: El bressol l'utilitza per posar a dormir els nadons, el xumet el posa a la boca, el raspall el fa servir per pentinar la nina, etc. Es tracta d'una identitat realista, ja que la ficció que porta a terme té característiques realistes. Utilitza un tipus d'acció referida a un mateix, ja que fingeix accions amb el seu propi cos, però també ocasionalment, utilitza un tipus d'acció referida als altres perquè imita ocasionalment el que realitza una altra persona. En quant la seva verbalització durant el joc verbalització és centrada a un mateix i interna, ja que

l'infant s'adreça a un mateix sent adient amb el joc que està realitzant. Finalment, el seu tipus de joc ocasionalment és solitari, a vegades és imitatiu i també pot ser associatiu, intervenint ocasionalment en el joc dels companys.

L'infant anomenat M.

En la **llar** veu a un company planxant i va a treure-li. "Ara jo" li diu. Li vol treure constantment i li va tocant els botons de la planxa. Quan el seu company la deixa un moment per posar bé la tovallola, li treu i s'enfada. No ho entén. "NO!" li diu enfadada. Quan aconseguix la planxa, comença a planxar per tot arreu menys a la taula de planxar. En les **nines** juga sola. No estableix cap conversa. Agafa una nina i la pentina amb un raspall. Es distreu fàcilment i deixa de jugar. Quan la M. agafa la planxa, utilitza un objecte substituït, ja que no només utilitza la planxa per la seva funcionalitat de planxar, sinó que li porta a donar-li diferents usos. En canvi, quan pentina la nina amb el raspall, utilitza un objecte prototípic, és a dir, utilitza l'objecte amb el seu ús funcional de pentinar. La seva identitat majoritàriament és funcional, utilitza accions fictícies. La M. sempre utilitza accions referides a un mateix, ja que fingeix accions amb el mateix cos. Majoritàriament juga sense verbalitzar, però ocasionalment utilitza verbalitzacions centrades a un mateix. Finalment, el seu joc majoritàriament és solitari, però ocasionalment utilitza un joc imitatiu.

L'infant anomenat C.

La C. agafa una nina i juga a banyar-la amb una banyera de nadons amb aigua i sabó. Durant una estona la banya i quan acaba la posa enrotllada amb una tovallola per eixugar-la. Els objectes són prototípics, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. Per exemple: La banyera l'utilitza per banyar els nadons i la tovallola per eixugar-lo quan surt de la banyera. Es tracta d'una identitat realista, ja que la ficció que porta a terme té característiques realistes, com és l'hora del bany. La C. assumeix un rol que no és el seu propi, fa de mare i la nina és el seu nadó. En quant la seva verbalització durant el joc verbalització és centrada a un mateix i interna, ja que l'infant s'adreça a un mateix sent adient amb el joc que està realitzant. Finalment, el seu tipus de joc és solitari, ja que ella sola juga a deixar net el seu nadó.

L'infant anomenat H.

En les **nines** comença a llençar les nines. Després se centra en el joc i agafa un raspall per pentinar les nines. Juga i interacciona amb el M. "tú este" li mana. Vol pentinar la nina de la seva companya i com no li deixa, pentina el cabell d'en M. Seguidament, juga amb una joguina de nadons que té una mini pilota dintre. Ve i em diu "Quiero quitar una", "No es pot Hugo" li responc. "Sí, sí yo quiero" em continua insistint. Finalment, li treu les joguines a la S. les posa al carrito i els passeja per la classe. Els objectes són prototípics, ja que utilitza els objectes amb el seu ús funcional. La seva identitat és realista perquè la ficció que duu a terme té característiques reals. Les accions són d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi. L'H. constantment vol verbalitzar tot el que fa i en aquest dia de joc simbòlic utilitza quatre tipus de verbalitzacions:

- Verbalització centrada en un mateix i interna: Adreçades a un mateix i adients amb el joc.
- Verbalització centrada en un mateix i externa: Adreçades a un mateix per aclarir o anticipar el joc.
- Verbalització social interna al joc: Dirigides als companys de joc.
- Verbalització social externa al joc: Dirigides als companys de joc per aclarir o anticipar el joc.

I finalment, el joc que utilitza és tant solitari com joc associatiu, intervenint ocasionalment en el joc dels companys.

ESPAI DE LA LLAR. OBSERVACIÓ 11 DE FEBRER

L'infant anomenat A.

Prepara un entrepà a la cuineta i fa que se'l menja. "M'estic menjant un entrepà" em diu. Veu la L. netejant, agafa un altre netejador i la imita. Ho fa del revés i la L. li diu "Així no" i l'ensenya. Seguidament ho fa bé i juga content a netejar totes les taules. "C. a recollir" li recorda a una companya constantment. S'expressa correctament, estableix converses amb els altres infants i utilitza un vocabulari ric per la seva edat. En aquesta situació, utilitza objectes prototípics, utilitzant aquest amb el seu ús funcional. En el moment que fa veure que menja un entrepà utilitza una identitat funcional, simulant que se'l menja. En altres moments, com per exemple quan neteja, utilitza una identitat realista, portant la ficció amb característiques reals. Quan imita la L. fa una acció referida als altres, és a dir, realitzant una acció que normalment fan els altres. La seva verbalització avui és

centrada a un mateix i externa al joc, ja que va expressant constantment el que va realitzant. Finalment, el seu joc ha estat imitatiu i solitari.

L'infant anomenat L.

Juga a netejar totes les taules. Estableix converses amb l'A., ensenyant-li com s'agafa el netejador i com es neteja de dalt a baix. Utilitza un vocabulari ric i estableix converses constantment. Els objectes són prototípics, ja que utilitza els objectes amb el seu ús funcional, com en aquest cas utilitza el netejador per netejar tal com ho fan els adults. Tracta d'una identitat realista perquè la ficció que porten a terme té característiques reals. L'infant assumeix un rol diferent del seu propi, en aquest cas com si fos un netejador. La verbalització de l'infant és social interna al joc, és a dir, es dirigeix als companys/es de joc. En aquesta situació, la L. juga a un joc associatiu, ja que intervé algunes ocasions en el joc dels companys, però no es reparteixen els rols conjuntament.

L'infant anomenat M.

Es cabreja perquè vol un cotxet que té en R. i crida. Acaba agafant un altre per jugar. No estableix converses. Juga a banyar les nines. En R. li treu l'esponja per netejar el nadó i es cabreja. "No R.!" li diu enfadada. Juga a netejar a l'hora d'acabar l'hora del joc quan veu que els altres estaven netejant. La mestra diu a recollir les joguines i continua netejant. Els objectes són prototípics, és a dir, utilitza objectes amb el seu ús funcional, en aquest cas el cotxet segueix sent un cotxe i l'esponja serveix per netejar els nadons. La seva identitat en els jocs majoritàriament és funcional, però en aquesta situació tracta d'una identitat realista perquè la ficció que porten a terme té característiques reals. La M. sempre utilitza accions referides a un mateix, ja que fingeix accions amb el mateix cos. Majoritàriament juga sense verbalitzar, però ocasionalment utilitza verbalitzacions centrades a un mateix. Finalment, el seu joc majoritàriament és solitari, però ocasionalment utilitza un joc imitatiu.

L'infant anomenat C.

Juga a la cuineta. Agafa un bol de l'armari i diu que farà una recepta. Agafa ous i altres menjars per ficar-los dintre del bol i barrejar-los. Juga a netejar la taula del pati. "Està molt bruta" diu. I constantment mira el drap brut. "He jugat a fer de bruixa i a netejar" m'explica. Avui juga sola. Interacciona molt poc. Utilitza un vocabulari ric per la seva edat. Els objectes són prototípics, és a dir, utilitza objectes amb el seu ús funcional. La

seva identitat majoritàriament és realista. Però en aquest cas ha sigut més funcional, és a dir, utilitza accions fictícies com simular que llença molts menjars i els barreja per fer una poció. Es pot veure que és una situació fantàstica, ja que té característiques fantasioses típiques dels contes. Utilitza accions referides a un mateix, però majoritàriament assumeix un altre rol que no és el propi, com en aquest cas convertir-se en una bruixa. Normalment la C. és una nena molt xerraire que li agrada molt interactuar amb els companys/es, però avui concretament ha tingut un joc solitari i la seva verbalització ha sigut centrada a un mateix interna i adients al joc.

L'infant anomenat H.

Juga a passejar els ninos amb un cotxet al pati. Juga amb en R. "Ven R." va dient. Diu que jugarà a fer com si fos casa seva. Juga amb un nino a banyar-lo, quan el teu li cau a terra i s'omple de sorra. "Eh, eh mira" em diu. "Està brut, l'has de banyar" li dic. El banya i l'eixuga amb una tovallola. Seguidament li vol posar un bolquer. Com el posa del revés, la mestra li vol ajudar i diu "No, yo solo", li posa i després el pentina. Els objectes són prototípics, ja que utilitza els objectes amb el seu ús funcional. La seva identitat és realista perquè la ficció que duu a terme té característiques reals. Les accions són d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi. L'H. constantment vol verbalitzar tot el que fa i en aquest dia de joc simbòlic utilitza dos tipus de verbalitzacions dirigides als companys:

- Verbalització social interna al joc: Dirigides als companys de joc.
- Verbalització social externa al joc: Dirigides als companys de joc per aclarir o anticipar el joc.

I finalment, el joc que utilitza és tant solitari com joc associatiu, intervenint ocasionalment en el joc dels companys.

ESPAI DELS OFICIS. OBSERVACIÓ 17 DE FEBRER

L'infant anomenat A.

Juga a fer de metges amb la C. Comparteixen el material i tots dos es posen d'acord per atendre els pacients. Em dona el xarop i em diu "això cura". "Ja pots cuidar al següent pacient" li diu a la "doctora". Cura la L. i li diu "Estàs bé, ja pots tornar a casa". Sembla que li ha agradat molt l'espai de metges, no experimenta l'espai de la botiga i l'espai del taller experimenta molt poc. Utilitza objectes prototípics, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. Tracta d'una identitat realista, ja que la ficció que porta

l'infant té característiques reals. En aquest cas, l'infant assumeix un rol de fer veure que és metge. La seva verbalització és social interna i externa al joc, ja que es dirigeix als companys, però també vol aclarir i anticipar el joc. L'A. juga a un joc cooperatiu de grup, entre tots decideixen el joc i es reparteixen els rols.

L'infant anomenat L.

“Jo vull ser metge, però els metges tenen guants”, seguidament va a buscar uns guants i em demana ajuda. La B. li diu “Jo puc posar-me'ls sola” i la Leire li respon “Jo no, necessito ajuda”. Juga a fer de doctora i em posa l'aparell del cor i em diu “Tens bé el cor” i després diu: “Ara jo sóc el pacient perquè em curin”. En el supermercat mira que fan els altres infants. La B. li diu què necessita per comprar, i la L. demana diverses fruites per comprar. La B. li treu les coses i la L. no s'enfada. En un moment, em veu i ve a dir-me que està jugant a comprar menjar. Utilitza objectes prototípics, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. Tracta d'una identitat realista, ja que la ficció que porta l'infant té característiques reals. Per exemple, la L. simula a fer de metge i fa accions reals que els metges fan. Com també, simula que va a comprar i fa accions iguals que fan els compradors. L'infant constantment assumeix un rol que no és el seu, com en aquest cas ser un comprador i un metge. La seva verbalització és social interna i externa al joc, ja que es dirigeix als companys tant parlant del joc com d'altres temes externs al joc. Aquest dia, la L. juga a un joc cooperatiu de grup a l'hora de jugar a metges, però seguidament, veu com els altres infants juguen a supermercats i opta per un joc imitatiu.

L'infant anomenat M.

Li treuen una joguina i no diu res. Quan jo li torno, la té tota l'estona i no la vol compartir. Va a l'espai del metge, però no interacciona amb els companys, ni verbalitza les accions que duu a terme o el rol que està imitant. Intenta posar-se uns guants però no pot: “Quiero poner yo” i em demana ajuda. Plora perquè li han fet mal i va a buscar ajuda a l'adult. Els objectes són substituïts, majoritàriament la M. agafa un objecte i el té molta estona, se l'emporta per gairebé tots els espais i li dóna diferents usos. La seva identitat en els jocs majoritàriament és funcional, simulant accions fictícies. La M. sempre utilitza accions referides a un mateix, ja que fingeix accions amb el mateix cos. Majoritàriament juga sense verbalitzar, però ocasionalment utilitza verbalitzacions centrades a un mateix. Finalment, el seu joc majoritàriament és solitari, però ocasionalment utilitza un joc imitatiu.

L'infant anomenat C.

Juga a fer de metges amb l'A. Comparteixen el material i tots dos es posen d'acord per atendre els pacients. "Espera't a la sala d'espera F." diu. És capaç d'intercanviar el rol i passar a ser pacient. En el supermercat busca una peça de menjar i demana permís a la D. Diu que compra ingredients per fer un pastís, on seguidament el fa. Li treu el cistell de menjar a la V. i li diu "Millor jo, que sóc la noia del supermercat". Interacciona amb els altres i té un vocabulari ric durant el joc. Els objectes són prototípics, és a dir, utilitza objectes amb el seu ús funcional. Per exemple, quan juga de metge les eines que agafa les fa servir amb la seva funció. La seva identitat és realista, fa veure que és un metge, pacient, un comprador, venedor, etc. Durant el joc simbòlic, la C. assumeix rols que no són els seus. Normalment la C. és una nena molt xerraire que li agrada molt interactuar amb els companys/es, avui concretament ha tingut un cooperatiu de grup, repartint els rols amb els companys i la seva verbalització ha sigut social interna al joc.

L'infant anomenat H.

No vol compartir. Agafa un maletí i se l'emporta als altres espais. Vol treure constantment les coses dels altres i no arriba a cap acord. Li treuen un maletí, que tenia a principi del joc i ara l'havia deixat, i s'enfada: "Yo tenia esto" diu cridant. Juga a la botiga i li pregunto: "Què fas Hugo, a què jugues?" i em diu "Tengo una cesta para el Martí" i li posa dintre molt menjar per donar-li. Se'n va a buscar al Martí i quan torna està la Valentina a la botiga i li diu "Eh yo estaba" i la fa fora. En canvi, seguidament entra la Sofia a la botiga i sembla que com té més afinitat, comparteix l'espai amb ella.

Els objectes que utilitza l'H. són prototípics, ja que utilitza els objectes amb el seu ús funcional. La seva identitat és realista perquè la ficció que duu a terme té característiques reals. Com per exemple, posar menjar a un cistell fent la compra del supermercat. Les accions són d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi. L'H. constantment vol verbalitzar tot el que fa i utilitza una verbalització social interna i externa al joc. Finalment, el joc que utilitza és tant solitari com joc associatiu, intervenint ocasionalment en el joc dels companys.

L'infant anomenat A.

L'.A imita ser un fuster. Verbalitza que li encanta ser fuster i vol fer diverses accions: collar, descollar, picar, etc. Realitza converses amb un company: En F. li diu "Necessito un cargol de fuster" i l'A. li respon "Què és un cargol de fuster?" i s'espavila per trobar-li un i donar-li. L'A. seguidament agafa un metro i li demana a la D. que li aguanti que vol mesurar la taula. "El metro és molt llarg" verbalitza en veu alta. Quan veu una eina que no coneix el seu funcionament, li demana a la mestra. Seguidament juga a metges. "Jo faig de pacient que tinc mal i tu em cures L.". Utilitza objectes prototípics, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. Quan veu que un no coneix el seu funcionament, ho pregunta. Tracta d'una identitat realista, ja que la ficció que porta l'infant té característiques reals. En aquest cas, l'infant assumeix un rol de fer veure que és fuster, i seguidament al final de l'hora fa de metge. La seva verbalització és social interna i externa al joc, ja que es dirigeix als companys, però també vol aclarir i anticipar el joc. L'A. juga a un joc cooperatiu de grup, entre tots decideixen el joc i es reparteixen els rols. Tot i que al principi, quan descobreix l'ofici de fuster, juga a un joc més solitari.

L'infant anomenat L.

La L. es dirigeix a jugar a supermercats. "Bon dia, vinc a comprar" verbalitza en veu alta, agafa un carro i fa cua en el supermercat. Quan és el seu torn diu "Vull maduixes per comprar". Demana més menjar, i li diuen que no tenen. "Sí, aquí n'hi ha un" li respon la L. fixant-se en els productes del supermercat. Un cop comprat els productes, els deixa i es dirigeix a jugar al taller. Veu a la M. que utilitza una eina de diferent manera i li diu "Així no, jo t'ensenyo M.". Es cansa ràpidament i es dirigeix a l'últim espai que li queda per passar, el metge. Es posa a la sala d'espera perquè la cridin i la puguin curar. Utilitza objectes prototípics, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. Quan veu que un infant no l'utilitza de la mateixa manera que ella, intervé per ensenyar-li a la seva manera. Tracta d'una identitat realista, ja que la ficció que porta l'infant té característiques reals. Per exemple, la L. simula fer de compradora, fa la cua i s'espera el seu torn, quan li toca demana els productes i paga. Com també, simula que va al metge i com veu al "metge" enfeinat, s'espera a la sala d'espera. L'infant constantment assumeix un rol que no és el seu, com en aquest cas ser una compradora, fustera i una pacient. La seva verbalització és social interna i externa al joc, ja que es dirigeix als companys tant parlant del joc com d'altres temes externs al joc. Aquest dia, la L. juga a

un joc cooperatiu de grup a l'hora de jugar al supermercat, com també associatiu quan veu la M. que juga al taller i intervé.

L'infant anomenat M.

Veu el que fan els altres al taller i ho imita. La L. li ensenya a utilitzar una eina i no li fa cas. No interactua amb els companys. Agafa eines del metge i les utilitza per picar en el taller. Suca el martell a la pintura. Els objectes són substituïts, majoritàriament la M. li dóna altres funcionalitats als objectes. Per exemple, en comptes d'una brotxa per pintar, suca un martell. També, agafa eines del metge per picar en el taller. La seva identitat en els jocs majoritàriament és funcional, simulant accions fictícies. La M. sempre utilitza accions referides a un mateix, ja que fingeix accions amb el mateix cos.

Majoritàriament juga sense verbalitzar, però ocasionalment utilitza verbalitzacions centrades a un mateix. Finalment, el seu joc majoritàriament és solitari, però ocasionalment utilitza un joc imitatiu com per exemple quan veu gairebé tots els infants jugant al taller.

L'infant anomenat C.

Juga a comprar al supermercat. "Hola, necessito dos peixos per dinar". Hi havia unes floretes que li havia regalat la L. a la mestra. La L. s'enfada i la C. li respon "Si estan aquí és perquè són de la classe". Segueix amb el seu joc i quan paga li diu a la venedora "per pagar necessito diners". Més tard, juga a fer de metge i curar als altres companys. Li pregunto: "Vas a curar a la Ch.? I em contesta: "Sí, és una pacient que s'ha fet mal perquè ha corregut molt i s'ha caigut i ha hagut de venir al metge perquè li curi". Els objectes són prototípics, és a dir, utilitza objectes amb el seu ús funcional. Per exemple, quan juga de metge les eines que agafa les fa servir amb la seva funció. La seva identitat és realista, fa veure que és un metge i un comprador. Durant el joc simbòlic, la C. assumeix rols que no són els seus. Normalment la C. és una nena molt xerraire que li agrada molt interactuar amb els companys/es, avui concretament ha tingut un joc cooperatiu de grup, repartint els rols amb els companys i la seva verbalització ha sigut social interna al joc.

L'infant anomenat H.

Juga a ser fuster. Aparta els altres companys per ficar-se ell a clavar cargols amb un martell. El F. li demana el martell i li diu "No, lo tengo yo". Es trenca la caixa i continua picant per trencar-la més. "Toma, toma" va verbalitzant en veu alta. Interactua sempre amb els mateixos infants. No té varietat. El seu llenguatge és poc ric, però sempre es vol fer entendre. Es trenca un objecte i ho intenta arreglar. Agafa un altre i li porta al R. però no vol. I insisteix. Veu com els altres juguen amb un metro i els hi vol treure "Yo quiero" va dient. Seguidament, s'enfada perquè vol el martell de la S. "Yo este" va insistint per treure-li. Pica als altres amb el martell. Els objectes que utilitza l'H. són prototípics, ja que utilitza els objectes amb el seu ús funcional. La seva identitat és realista perquè la ficció que duu a terme té característiques reals. Com per exemple, picar amb el martell per clavar els cargols a la caixa. Les accions són d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi. L'H. constantment vol verbalitzar tot el que fa i utilitza una verbalització social interna i externa al joc. Tot i que, la majoria de vegades parla per queixar-se i per demanar altres objectes. Finalment, el joc que utilitza és tant solitari com joc associatiu, intervenint ocasionalment en el joc dels companys.

ESPAI DEL TEATRE. OBSERVACIÓ 02 DE MARÇ

L'infant anomenat A.

Comença jugant a titelles. Es posa un drac a la mà i fa sorolls per espantar els companys. Busca l'atenció dels altres. Seguidament juga amb els titelles al teatret i els companys seuen davant per mirar-lo. Més tard, veu una disfressa d'un drac que es posa a la cintura, se'l posa i està la resta d'hores de joc simbòlic amb ell. Els objectes que utilitza són prototípics, els utilitza fent el seu ús funcional. Per exemple, el titella de drac fa que és un titella i és un drac. La seva identitat és realista, com quan fa sorolls de drac per espantar els companys. L'A assumeix un rol que no és el seu, amb els titelles fa veure que és un animal. La seva verbalització és social interna al joc, ja que juga a fer un espectacle al teatret i es dirigeix als companys. Finalment, es pot veure com el seu joc és associatiu, ja que intervé en més d'un joc. Tot i que també ha sigut imitatiu, quan es disfressa de drac perquè veu a un company amb una disfressa igual.

L'infant anomenat L.

Des d'abans d'iniciar el joc, ja tenia clar la disfressa que es posarà. Un cop començat l'hora de joc simbòlic, agafa un vestit i demana ajuda per posar-s'ho. Es posa un barret de conjunt i una bossa al braç. Durant tota l'estona de joc no es canvia de disfressa. Quan veu un espectacle de titelles, s'asseu davant del teatret i el veu molta estona. Després agafa un titella i fa ella l'espectacle. Els objectes que utilitza són prototípics, els utilitza fent el seu ús funcional. Per exemple, els complements que agafa, una bossa i un barret, els fa servir per al braç i pel cap. La seva identitat és realista, actua tal com el personatge del qual s'ha disfressat. L'A assumeix un rol que no és el seu, es disfressa d'una altra persona i l'imita. La seva verbalització és social interna al joc, ja que constantment es dirigeix als companys. Finalment, la L. utilitza un joc més associatiu, intervenint algunes ocasions als jocs dels companys. Tot i que avui també ha sigut imitatiu, quan ha vist els companys fent un espectacle de titelles al teatret i ha volgut fer el mateix.

L'infant anomenat M.

Vol les sabates que tenen les altres companyes i s'enfada. Seguidament veu unes i se les posa. No se les treu en tota l'estona de joc. També es posa una faldilla i juga a caminar per la classe amb les sabates. Es posa un llaç al coll i una màscara. "Mira, mira" em va dient. No interacciona, ni està al mateix espai que la resta, va lliurement. Els objectes que utilitza són prototípics, els utilitza fent el seu ús funcional. Tot i que la M. majoritàriament utilitza objectes substituïts. Per exemple, el llaç se'l posa al coll, la màscara a la cara i les sabates als peus. La seva identitat és realista, tot i que actua i verbalitza molt poc. La M realitza accions referides a un mateix, no imita cap personatge ni és conscient quan es disfressa. La seva verbalització és centrada a un mateix, externa al joc. Finalment, es pot veure com el seu joc és solitari, no interacciona amb els companys i les companyes i està en un altre espai diferent de la resta.

L'infant anomenat C.

Es posa un vestit. "Sóc la majestat i la reina. La L. li treu una corona i diu "després me la tornes, que les reines tenen corona". Seguidament, seu a veure l'espectacle que fan els companys al teatret. Tota l'hora de joc simbòlic està amb la mateixa disfressa. Els objectes que utilitza són prototípics, els utilitza fent el seu ús funcional. Per exemple, agafa una corona i la posa al cap. La seva identitat és realista, actua tal com el

personatge del qual s'ha disfressat. L'A assumeix un rol que no és el seu, es disfressa d'una reina i l'imita. La seva verbalització és social interna al joc, ja que constantment es dirigeix als companys. Finalment, la C. té estones de joc solitari, però també ha sigut associatiu, intervenint al joc dels altres ocasionalment.

L'infant anomenat H.

Primer comença agafant titelles i ensenyant-los als companys pel teatret, fent sorolls. Més tard, s'asseu a mirar el teatret, però molesta. Quan els altres infants treuen un titella per ensenyar-lo, li treu de la mà i riu constantment. Acaba agafant tots els titelles per tirar-los pel forat del teatret. Els objectes que utilitza l'H. són substituïts, ja que podem veure com utilitza el teatret per donar-li una altra funció, en aquest cas com a forat per passar objectes d'un costat a un altre. La seva identitat és realista perquè la ficció que duu a terme té característiques reals en el moment quan vol representar un teatre. Les accions són d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi. L'H. constantment vol verbalitzar tot el que fa i utilitza una verbalització social interna i externa al joc. Finalment, el joc que utilitza és tant solitari com joc associatiu, intervenint ocasionalment en el joc dels companys.

ESPAI DEL TEATRE. OBSERVACIÓ 10 DE MARÇ

L'infant anomenat A.

Agafa una perruca i se la posa. Té una disfressa d'un drac i li posa la perruca al cap del drac rient amb la B. Es posa complements i busca la reacció dels altres infants. Després s'està tota l'estona al teatret amb uns titelles fent riure als companys/es. Els objectes que utilitza són prototípics, els utilitza fent el seu ús funcional. Per exemple, la perruca se la posa al cap i per tant, és la seva funció principal. La seva identitat és realista. L'A assumeix un rol que no és el seu, amb la perruca i els complements fa veure que és una altra persona. La seva verbalització és social interna al joc, ja que juga a disfressar-se i es dirigeix als companys. Finalment, es pot veure com el seu joc és associatiu, intervenint ocasionalment al joc dels altres.

L'infant anomenat L.

Es posa molts complements. Va voltant per l'aula sense interaccionar. Algunes estones s'asseu a mirar el teatret, però no interacciona, només mira els altres. A vegades li ensenya a la mestra com va vestida. Els objectes que utilitza són prototípics, els utilitza fent el seu ús funcional. Per exemple, els complements que agafa els fa servir per al braç i pel cap. La seva identitat és realista, actua tal com el personatge del qual s'ha disfressat. L'A assumeix un rol que no és el seu, es disfressa constantment. La seva verbalització és centrada a un mateix i externa al joc, ja que avui no interacciona amb els companys. Finalment, la L. utilitza un joc solitari, sense necessitat d'intervenir en el joc dels altres.

L'infant anomenat M.

No troba unes sabates de taló i es passa tota l'estona buscant unes. "Sabates, sabates" va cridant donant voltes. Acaba aconseguint unes i es passa tota l'estona amb les sabates passejant per l'aula. Finalment, s'asseu al teatret a mirar els altres, però no interacciona. Els objectes que utilitza són prototípics, els utilitza fent el seu ús funcional, com per exemple les sabates se les posa al peu. La seva identitat és realista, tot i que actua i verbalitza molt poc. La M realitza accions referides a un mateix, no imita cap personatge ni és conscient quan es disfressa. La seva verbalització és centrada a un mateix, externa al joc. Finalment, es pot veure com el seu joc és solitari, no interacciona amb els companys i les companyes i està en un altre espai diferent de la resta.

L'infant anomenat C.

Demana una disfressa i com la té una altra companya no s'enfada i s'espera pacientment. Aconsegueix el vestit que volia i es posa molt contenta, però de seguida se'l treu. S'asseu tota l'estona davant del teatret esperant que li facin un espectacle. Els objectes que utilitza són prototípics, els utilitza fent el seu ús funcional. Per exemple, agafa un vestit i se'l posa al cos. La seva identitat és realista, actua tal com el personatge del qual s'ha disfressat i és conscient, ja que ho verbalitza. L'A assumeix un rol que no és el seu. La seva verbalització és social interna al joc, ja que constantment es dirigeix als companys. Finalment, la C. té estones de joc solitari, però a vegades és associatiu, intervenint al joc dels altres ocasionalment.

L'infant anomenat H.

Agafa una màscara i se la posa a la cara per fer un espectacle al teatret. Fa riure als companys/es. Es canvia constantment de disfressa, sembla que li agraden molt els complements. No es mou més del teatret, agafa titelles i les ensenya fent sorolls. Els objectes que utilitza l'H. són prototípics, per exemple utilitza l'espectacle i els titelles amb la seva funció principal. La seva identitat és realista perquè la ficció que duu a terme té característiques reals en el moment quan vol representar un teatre. Les accions són d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi. L'H. constantment vol verbalitzar tot el que fa i utilitza una verbalització social interna i externa al joc. Finalment, el joc que utilitza és tant solitari com joc associatiu, intervenint ocasionalment en el joc dels companys.

8.2. Annex II: Diari de camp dels infants de P5

ESPAI DE LA LLAR. OBSERVACIÓ 18 DE FEBRER

Infant anomenat H.

Prepara la taula correctament. Li demanem una carn i la cuina i la porta. Un cop acabat el dinar, despara taula. "Jugo a fer de pare i la M. és el meu bebè". En aquest cas, utilitza un tipus d'objecte prototípic, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. Per exemple, fa que la carn és per menjar i sap que abans de poder-la menjar s'ha de cuinar. A més, utilitza un tipus d'identitat funcional, és a dir, utilitza accions fictícies quan simula que està cuinant. Tot i que, la seva identitat algun cop també és realista, com per exemple quan para i despara taula (acció quotidiana). El seu rol podem veure que es tracta d'una acció d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi. En quant la seva verbalització és social interna al joc, ja que l'infant s'adreça als companys sent adient amb el joc que està realitzant. Finalment, el seu tipus de joc és cooperatiu de grup, ja que entre ells es reparteixen els rols, com per exemple quan decideix ser el pare i la M. decideix ser el seu nadó.

Infant anomenat U.

Prepara la taula. Escribeu en un paper el menú dels menjars que hi ha. Ens explica que de postres hi ha pastís fet per ell. Té un vocabulari ric. En Q. li ha tret un paper i calmadament l'explica que era seu, li agafa, però no s'enfada. "No Q. era meu". Li

demanen un pastís, no hi ha i ho dibuixa (Té molta imaginació). En aquest cas, utilitza un tipus d'objecte substitut.. Per exemple, com no troba un pastís de joguina, el crea amb un paper i fa veure que el paper és un pastís amb relleu. A més, utilitza un tipus d'identitat funcional, és a dir, utilitza accions fictícies quan simula que està cuinant. Tot i que, la seva identitat algun cop també és realista, com per exemple quan para i despara taula (acció quotidiana). El seu rol podem veure que es tracta d'una acció d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi. En quant la seva verbalització és social interna al joc, ja que l'infant s'adreça als companys sent adient amb el joc que està realitzant. Finalment, el seu tipus de joc és cooperatiu de grup, ja que entre ells es reparteixen els rols.

Infant anomenat D.

Demana jugar als altres. Juga a la cuina i prepara dos cafès. Li treu un plat a una companya i no li torna. "Lo he cogido yo" diu. "No cojas lo que yo hago" diu enfadada. "No necesito ayuda". Sembla que es cabreja sovint. En aquest cas, utilitza un tipus d'objecte prototípic, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. Per exemple, prepara cafès per veure'ls. A més, utilitza un tipus d'identitat funcional, és a dir, utilitza accions fictícies quan que està bevent un cafè. El seu rol podem veure que es tracta d'una acció d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi. En quant la seva verbalització és social externa al joc, ja que l'infant s'adreça als companys per anticipar o aclarir el joc que està realitzant. Finalment, el seu tipus de joc és associatiu, intervenint en el joc dels altres.

Infant anomenat M.

La M. juga a preparar-me menjar tota l'estona. Els companys i les companyes li van traient els plats quan ho necessiten i no s'enfada. No interacciona amb els companys, només vol jugar ella sola a preparar-me diferents dinars. En aquest cas, utilitza un tipus d'objecte prototípic, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. A més, utilitza un tipus d'identitat funcional, és a dir, utilitza accions fictícies com quan fa que està cuinant menjars. El seu rol podem veure que es tracta d'una acció d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi, en aquest cas és una cuinera. En quant la seva verbalització és centrada a un mateix interna al joc, ja que l'infant no es dirigeix als altres. Finalment, el seu tipus de joc és solitari, sense necessitat d'intervenir amb els altres.

Infant anomenat L.

S'enfada constantment quan li treuen alguna cosa. Té una capacitat de concentració en un mateix espai molta estona. Juga tota l'hora amb la P. a banyar els nadons i entre elles es reparteixen els rols de ser dues mares que estan en una mateixa casa. En aquest cas, utilitza un tipus d'objecte prototípic, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. Com per exemple, la banyera la fa servir per posar-li aigua i sabó i poder banyar a la seva nina. A més, utilitza un tipus d'identitat realista, és a dir, imita una situació quotidiana com és l'hora del bany. El seu rol podem veure que es tracta d'una acció d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi, en aquest cas és una mare. En quant la seva verbalització és social interna al joc, ja que l'infant es dirigeix als altres. Finalment, el seu tipus de joc és cooperatiu de grup, ja que entre les dues es reparteixen els rols.

ESPAI DE LA LLAR. OBSERVACIÓ 25 DE FEBRER

Infant anomenat H.

Juga a passejar els nadons pel pati. Veu en M. netejant els vidres i l'imita. Entre els dos juguen a netejar els vidres i es reparteixen els vidres de l'aula. Seguidament, juga a cuinar receptes. Es veu com l'H. li agrada canviar d'espai i no estar en el mateix tota l'estona de joc simbòlic. En aquest cas, utilitza un tipus d'objecte prototípic, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. Per exemple, fa que el carretó serveix per passejar als nadons i els draps serveixen per netejar els vidres. A més, utilitza un tipus d'identitat realista, és a dir, utilitza accions amb característiques reals. El seu rol podem veure que es tracta d'una acció d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi, com per exemple: fer de pare i fer de netejador. En quant la seva verbalització és social interna al joc. Primerament, el seu tipus de joc ha sigut imitatiu, ja que ha canviat de joc quan ha vist un company jugar a un altre joc. I finalment, ha sigut cooperatiu de grup, ja que entre els dos s'han repartit els rols i els vidres que havia de netejar cada un.

Infant anomenat U.

Avui també prepara un menú. Parla constantment amb els companys i les companyes. Dóna permís als altres perquè puguin jugar al mateix que ell. No té cap mena de problema durant el joc. A més, ajuda a resoldre els conflictes dels altres. Però, l'U.

sempre està en el mateix espai de la llar i no canvia. En aquest cas, utilitza un tipus d'objecte prototípic, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. A més, utilitza un tipus d'identitat funcional, és a dir, utilitza accions fictícies quan simula que està cuinant. El seu rol podem veure que es tracta d'una acció d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi. En quant la seva verbalització és social interna al joc, ja que l'infant s'adreça als companys sent adient amb el joc que està realitzant. Finalment, el seu tipus de joc és cooperatiu de grup, ja que entre ells es reparteixen els rols.

Infant anomenat D.

Juga a parar taula i seure en ella. Va demanant menjar. Seguidament juga amb els nadons i els canvia. Vol ajudar als altres, però no volen. S'emprenya i comença a treure-li coses als altres, sense demanar cap permís. Constantment es baralla. Seguidament va fora i va netejant tot el pati perquè anomena que està molt brut. Es veu com a la D. li agrada canviar d'espai i no estar en el mateix tota l'estona de joc simbòlic. En aquest cas, utilitza un tipus d'objecte prototípic, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. A més, utilitza un tipus d'identitat funcional, és a dir, utilitza accions fictícies quan simula que està menjant els dinars que li posen a taula. El seu rol podem veure que es tracta d'una acció d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi. En quant la seva verbalització és social interna al joc, ja que l'infant s'adreça als companys sent adient amb el joc que està realitzant. Tot i que molts cops és social externa al joc, per anticipar o aclarir els infants característiques del joc. Finalment, el seu tipus de joc majoritàriament és solitari, ja que constantment es baralla i treu les joguines dels altres. Però, algun moment és associatiu, ja que va intervenint ocasionalment al joc dels altres.

Infant anomenat M.

Agafa un esprai i neteja tota l'aula amb l'ajuda de la A. Seguidament, no sap a què jugar i mira els altres per a poder-los imitar. Es va movent per la classe i va provant tots els espais, tot i que li costa mantenir l'atenció en un. En aquest cas, utilitza un tipus d'objecte prototípic, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. A més, utilitza un tipus d'identitat realista, és a dir, utilitza accions realistes com ho és l'hora de netejar la llar. El seu rol podem veure que es tracta d'una acció d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi. En quant la seva verbalització és social interna al joc, ja que l'infant s'adreça als companys. Finalment, comença amb un tipus de joc cooperatiu de

grup, ja que amb la seva companya juguen al mateix i entre elles es reparteixen els objectes que han de netejar. Però acaba optant per un joc imitatiu quan es cansa del joc que estava realitzant.

Infant anomenat L.

Quan té algun dubte sobre el funcionament d'algun objecte li demana a la mestra. Avui juga sola perquè mana i els altres no volen. Juga a netejar un nadó, té al costat un vàter de nadons i quan el treu de la banyera, com li cau molta aigua, el posa a fer pipí (ja que cau molta aigua i fa veure que és pipí). “Jo sóc la seva mare i l'he de banyar cada dia, m'agrada molt”. Però, la L. sempre està en el mateix espai de la llar i no canvia. En aquest cas, utilitza un tipus d'objecte prototípic, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. Per exemple, fa que la banyera serveix per netejar el nadó. A més, utilitza un tipus d'identitat realista, imita accions quotidianes com ho és l'hora del bany. El seu rol podem veure que es tracta d'una acció d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi, com en aquest cas fer de mare. En quant la seva verbalització és centrada a un mateix, ja que l'infant no s'adreça als companys. Finalment, el seu tipus de joc és solitari, no busca la interacció amb els altres.

ESPAI DELS OFICIS. OBSERVACIÓ 04 DE MARÇ

Infant anomenat H.

Juga al taller. Es dedica a arreglar les coses que hi ha al pati. Es posa uns guants de mecànic i pica amb el martell els cargols sobresortits de la taula que està arreglant. Juga tota l'estona a fer de mecànic. No canvia d'espai. En aquest cas, utilitza un tipus d'objecte prototípic, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. Per exemple, els guants els utilitza per posar-los a les mans i uns alicates per estrènyer. A més, utilitza un tipus d'identitat realista, és a dir, utilitza accions amb característiques reals. El seu rol podem veure que es tracta d'una acció d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi, com per exemple: ser una persona que arregla les coses amb diferents eines. En quant la seva verbalització avui és social interna al joc. Finalment, el seu tipus de joc avui és un joc cooperatiu de grup, entre ells es reparteixen els rols i juguen conjuntament a arreglar les coses del pati.

Infant anomenat U.

Juga a metges. Busca una radiografia i la posa a sobre del cos del pacient. Va verbalitzant tot allò que veu malament. Quan acaba, prepara i escriu una recepta del metge per donar-li al pacient. Ho fa tota l'estona, fa la funció de metge i alhora de preparació de receptes. Juga tota l'estona a l'espai de metges i no canvia. En aquest cas, utilitza un tipus d'objecte prototípic, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. Com per exemple: les radiografies les utilitza per veure que té el pacient malament i saber com a metge què és el que ha de curar. A més, utilitza un tipus d'identitat realista. El seu rol podem veure que es tracta d'una acció d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi, com per exemple: ser un metge. En quant la seva verbalització és social interna al joc, ja que l'infant s'adreça als companys sent adient amb el joc que està realitzant. Finalment, el seu tipus de joc és cooperatiu de grup, ja que entre ells es reparteixen els rols.

Infant anomenat D.

Juga a metges. Fa veure que és oculista i posa els seus companys a llegir lletres de lluny per veure com està la seva vista. En aquest cas, utilitza un tipus d'objecte prototípic, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. El seu rol podem veure que es tracta d'una acció d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi. En quant la seva verbalització és social interna al joc, ja que l'infant s'adreça als companys sent adient amb el joc que està realitzant. Finalment, el seu tipus de joc és cooperatiu de grup, repartint-se els rols de ser oculista i pacients amb les seves companyes.

Infant anomenat M.

Juga tota l'estona al taller. Es mou pel pati buscant objectes per arreglar amb les seves companyes. Va canviant d'objectes i els utilitza segons la seva funcionalitat. No juga a més d'un espai, només a l'espai del taller. En aquest cas, utilitza un tipus d'objecte prototípic, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. A més, utilitza un tipus d'identitat realista, és a dir, utilitza accions realistes com ho és arreglar les coses. El seu rol podem veure que es tracta d'una acció d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi. En quant la seva verbalització és centrada a un mateix, ja que l'infant no s'adreça als companys. Finalment, el seu tipus de joc és cooperatiu de grup, ja que

van dividint-se els objectes a arreglar, però acaba optant per un joc imitatiu, copiant el que fan els altres.

Infant anomenat L.

Juga al taller. Em demana que necessito, “vull que em mesuris aquesta taula per a poder-la comprar”, la mesura amb un metro i diu “Fa 40”. Seguidament, em demana que més necessito i jo li dic “si em pots pintar aquesta taula” i agafa una pintura i la comença a pintar una estona. Més tard, s’espera a la sala de metges, “estic malalta” anomena. S’espera fins que la curin, i fa cas de tot el que li diuen els metges. Després, vol ser el metge que prepara les receptes, com que ja està l’U. s’enfada i marxa. Finalment, fa de metge i em cura moltes parts del cos. Em va dient que és el que necessito per curar-me. La L. juga a més d’un espai. En aquest cas, utilitza un tipus d’objecte prototípic, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. Per exemple, fa que la banyera serveix per netejar el nadó. A més, utilitza un tipus d’identitat realista, imita accions quotidianes com ho és l’hora del bany. El seu rol podem veure que es tracta d’una acció d’assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi, com en aquest cas fer de mare. En quant la seva verbalització és social interna al joc, ja que l’infant s’adreça als companys i a mi constantment. Finalment, el seu tipus de joc és cooperatiu de grup, busca amb mi repartir-nos els rols de jo ser client i ella la dona del taller. Com també, seguidament decideix ser metge i els seus companys pacients.

ESPAI DELS OFICIS. OBSERVACIÓ 11 DE MARÇ

Infant anomenat H.

Comença jugant al taller. Agafa una cinta de mesurar i en una fusta del pati diu: “Anem a mesurar-la”. Juga i interacciona amb els altres companys. Seguidament, juga al metge, sent pacient dient que en el taller s’ha caigut i les companyes el curen. En aquest cas, utilitza un tipus d’objecte prototípic, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. Per exemple, la cinta de mesurar que agafa la utilitza per mesurar. A més, utilitza un tipus d’identitat realista, és a dir, utilitza accions amb característiques reals. El seu rol podem veure que es tracta d’una acció d’assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi, com per exemple: ser una persona que arregla les coses amb diferents eines. En quant la seva verbalització avui és social interna al joc. Finalment, el seu tipus de joc avui és un joc cooperatiu de grup, entre ells es reparteixen els rols i juguen conjuntament a arreglar les coses del pati.

Infant anomenat U.

Comença jugant al taller. Agafa una eina i mira si el terra està desnivellat. “No està recte, no l’han fet bé” va dient als companys. No canvia d’espai, només juga al taller. En aquest cas, utilitza un tipus d’objecte prototípic, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. Per exemple, l’eina que utilitzava serveix per veure el nivell del terra i ell la utilitza amb la seva funcionalitat. A més, utilitza un tipus d’identitat realista, és a dir, utilitza accions amb característiques reals. El seu rol podem veure que es tracta d’una acció d’assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi, com per exemple: ser una persona que arregla les coses amb diferents eines. En quant la seva verbalització avui és social interna al joc. Finalment, el seu tipus de joc avui és un joc cooperatiu de grup, entre ells es reparteixen els rols i juguen conjuntament a arreglar les coses del pati.

Infant anomenat D.

Juga a metges. Agafa un paper i escriu com si preparés una recepta. Seguidament imita l’acció de la L. “Jo també estic embarassada” i les companyes li fan el mateix que a la L. En aquest cas, utilitza un tipus d’objecte prototípic, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. Tot i que també és substituït, fent veure que té a la panxa un nadó. A més, utilitza un tipus d’identitat funcional, és a dir, utilitza accions fictícies quan simula que sota la panxa té un nadó. El seu rol podem veure que es tracta d’una acció d’assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi. En quant la seva verbalització és social interna al joc, ja que l’infant s’adreça als companys sent adient amb el joc que està realitzant. Finalment, el seu tipus de joc majoritàriament avui ha sigut imitatiu, imitant les accions dels altres companys.

Infant anomenat M.

S’encarrega de fer les receptes del metge i apunta totes les persones que passen pel metge. Després vol ser la pacient i s’espera a la sala d’espera fins a ser atesa pels seus companys/es. En aquest cas, utilitza un tipus d’objecte prototípic, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. A més, utilitza un tipus d’identitat realista, és a dir, utilitza accions realistes com ho és arreglar les coses. El seu rol podem veure que es tracta d’una acció d’assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi. En quant la seva verbalització és social interna al joc, ja que l’infant s’adreça als companys sent adient amb el joc que està realitzant. Finalment, el seu tipus de joc és cooperatiu

de grup, junts decideixen un joc i es reparteixen els rols, en aquest cas ella era el metge que apunta les receptes dels pacients.

Infant anomenat L.

Va al metge. S'espera a la sala d'espera fins que la cuiden. "Ah, ah!" va cridant. "Estic embarassada que vingui un metge". Les companyes la porten a la consulta i fan que li treuen dos nadons. Imita una acció real. En aquest cas l'objecte que utilitza és substituït, fent veure que té a la panxa un nadó. A més, utilitza un tipus d'identitat realista, imita situacions realistes com ho és el part. El seu rol podem veure que es tracta d'una acció d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi, com en aquest cas fer de mare. En quant la seva verbalització és social interna al joc, ja que l'infant s'adreça als companys sent adient amb el joc que està realitzant. Finalment, el seu tipus de joc és cooperatiu de grup, junts decideixen un joc i es reparteixen els rols.

ESPAI DEL TEATRE. OBSERVACIÓ 18 DE MARÇ

Infant anomenat H.

Es disfressa de bomber. "Sóc un bomber" va dient i saltant. Es posa uns guants que tenen 4 dits i em diu "He de posar 2 en un perquè és d'una rata i les rates tenen 4 dits" i jo tinc 5. Seguidament fa de rata i intenta atacar als altres. Estableix conversa constantment amb els companys. En aquest cas, utilitza un tipus d'objecte prototípic, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. Per exemple, els guants els fa servir per a les mans. A més, utilitza un tipus d'identitat realista, és a dir, utilitza accions amb característiques reals. El seu rol podem veure que es tracta d'una acció d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi, com per exemple: primerament ser un bomber i seguidament una rata. En quant la seva verbalització avui és social interna al joc. Finalment, el seu tipus de joc avui és un joc cooperatiu de grup, entre ells es reparteixen els rols i juguen conjuntament.

Infant anomenat U.

Es disfressa de rei. Veu a l'E. disfressat d'ocell i li diu: "Tu pots ser la mascota del rei, que em protegeixes" i junts cooperen els rols. Seguidament juga amb en M. simulen que lluiten en un castell. En aquest cas, utilitza un tipus d'objecte substituït, ja que l'aula fa veure que és un castell. A més, utilitza un tipus d'identitat realista, és a dir, utilitza

accions amb característiques reals. El seu rol podem veure que es tracta d'una acció d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi, com per exemple: ser un rei. En quant la seva verbalització avui és social interna al joc. Finalment, el seu tipus de joc avui és un joc cooperatiu de grup, entre ells es reparteixen els rols i juguen conjuntament.

Infant anomenat D.

Es posa un vestit i unes sabates de taló. Va a fer d'espectadora al teatre. Agafa molts complements, se'ls posa i la resta els guarda a la seva bossa de mà. Li deixa el vestit a la A. però en poc temps li torna a demanar i se'l torna a posar. Seguidament juga a fer un espectacle amb la A. amb els titelles. En aquest cas, utilitza un tipus d'objecte prototípic, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. A més, utilitza un tipus d'identitat realista, és a dir, utilitza accions amb característiques reals. El seu rol podem veure que es tracta d'una acció d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi. En quant la seva verbalització és social interna al joc, ja que l'infant s'adreça als companys sent adient amb el joc que està realitzant. Finalment, el seu tipus de joc majoritàriament avui ha sigut cooperatiu de grup.

Infant anomenat M.

Corre quan els altres disfressats vénen a atrapar-la. No es disfressa de res, però interactua constantment amb els altres i assumeix diversos rols. En aquest cas, utilitza un tipus d'objecte prototípic, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. A més, utilitza un tipus d'identitat realista, és a dir, utilitza accions realistes. El seu rol podem veure que es tracta d'una acció d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi quan imita ser uns altres personatges encara que no es disfressa. En quant la seva verbalització és social interna al joc, ja que l'infant s'adreça als companys sent adient amb el joc que està realitzant. Finalment, el seu tipus de joc és cooperatiu de grup, junts creen una història en la qual ella s'espanta.

Infant anomenat L.

Es posa una faldilla i talons. Parla amb en M. i junts fan un espectacle amb els titelles. Van establir una conversació mentre juguen. En aquest cas, utilitza un tipus d'objecte prototípic, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. A més, utilitza un tipus d'identitat realista. El seu rol podem veure que es tracta d'una acció d'assumpció de

rols, ja que assumeix un rol diferent del propi, com en aquest cas posar-se en la pell de tots els personatges que es fica com a titella. En quant la seva verbalització és social interna al joc, ja que l'infant s'adreça als companys per construir junts un diàleg. Finalment, el seu tipus de joc és cooperatiu de grup, ja que tant la L. com en M. es reparteixen els rols per poder crear un espectacle conjuntament.

ESPAI DEL TEATRE. OBSERVACIÓ 23 DE MARÇ

Infant anomenat H.

Es posa una màscara i va corrent. Lluita contra el B. i l'U. que són els reis. Els provoca i surt corrent. Seguidament agafa uns titelles i crea una història amb en U. Convida als altres infants a què vagin a veure el seu espectacle: "Qui vol venir a veure el meu espectacle? Veniu, veniu!" va dient. En aquest cas, utilitza un tipus d'objecte prototípic, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. A més, utilitza un tipus d'identitat realista, és a dir, utilitza accions amb característiques reals. El seu rol podem veure que es tracta d'una acció d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi, com per exemple: ser un dolent. En quant la seva verbalització avui és social interna al joc. Finalment, el seu tipus de joc avui és un joc cooperatiu de grup, entre ells es reparteixen els rols: l'H. és el dolent de la història i en B. i l'U. són els reis bons.

Infant anomenat U.

Es disfressa igual que l'altre dia: de rei. Diu que lluita contra un dolent, en aquest cas l'H. Seguidament es disfressa d'un robot i en M. també, per poder jugar junts. Juga amb en J.L. i junts es posen d'acord que un és un robot i l'altre un rei que lluiten. En aquest cas, utilitza un tipus d'objecte prototípic, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. A més, utilitza un tipus d'identitat realista, és a dir, utilitza accions amb característiques reals. El seu rol tracta d'una acció d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi, com per exemple: ser un rei i ser un robot. En quant la seva verbalització avui és social interna al joc. Finalment, el seu tipus de joc avui és un joc cooperatiu de grup, entre ells es reparteixen els rols: l'H. és el dolent de la història i en B. i l'U. són els reis bons. Com també, amb en J.L es reparteixen els rols que ell és el rei i en J.L un robot que vol lluitar contra ell.

Infant anomenat D.

Es disfressa de bomber i amb la P. creen una història on la casa de la P. té foc i la D. ha d'anar a apagar-lo. En aquest cas, utilitza un tipus d'objecte prototípic, és a dir, amb el seu ús funcional. Tot i que també s'imagina objectes que no hi són: com per exemple el foc. A més, utilitza un tipus d'identitat realista, és a dir, utilitza accions amb característiques reals. El seu rol podem veure que es tracta d'una acció d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi. En quant la seva verbalització és social interna al joc, ja que l'infant s'adreça als companys sent adient amb el joc que està realitzant. Finalment, el seu tipus de joc ha sigut cooperatiu de grup.

Infant anomenat M.

Es posa sabates de taló i verbalitza que està imitant a la seva mare, que cada dia porta talons. Busca intervenir en el joc dels altres. Es disfressa de princesa i diu: "Ja no són una nena normal i corrent, ara sóc una princesa". En aquest cas, utilitza un tipus d'objecte prototípic, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. A més, utilitza un tipus d'identitat realista, és a dir, utilitza accions realistes. El seu rol tracta d'una acció d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi quan imita ser la seva mare. En quant la seva verbalització és centrada a un mateix. Finalment, el seu tipus de joc és més aviat associatiu, intervenint en el joc dels altres.

Infant anomenat L.

"Sóc una reina moderna" va dient. Es disfressa de reina i busca una corona. Es mira al mirall i va verbalitzant una història. Després canvia el rol i diu que és una princesa. Fa un espectacle al teatret conjuntament amb els altres. En aquest cas, utilitza un tipus d'objecte prototípic, és a dir, utilitza els objectes amb el seu ús funcional. A més, utilitza un tipus d'identitat realista. El seu rol tracta d'una acció d'assumpció de rols, ja que assumeix un rol diferent del propi. En quant la seva verbalització ha sigut tant centrada en un mateix com social interna al joc. Finalment, el seu tipus de joc primerament ha sigut solitari, però de seguida ha sigut cooperatiu de grup, fent un espectacle al teatret conjuntament amb els altres companys/es.

8.3. Annex III: Imatges dels infants de P3 en tres espais de joc simbòlic

Espai de la llar



Espai dels oficis



Espai del teatre



8.4. Annex IV: Imatges dels infants de P5 en tres espais de joc simbòlic

Espai de la llar



Espai dels oficis



Espai del teatre



8.5. Annex V: Taula d'observació dels infants de P3

Infant anomenat A.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|--|-------------------------------|--|----|----|-----------|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | X | | |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | | X |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | X | | |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | | | |
| Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | | X | | | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | X | | |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | X | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | | | X |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | X | | |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | | X |
| | | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | |
| AFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | X | | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|----------|--|--|----|----|-----------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | X | | |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | X | | |

Taula d'observació 1: Espai de la llar.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|-------------------|-------------------------------|--|----|----|-----------|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | X | | |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | X | | |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | X | | |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | X | | |
| | | Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | X | | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | X | | |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | X | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | | | X |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | X | | |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | | X |
| | | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | |
| AFFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | X | | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|----------|--|--|----|----|-----------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | X | | |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | X | | |

Taula d'observació 2: Espai dels oficis.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|------------|-------------------------------|--|----|----|-----------|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | | | X |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | | X |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | X | | |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | | | X |
| | | Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | X | | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | | | X |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | X | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | | | X |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | X | | |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | | X |
| | | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | |
| AFFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | X | | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|----------|--|--|----|----|-----------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | X | | |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | X | | |

Taula d'observació 3: Espai del teatre.

Infant anomenat L.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|-------------------|-------------------------------|--|----|----|-----------|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | | | X |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | X | | |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | X | | |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | | | X |
| | | Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | X | | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | X | | |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | X | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | | | X |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | | | X |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | | X |
| | | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | | | X |
| AFFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | X | | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|----------|--|--|----|----|-----------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | | | X |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | X | | |

Taula d'observació 1: Espai de la llar

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|--|-------------------------------|--|-----------|-----------|------------------|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | | | X |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | X | | |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | | | X |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | | | X |
| Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | | X | | | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | | | X |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | X | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | | | X |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | X | | |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | | X |
| | | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | |
| AFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | X | | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|-----------------|--|--|-----------|-----------|------------------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | | | X |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | X | | |

Taula d'observació 2: Espai dels oficis.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|-------------------|-------------------------------|--|----|----|-----------|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | | | X |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | | X |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | | | X |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | | | X |
| | | Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | X | | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | | | X |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | X | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | | | X |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | X | | |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | | X |
| | | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | |
| AFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | X | | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|----------|--|--|----|----|-----------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | | | X |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | X | | |

Taula d'observació 3: Espai del teatre.

Infant anomenat M.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|-------------------|-------------------------------|--|----|----|-----------|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | | X | |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | | X |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | | X | |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | | X | |
| | | Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | | X | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | | X | |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | | | X |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | | X | |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | | X | |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | | X |
| | | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | | | X |
| AFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | | X | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|----------|--|--|----|----|-----------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | | | X |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | | | X |

Taula d'observació 1: Espai de la llar.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|-------------------|-------------------------------|--|----|----|-----------|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | | X | |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | X | |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | | X | |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | | X | |
| | | Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | | X | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | | | X |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | | | X |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | | | X |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | | X | |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | | X |
| | | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | |
| AFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | | X | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|----------|--|--|----|----|-----------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | | X | |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | | X | |

Taula d'observació 2: Espai dels oficis.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|------------|-------------------------------|--|----|----|-----------|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | | X | |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | | X |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | | X | |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | | X | |
| | | Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | | X | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | | | X |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | | | X |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | | X | |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | | X | |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | X | | |
| | | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | |
| AFFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | | X | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|----------|--|--|----|----|-----------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | | X | |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | | X | |

Taula d'observació 3: Espai del teatre.

Infant anomenat C.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES | |
|-------------------|-------------------------------|--|----|----|-----------|---|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | X | | | |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | X | | |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | X | | | |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | | | | X |
| | | Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | X | | | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | X | | | |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | X | | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | | | | X |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | | | | X |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | | | X |
| | | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | | |
| AFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | | | X | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|----------|--|--|----|----|-----------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | | | X |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | | | X |

Taula d'observació 1: Espai de la llar.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|-------------------|-------------------------|---|--|----|-----------|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | X | | |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | X | |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | X | | |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | | | X |
| | | Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | X | | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | X | | |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | X | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | | | X |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | | | X |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | | X |
| | | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | |
| | | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|----------|--|--|----|----|-----------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | | X | |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | | | X |

Taula d'observació 2: Espai dels oficis.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|-------------------|-------------------------------|--|-----------|-----------|------------------|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | X | | |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | X | |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | X | | |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | | | X |
| | | Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | X | | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | | | X |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | X | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | | | X |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | X | | |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | X | |
| | | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | |
| AFFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | | X | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|-----------------|--|--|-----------|-----------|------------------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | | X | |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | | | X |

Taula d'observació 3: Espai del teatre.

Infant anomenat H.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|-------------------|-------------------------------|--|----|----|-----------|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | | | X |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | X | |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | | | X |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | | | X |
| | | Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | | X | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | | | X |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | X | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | | | X |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | | X | |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | X | |
| | | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | |
| AFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | | X | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|----------|--|--|----|----|-----------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | | X | |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | | | X |

Taula d'observació 1: Espai de la llar.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|--|---|--|----|----|-----------|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | | | X |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | X | |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | | | X |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | | | X |
| Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | | | X | | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | | | X |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | X | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | | | X |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | | X | |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | | X |
| | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | | |
| AFFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | | X | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|----------|--|--|----|----|-----------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | | X | |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | | | X |

Taula d'observació 2: Espai dels oficis.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|--|---|--|----|----|-----------|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | | | X |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | X | |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | | | X |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | | | X |
| Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | | | X | | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | | | X |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | X | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | | | X |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | | X | |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | | X |
| | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | | |
| AFFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | | X | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|----------|--|--|----|----|-----------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | | X | |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | | | X |

Taula d'observació 3: Espai del teatre.

8.6. Annex VI: Taula d'observació dels infants de P5

Infant anomenat H.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|-------------------|-------------------------------|--|----|----|-----------|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | | | X |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | | X |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | X | | |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | X | | |
| | | Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | X | | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | X | | |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | X | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | X | | |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | | | X |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | | X |
| | | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | |
| AFFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | | | X |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|----------|--|--|----|----|-----------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | | | X |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | | | X |

Taula d'observació 1: Espai de la llar.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|--|-------------------------------|--|-----------|-----------|------------------|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | X | | |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | | X |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | X | | |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | X | | |
| Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | | X | | | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | X | | |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | X | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | X | | |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | X | | |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | | X |
| | | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | |
| AFFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | X | | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|-----------------|--|--|-----------|-----------|------------------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | X | | |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | | | X |

Taula d'observació 2: Espai dels oficis.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|--|---|--|-----------|-----------|------------------|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | X | | |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | X | |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | X | | |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | X | | |
| Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | | X | | | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | X | | |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | X | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | X | | |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | X | | |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | | X |
| | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | | |
| AFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | | | X |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|-----------------|--|--|-----------|-----------|------------------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | | | X |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | | | X |

Taula d'observació 3: Espai del teatre.

Infant anomenat U.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|------------|-------------------------------|--|----|----|-----------|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | X | | |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | | X |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | X | | |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | X | | |
| | | Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | X | | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | X | | |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | X | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | X | | |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | X | | |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | | X |
| | | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | |
| AFFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | X | | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|----------|--|--|----|----|-----------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | X | | |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | X | | |

Taula d'observació 1: Espai de la llar.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|--|---|--|----|----|-----------|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | X | | |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | | X |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | X | | |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | X | | |
| Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | | X | | | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | X | | |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | X | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | X | | |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | X | | |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | X | |
| | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | | |
| AFFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | X | | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|----------|--|--|----|----|-----------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | X | | |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | X | | |

Taula d'observació 2: Espai dels oficis.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|--|-------------------------------|--|-----------|-----------|------------------|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | X | | |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | | X |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | X | | |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | X | | |
| Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | | X | | | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | X | | |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | X | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | X | | |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | X | | |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | X | |
| | | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | |
| AFFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | X | | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|-----------------|--|--|-----------|-----------|------------------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | X | | |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | X | | |

Taula d'observació 3: Espai del teatre.

Infant anomenat D.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES | |
|------------|-------------------------------|--|----|----|-----------|---|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | X | | | |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | X | | |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | X | | | |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | | | | X |
| | | Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | X | | | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | X | | | |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | X | | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | | | | X |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | | X | | |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | X | | |
| | | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | | |
| AFFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | | X | | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|----------|--|--|----|----|-----------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | | X | |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | | | X |

Taula d'observació 1: Espai de la llar.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|-------------------|-------------------------------|--|-----------|-----------|------------------|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | X | | |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | X | |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | X | | |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | X | | |
| | | Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | X | | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | X | | |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | X | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | | | X |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | | | X |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | X | |
| | | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | |
| AFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | | X | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|-----------------|--|--|-----------|-----------|------------------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | | X | |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | | | X |

Taula d'observació 2: Espai dels oficis.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|-------------------|-------------------------------|--|-----------|-----------|------------------|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | X | | |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | X | |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | X | | |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | X | | |
| | | Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | X | | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | X | | |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | X | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | X | | |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | X | | |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | X | |
| | | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | |
| AFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | | | X |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|-----------------|--|--|-----------|-----------|------------------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | | | X |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | | | X |

Taula d'observació 3: Espai del teatre.

Infant anomenat M.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|-------------------|-------------------------------|--|----|----|-----------|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | X | | |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | | X |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | X | | |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | X | | |
| | | Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | X | | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | X | | |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | X | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | | | X |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | X | | |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | | X |
| | | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | |
| AFFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | X | | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|----------|--|--|----|----|-----------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | X | | |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | X | | |

Taula d'observació 1: Espai de la llar.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|--|---|--|-----------|-----------|------------------|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | X | | |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | X | |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | X | | |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | X | | |
| Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | | X | | | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | X | | |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | X | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | X | | |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | X | | |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | | X |
| | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | | |
| AFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | X | | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|-----------------|--|--|-----------|-----------|------------------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | X | | |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | | | X |

Taula d'observació 2: Espai dels oficis.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|--|---|--|----|----|-----------|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | | | X |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | X | |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | X | | |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | | | X |
| Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | | X | | | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | X | | |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | X | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | | | X |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | X | | |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | | X |
| | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | | |
| AFFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | X | | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|----------|--|--|----|----|-----------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | X | | |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | | | X |

Taula d'observació 3: Espai del teatre.

Infant anomenat L.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES | |
|-------------------|-------------------------------|--|----|----|-----------|---|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | X | | | |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | X | | |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | X | | | |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | | | | X |
| | | Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | X | | | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | X | | | |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | X | | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | | | | X |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | | | | X |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | X | | | |
| | | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | | |
| AFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | | X | | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|----------|--|--|----|----|-----------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | | | X |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | | | X |

Taula d'observació 1: Espai de la llar.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|------------|---|--|----|----|-----------|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | X | | |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | X | |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | X | | |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | X | | |
| | | Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | X | | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | X | | |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | X | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | X | | |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | | | X |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | | X |
| | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | | |
| AFFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | | X | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|----------|--|--|----|----|-----------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | | X | |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | | | X |

Taula d'observació 2: Espai dels oficis.

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES | |
|-------------------|-------------------------------|--|-----------|-----------|------------------|---|
| COGNITIVES | Capacitat de pensar | Té la iniciativa de suggerir a què jugar | X | | | |
| | | Es deixa emportar pel que diuen els altres | | X | | |
| | Pensament hipotètic | L'infant es planteja hipòtesis durant el joc simbòlic | X | | | |
| | Llenguatge | Interactua amb els companys establint converses | | | | X |
| | | Utilitza un vocabulari ric segons la seva edat | X | | | |
| SOCIALS | Descentrament | Utilitza algun rol | X | | | |
| | | L'infant planteja el "fer com si...", imita accions quotidianes | X | | | |
| | Capacitat de negociació | L'infant convida als altres infants a jugar al seu joc | | | | X |
| | | L'infant és capaç de posar-se d'acord amb els companys | | | | X |
| | | L'infant demana ajuda de l'educadora per resoldre conflictes | | | | X |
| | | L'infant pensa en veu alta i ho utilitza per resoldre dificultats pròpies | X | | | |
| AFECTIVES | El joc de ficció és paradoxal | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol alguna cosa que la té un altre infant | | X | | |

| FUNCIONS | | | SÍ | NO | A VEGADES |
|-----------------|--|--|-----------|-----------|------------------|
| | | L'infant és capaç de controlar les emocions quan vol fer alguna cosa i la resta d'infants no volen | | X | |
| | El joc simbòlic representa les emocions, els desitjos, el que es volia en realitat | L'infant imagina i representa els seus propis desitjos per poder-los controlar | | | X |

Taula d'observació 3: Espai del teatre.

8.7. Annex VII: Entrevista mestra 1

1. **Dades de l'entrevistador:** Mestra de P3 d'una escola d'educació infantil.

2. **Em podries explicar en quin moment del dia feu joc simbòlic?**

Doncs nosaltres anem fent joc simbòlic en diferents moments de la setmana, quan sobra una miqueta de temps, o quan volem fer joc lliure doncs pot ser que fem joc simbòlic, però sobretot està programat per fer-ho en els ambients d'aprenentatge que són tres tardes a la setmana que es dedica a fer aquest joc simbòlic, que barregem tots els infants del cicle, canviem de classe, hi ha un espai preparat per això.

3. **Què en penses del joc simbòlic en relació al desenvolupament dels infants?**

Penso que és bàsic, el joc és l'activitat innata del nen per excel·lència, en el que aprenen, gaudeixen, creixen i es desenvolupen. Doncs és importantíssim que estigui present a la programació de l'educació infantil.

4. **Quin és el teu paper d'educador dins d'aquests espais?**

Normalment el que fem és facilitar l'espai i el temps, i en tot cas fer una mica de model o de guia en el cas que faci falta, però bastant és d'observador i de mantenir una mica la distància.

5. **Com diuen molts autors, el joc simbòlic va evolucionant segons l'edat madurativa. Quins canvis has pogut observar?**

Doncs bé, depèn del nen, depèn del tipus de material del joc simbòlic que n'hi hagi, però és veritat que al principi quan fan joc simbòlic és un joc bastant individual i comencen a experimentar amb el material i a imitar algun dels gestos o del vocabulari que veuen en els grans. A mesura que va evolucionant, han observat més, han experimentat molt més, interaccionen amb els altres i doncs fent tot aquest vocabulari molt més ric, organitzant i estructurant molt més el joc, llavors ja veus que entre ells organitzen i inventen altres escenaris que ja no és només la imitació. Sinó que poden crear noves situacions quotidianes.

6. En què t'has basat per crear el vostre espai de joc simbòlic? Quins elements has considerat important aplicar?

El què em intentat és reproduir al màxim un espai real, llavors tenint en compte que les seves mesures són reduïdes, si què és veritat que els mobles que em posat doncs són de joguina adaptats a la mida, però em intentat que siguin amb materials naturals com és la fusta, el ferro i a partir d'aquí els altres materials que la mida ja no és tan important per exemple una cassola petitona però de veritat doncs es prioritza això, que siguin materials que més s'utilitzen en el joc simbòlic de la llar, doncs a casa intentar reproduir-lo igual. Si hi ha un telèfon o una planxa petita, doncs el màxim de real possible. Quan anem a comprar igual, si pot ser un cistell real petit doncs així, anant buscant aquests materials naturals i reals.

7. Segons els materials que has triat per fer el vostre espai de joc simbòlic, per què consideres que el vostre material és adequat pel joc simbòlic?

Hem intentat que hi hagi tots els elements que poden representar la situació real i a banda d'això que sigui, o bé, material real amb el que puguin experimentar i el material sigui de ferro, de vidre o de fusta que no pas més de plàstic i que hi hagi tots els elements que facin falta per poder reproduir totes aquelles situacions reals i quotidianes de la vida.

8. A l'hora de jugar al joc simbòlic, els infants decideixen a quin joc simbòlic jugar o passen per tots els espais?

Es prioritza que sigui lliure, que puguin escollir a on volen anar i si necessiten més repetició en un espai és perquè necessiten experimentar i repetir aquest vocabulari i aquesta estructura de joc. Llavors si que es deixa bastant lliure, si que anem convidant i intentem posar novetats o convidar-lo de manera individual a què experimenti amb altres espais, que jugui, que provi, però si ell troba la necessitat de repetir en un mateix espai, es dona la llibertat de fer-ho.

9. Com avalues el joc simbòlic?

Nosaltres a l'escola tenim una graella que prioritzem bastant si el nen gaudeix del joc, si no és res forçat i li surt natural, que té ganes de fer-ho, si interacciona amb els altres que al principi com hem comentat quan són més petits hi ha un joc més individual o un joc en paral·lel que sembla que jugui amb un altre però estan cadascú a lo seu. Més endavant si que comencen a interactuar amb els altres i fan petits grupets. I per altra banda, doncs el tractament del material, si li donen joc, si estructurin aquest joc i si a l'hora de recollir si hi ha aquesta predisposició d'aturar el joc i col·laborar en l'endreça.

8.8. Annex VIII: Entrevista mestra 2

1. **Dades de l'entrevistador:** Mestra de P5 d'una escola d'educació infantil.

2. **Em podries explicar en quin moment del dia feu joc simbòlic?**

Doncs mira Esther, durant el dia a dia es veritat que queden pocs espais per fer joc simbòlic. Aleshores, el que em fet a l'escola és programar-ho, tenim dos tardes a la setmana, tot i que abans del COVID teniem tres on fem joc simbòlic i així ens assegurem que ho facin.

3. **Què en penses del joc simbòlic en relació al desenvolupament dels infants?**

El joc simbòlic és un mitjà a través del qual els nens i nenes s'expressen i representen diferents rols que ell veu en el seu entorn més immediat. Aleshores per mi el joc simbòlic és com un assaig de la vida, ells s'enfronten a problemes i situacions que resolen d'una manera. Si van a la botiga i jugant a la botigueta, es troben que volien agafar tomàquets i no hi ha tomàquets i com ho fem, doncs això després són petites cosetes i interaccions que es trobaran en el seu dia a dia.

4. **Quin és el teu paper d'educador dins d'aquests espais?**

Doncs el meu paper és d'observadora i també jugo moltes vegades amb ells. El que faig és sobretot introduir vocabulari nou i rutines a l'hora d'expressar-se, per exemple entren en una botiga doncs dir bon dia, que em podria dir avui com estan les patates, o qui és la última o l'últim. Expressions que ells normalment no farien servir i jo o l'adult ajuda a què facin servir.

5. **Com diuen molts autors, el joc simbòlic va evolucionant segons l'edat madurativa. Quins canvis has pogut observar?**

Jo el que he observat sobretot és el tipus d'interacció que tenen amb els altres nens. Quan jugues i fas joc simbòlic a P3 per exemple juguen individualment i no es relacionen tant amb els altres companys. En canvi, quan és a P5 veus que madurativament han canviat i interaccionen més amb els altres, poden fer altres rols que de vegades de petits quan són més petits es tanquen en un rol i no surten del bebè o de la mama o del papa o del senyor que va a comprar. Però quan són més grans quan algú li toca fer una cosa, doncs l'altre diu ah doncs jo faig això i poden anant canviant més. També, el tipus de joc, o sigui, és un joc molt més interactiu, si per exemple estan jugant al mecànic, van junts a arreglar una cosa. A P3 veus per exemple que agafen un martell i se'n van a picar una cadira, i s'estan tres hores picant una cadira ells sols i aleshores, si, és més cooperatiu a P5.

6. En què t'has basat per crear el vostre espai de joc simbòlic? Quins elements has considerat important aplicar?

Doncs, el joc simbòlic que em fet aquí sobretot el que em mirat molt és reproduir espais que siguin coneguts per ells. Per exemple tenim la cuina, els oficis on hi ha la botiga, el metge i el manetes, en l'espai de la llar tenim també les nines, el safreig. Són espais que en el seu dia a dia coneixen i veuen. Aleshores també el que sobretot hem posat materials i estris que es troben en aquest espai.

7. Segons els materials que has triat per fer el vostre espai de joc simbòlic, per què consideres que el vostre material és adequat pel joc simbòlic?

Sí, perquè fem servir objectes amb diferents materials, és cert que les mestres no sé perquè moltes vegades tendim al plàstic perquè no es facin mal, perquè no es trenquin. Aquí els espais intentem posar materials que siguin reals, o sigui, un plat en comptes de ser de plàstic, si pot ser de ceràmica que no pesi molt o una paella o eines, no totes, però algunes siguin reals. Aleshores, intentem adequar el material als nens però no posar el típic joc de plàstic, és a dir, que siguin lo més realista possible. Objectes de la seva vida quotidiana, que siguin coneguts.

8. A l'hora de jugar al joc simbòlic, els infants decideixen a quin joc simbòlic jugar o passen per tots els espais?

Aquest any, ens hem hagut de reinventar i cada quinze dies arriba un tipus de joc simbòlic a la classe. Abans si que ells anaven a les altres classes i eren ells els que triaven lliurement on anaven. Ara el que sí que poden fer és triar dins la classe els espais que volen jugar. Sí que es veritat que si hi ha nens que sempre estan jugant al mateix, intentes anar i dir-los no t'agradaria provar i jugar a això, però en general els deixem.

9. Com avalues el joc simbòlic?

Mira, nosaltres fins l'any passat teniem unes pautes d'observació. El joc simbòlic l'avaluem a través de l'observació perquè és un espai on tu a través d'això veus com estan jugant. Aleshores teniem unes graelles d'observació, que avaluavem més o menys: si interaccionava amb els companys o jugava sol/a, si gaudia del joc perquè hi ha nens que es queden com parquets ja que nosaltres barrejaven diferents nens i nenes de diferents edats doncs a vegades es quedaven així, si proposaven noves propostes, si a l'hora de parar el joc tenien un moment d'aturar-se, sempre els anticipem i els hi diem d'aquí docs minuts o d'aquí cinc pararem el joc, perquè ells sàpiga que s'acabarà d'aquí poquet el joc, així doncs avaluavem també si parava i si endreçaven.

