



**Universitat de les
Illes Balears**

Facultat d'Educació

Memòria del Treball de Fi de Grau

La importància del joc a la primera infància

Irene Gay Márquez

Grau d'Educació Infantil

Any acadèmic 2015-16

DNI de l'alumne: 43213663K

Maria del Carmen Fernández Bennassar

Departament de Pedagogia i didàctiques específiques.

S'autoritza la Universitat a incloure aquest treball en el Repositori Institucional per a la seva consulta en accés obert i difusió en línia, amb finalitats exclusivament acadèmiques i d'investigació	Autor	Tutor
	SíNo <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	SíNo <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Paraules clau del treball:

Joc, desenvolupament infantil, aprenentatge, racons de joc.

RESUM

El present treball engloba una proposta de canvi i millora del joc a l'aula de P3 del CEIP Es Pont. Les propostes s'han portat a terme totes dins l'aula, i amb les que es pretén exposar i defensar que el joc és una estratègia molt potent per arribar a l'aprenentatge de tots els processos mentals i físics de l'infant. Per tant, per tal de dur a terme aquest projecte dins l'aula de P3, primer de tot s'ha hagut de detectar quines són les mancances dels infants envers el joc. És necessari conèixer les necessitats de joc dels infants per satisfer-les, plantejar-se quins canvis i millores són les afavoridores per dur a terme el procés de canvi i finalment la implantació de tots els canvis de millora. Com a conseqüència de la millora la qualitat dels racons de joc de l'aula, s'ha afavorit i potenciat el procés d'aprenentatge i desenvolupament dels infants.

Paraules clau: Joc, desenvolupament infantil, aprenentatge, racons de joc.

ABSTRACT

The present work engloba a proposal of change and improvement of the game to the classroom of P3 of the CEIP "Es Pont". The proposals have carried out all in the classroom, and with those that pretends expose and defend that the game is a very powerful strategy to reach the learning of all the mental and physical processes of the child. Therefore, in order to carry out this project in the classroom of P3, first of all has had to detect which are the shortcoming of the children envers the game. It is necessary to know the needs of game of the children to satisfy them, pose which changes and improvements are the flattering to carry out the process of change and finally the implantation of all the changes of improvement. In addition to improving the quality of the corners of game of the classroom, favouring like this the process of learning and development of the children.

Keywords: Play, infantil development, learning, corners playing.

1. INDEX	
2. RESUM/ABSTRACT	
3. INTRODUCCIÓ.....	1
4. OBJECTIUS.....	3
5. METODOLOGIA UTILITZADA PER DESENVOLUPAR EL TREBALL	
a. Descripció de la mostra	4
b. Instruments utilitzats.....	5
c. Etapes procés d'intervenció.....	5
d. Resultats obtinguts.....	19
6. ESTRUCTURA I DESENVOLUPAMENT DELS CONTINGUTS	
a. Teories psicològiques.....	24
b. Teories pedagògiques.....	26
c. Marc legal.....	31
7. CONCLUSIÓ I RECAPITULACIÓ	33
8. BIBLIOGRAFIA	38
9. ANNEXOS	
a. ANNEX 1: entrevista a la tutora	40
b. ANNEX 2: graella d'observació de les sessions de joc.....	42
c. ANNEX 3: plafons de joc	43
d. ANNEX 4: material racó de jocs de taula.....	44
e. ANNEX 5: material racó de jocs matemàtics.....	46

3. INTRODUCCIÓ

El joc és una activitat realitzada a totes les civilitzacions del món, sense tenir en compte la raça, religió, economia, procedència o estatus social de les persones que la practiquen. Per tant, es pot deduir que el joc és una activitat inherent a l'ésser humà. Moltes de les capacitats apreses han pogut ser desenvolupades gràcies al joc.

El significat de la paraula joc no és la mateixa en tots els països i llengües; per a uns, es denomina com una activitat purament lúdica; mentre que per unes altres s'utilitza per denominar termes amb un sentit més específic. Per a la nostra cultura i llengua hem de recórrer a molts de significats diferents a causa de la gran classificació que realitzem del joc: joc infantil, joc social, joc motriu...

Per la gran importància que té el joc en totes les dimensions de desenvolupament del ser humà (socials, cognitives, físiques, morals, estètiques...) s'ha elegit aquest tema per la realització d'aquest treball de final de grau, amb la finalitat de conèixer la necessitat i la importància de joc en la vida del nin/a en l'etapa d'Educació Infantil, i concretament.

La gran incògnita que ens podríem plantejar seria: perquè és tan important i necessari el joc en el desenvolupament a la primera infància? Serà per aquesta importància que els infants sempre volen estar jugant? Si ens demanem i cerquem: Què és el joc per a un infant?, una bona resposta podria ser la que ens ofereix Michelet (2001, 2) "El juego, para el niño, es la vía única hacia la madurez y el equilibrio y la mejor manera de desarrollar el juego del niño es convencer a los adultos de su valor". Per tant, l'infant als primers anys de vida ha de poder satisfer les seves necessitats de joc, sense restriccions, i els adults, siguin tutors o mestres, han de garantir l'estimulació del joc perquè sigui el més fructífer possible per al desenvolupament de l'infant.

La concreció de la temàtica d'aquest treball va sorgir a partir de l'observació per part de la practicant durant les dues primeres setmanes de pràctiques, on s'ha pogut observar i detectar que hi ha una mancança d'hores de joc a l'horari setmanal de l'aula de P3 del CEIP Es Pont, i que les estratègies de joc dels infants no són les adequades ja sigui per qüestions socials, ètniques, familiars, econòmiques... El que es pretén és valorar la importància del joc en edats primerenques. Els infants han de poder tenir temps per desfruitar del joc, però no un joc triat a l'atzar, sinó un joc organitzat, amb pautes, normes...

Per dur a terme aquest treball, s'hauran d'incorporar hores de joc a l'horari escolar dels infants de P3, millorar la qualitat i l'estètica dels racons de l'aula, pactar normes de joc amb els infants a l'hora de jugar per racons, avaluar el comportament, evolució del joc i transformació que realitzen els infants durant el joc per racons, i el més important és observar si aquestes

milliores es reflecteixen en la forma de jugar i d'enriquir-se per mitjà del joc en els infants. Finalment, es realitzarà una anàlisi del procés realitzat per poder extreure unes conclusions al respecte.

L'escola ha de respondre les necessitats que tenen els infants, se'ls hi ha de donar veu, partir dels seus propis interessos fent-los partícips del seu propi aprenentatge i desenvolupament. Fer amb els infants i no per ells és la qüestió. Se'ls hi ha d'oferir les estratègies, espai i temps necessari perquè a partir del joc puguin potenciar al màxim les seves capacitats individuals. Sempre tenint present la necessitat de joc dels infants i si els permet desfruitar, relacionar-se amb els altres, relacionar-se amb l'entorn i conèixer-se a un mateix.

4. OBJECTIUS

Amb el present treball es pretenen aconseguir i abordar els següents objectius:

Objectius generals:

- Conèixer les mancances que tenen els infants envers el joc.
- Millorar la qualitat i quantitat d'hores de joc per racons a l'aula de P3.

Objectius específics:

- Aprofundir en les necessitats que tenen els infants de 3 anys a l'aula envers el joc.
- Ensenyar a jugar als infants de P3.
- Oferir als infants els espais i racons apropiats per poder desenvolupar el joc.
- Minvar les mancances de joc i joguines que té aquest grup d'infants de P3 al CEP Es Pont.

Aquests objectius tindran com a finalitat desenvolupar en els infants de 3 anys les següents capacitats:

- Veure el joc com a font d'aprenentatge, per mitjà de l'experimentació, manipulació i interacció en els racons de joc.
- Aprendre a respectar normes de joc dins l'aula, tant de manera individual com de manera col·lectiva.
- Aprendre a compartir espais de joc i joguetes amb la resta de companys/es. Establir relacions socials més tranquil·les i calmades.
- Sentir-se més acollit i escoltat.
- Responsabilitzar-se de la recollida del material utilitzat una vegada no s'hagi d'emprar més.

5. METODOLOGIA UTILITZADA PER DESENVOLUPAR EL TREBALL

Aquest apartat englobarà diferents aspectes del procés d'intervenció realitzat dins l'aula. Primer de tot es realitza una mostra de les característiques del centre i de l'entorn familiar i cultural dels infants.

a. Descripció de la mostra

El CEIP Es Pont és una escola pública situada al barri de Son Gotleu. El nivell socioeconòmic de les famílies que resideixen al barri és generalment baix o inclús molt baix.

La procedència de les famílies és sobretot d'origen africà i marroquí, i també trobem moltes famílies residents al barri que són d'ètnia gitana.

L'aula de P3 del CEIP Es Pont està formada per 23 infants; 15 dels infants són d'origen africà, 3 d'origen marroquí i els 5 restants són d'ètnia gitana. En aquest cas, la procedència és un factor que influeix en el joc, ja que la gran majoria de les creences d'aquestes cultures no donen importància al joc com a factor determinant per al desenvolupament dels infants. Si a aquesta situació se li afegeix la situació econòmica molt precària en la gran majoria dels casos, tenim infants que a ca seva no tenen joguetes, i si en tenen, no són adequades per a la seva edat o no fomenten el seu desenvolupament.

Dels infants de l'aula de P3 només 2 dels 23 infants han anat a escoleta abans d'anar a escola, i tota la resta (21) no han estat escolaritzats anteriorment. Aquest fet agreuja la problemàtica que aquests infants si a més de no tenir una situació econòmica i familiar afavoridora, no tenen models de jocs (iguals) ni joguines (o joguines que no són adequades), fa que arribin a l'escola i utilitzin els espais de joc que tenen dins l'aula (racons) de forma incorrecta e inadequada.

La metodologia utilitzada per desenvolupar i dur a terme aquest treball consta de dos apartats:

Un apartat *teòric*, el qual consisteix en una fonamentació teòrica que doni suport i justifiqui el perquè dur a terme tot aquest treball donant importància del joc en la primera infància. Per això el present treball es fonamentarà en les teories procedents de diferents camps, com la història, la psicologia i la pedagogia, aspectes que quedaran explicats i desenvolupats a l'apartat número 4.

D'altra banda es troba un apartat *empíric*, on es desenvoluparà tot el procés pràctic dels canvis realitzats, els resultats obtinguts, avaluacions, procediments, tècniques... que s'han portat a terme per tal de dur a terme una experiència de joc amb els infants de P3 del CEIP Es Pont.

El que es pretén amb el present treball és elaborar una proposta didàctica que fomenti la importància del joc en edats tan primerenques com són els tres anys. Es considera molt important que els infants puguin tenir temps on puguin desfruitar del joc, però no un joc triat a l'atzar, sinó un joc organitzat, amb pautes, normes... S'ha de tenir en compte que les sessions de joc han de programar-se, tenint en compte què treballa cada un dels racons de l'aula, si els materials són adequats o no, que els racons convidin estèticament a jugar,... Per posar atenció en tots aquests aspectes cal que l'adult sigui jugui amb el material i juguetes, que experimenti, que toqui, que manipuli... per plantejar-se si els jocs que ofereix als infants són adequats quant a qualitat, durabilitat, estètica, edat madurativa....

b. Instruments utilitzats.

Els instruments utilitzats per dur a terme el procés d'intervenció dins l'aula han estat els següents:

- Observació directa i sistemàtica dels infants en el moment de joc per racons. Els diferents ítems observats i en els que es centrava la mirada, es poden veure a l'Annex 1: *graella d'observació de les sessions de joc*.
- Enregistrament de la informació obtinguda de la graella.
- Entrevista a la tutora.
- Fotografies dels racons i dels infants jugant en els racons de joc.
- Vídeos de sessions de joc per racons.

c. Etapas del procés d'intervenció.

El principal objectiu d'aquest projecte és fomentar el joc dins l'aula per afavorir un correcte desenvolupament dels infants. Per assolir aquest objectiu, s'han portat a terme una sèrie de canvis i millores dels racons de jocs de l'aula. Les passes seguides han estat les següents:

1. Observació i detecció de mancances envers el joc durant les primeres setmanes de pràctiques, a l'aula de P3 del CEP Es Pont.

Durant les primeres setmanes de pràctiques basades en només l'observació per part de la practicant, es va detectar que els infants de P3 de l'escola Es Pont, no tenien sessions de joc estipulades a l'horari escolar. Si alguna vegada es jugava no hi havia una planificació al darrere ni el temps necessari de joc per infants d'aquesta edat. Per tant, la primera passa que es va realitzar consisteix a establir dins l'horari dels infants de P3 dues sessions com a mínim a la setmana de joc per racons dins l'aula, amb la diferència que abans no es tenia cap sessió de joc programada amb aquesta finalitat. Les sessions de joc lliure dins l'aula no es tenien contemplades dins l'horari setmanal dels infants de P3, sinó que el joc tenia un paper secundari i els moments de joc eren els espais buits que quedaven quan es canviava d'activitat.

D'acord amb tot el esmentat a l'apartat anterior, s'han realitzat una sèrie de canvis per tal de dur a terme tot el procés de canvi de joc per racons dins l'aula. Primer de tot, com que l'horari d'activitats dels infants de P3 depèn en gran mesura del que les activitats i propostes realitzades per la tutora de l'aula, es va plantejar la proposta de canvi a la tutora. Aquesta, la va acceptar favorablement, però l'inconvenient és que com que ella és la substituta de la tutora de l'aula, aquesta decisió de canvi dins l'horari es va considerar que no depenia d'ella en la seva totalitat, i va proposar que aquest fet s'exposés davant del claustre de cicle d'Educació Infantil. Així es va fer, es va presentar a un claustre la proposta de repensar l'horari dels infants per incloure sessions de joc per racons programades dins l'horari setmanal. Aquesta proposta va ser acceptada per la totalitat del claustre. Per tant, amb la gran acceptació va ser molt fàcil incloure dues sessions de joc per racons a més d'aprofitar aquelles sessions on els infants han d'estar molt de temps asseguts, per la darrera mitja hora o 20 minuts els nins puguin jugar per racons. Un fet destacable de quan es va presentar la detecció al claustre, va ser que tot l'equip s'havia adonat que no s'havien aturat a pensar en cap moment en tot allò que se'ls hi estava comentant sobre sessions de joc per racons a P3.

A les següents dues taules de l'horari setmanal, es poden veure les modificacions realitzades de l'horari que tenien abans els infants i posteriorment l'horari amb els canvis i incorporacions de les sessions de joc:

o Horari setmanal inicial sense modificar:

(Taula 1: Horari setmanal P3)

HORA / DIA	DILLUNS	DIMARTS	DIMECRES	DIJOUS	DIVENDRES
9:00-10:00	ROTLLANA BON DIA	FILOSOFIA	ROTLLANA BON DIA	ANGLES	PSICO
10:00-10:45	PROJECTE	LLENGUATGE	PROJECTE	LLENGUATGE	PSICO
10:45-11:30	BERENAR	BERENAR	BERENAR	BERENAR	BERENAR
11:30-12:10	PATI	PATI	PATI	PATI	PATI
12:10-13:00	TALLERS	PSICO	LLENGUATGE	ARTÍSTICA	JOCS MATEMÀTICS
13:00-14:00	TALLERS	PSICO	BIBLIOTECA	ARTÍSTICA	MÚSICA

o Horari setmanal modificat e incorporant les sessions de joc:

(Taula 2: Horari setmanal amb sessions de joc incorporades)

HORA / DIA	DILLUNS	DIMARTS	DIMECRES	DIJOUS	DIVENDRES
9:00-10:00	ROTLLANA BON DIA	FILOSOFIA	ROTLLANA BON DIA/ JOC PER RACONS	ANGLES	PSICO
10:00-10:45	PROJECTE	JOC PER RACONS	PROJECTE	LLENGUATGE	PSICO
10:45-11:30	BERENAR/ JOC PER RACONS	BERENAR/ JOC PER RACONS	BERENAR/ JOC PER RACONS	BERENAR/ JOC PER RACONS	BERENAR/ JOC PER RACONS
11:30-12:10	PATI	PATI	PATI	PATI	PATI
12:10-13:00	TALLERS	PSICO	LLENGUATGE	ARTÍSTICA	JOCS MATEMÀTICS
13:00-14:00	TALLERS	PSICO	BIBLIOTECA	ARTÍSTICA/ JOC PER	MÚSICA

				RACONS	
--	--	--	--	--------	--

	Sessions de jocs incorporades dins l'horari escolar de P3.
--	--

Com es pot veure a la taula anterior, són 3 les sessions fixes que s'han incorporat a la setmana a l'hora de jugar per racons. Les sessions són dimarts de 10:00 a 10:45, on es suprimeix una hora de llenguatge, i dimecres de 9:00 a 10:00, on encara que es continua realitzant el *Bon dia*, es realitza de manera breu donant pas a la sessió de joc. Les altres sessions que es poden veure són quan queden espais buits, on els infants a mesura que van acabant de berenar o per exemple, després de les sessions d'artística, poden iniciar el joc per racons.

2. Canvi dels racons de joc de l'aula.

Els canvis dels racons de joc realitzats a l'aula es varen donar per detectar les següents mancances:

- Poca estètica dels racons que condiciona que els infants no se sentin atrets cap al joc.
- Racons no delimitats.
- Materials i juguetes mesclades i poc ordenades.
- Juguetes poc cuidades, insuficients i moltes d'elles no adequades.

Es considera primordial realitzar tots els canvis de millora en els racons perquè els infants puguin jugar amb tot el material disponible i ordenat, convidant al joc.

A l'aula podem trobar els següents racons: cuineta, construccions, cotxes, biblioteca, disfresses, escriptura, jocs matemàtics i jocs de taula. Vuit racons distribuïts a l'aula de manera perifèrica. Els racons de nova incorporació són el racó de jocs matemàtics, el racó de jocs de taula (encara que ja hi havia jocs de taula, no estaven delimitats com un racó) i el racó de biblioteca (hi havia un espai amb contes però no tenia el sentit de racó).

A continuació es detalla la descripció de les modificacions que s'han realitzat a cada racó de l'aula, es detallen tant els materials modificats i millorats, com els de nova incorporació:

- Racó de cuineta:

Anteriorment el racó de cuineta no era massa espaiós, estava desordenat i els infants no tenien cura a l'hora d'arraconar tot el material pertinent al racó. Per això, es va

decidir donar més amplitud a l'espai, es va moure la cuineta i es va col·locar com a separador amb un altre espai, el racó d'escriptura. S'han aferrat fotografies dels estris de cuina a la cuineta, per tal que els infants sàpiguen relacionar que han d'arraconar els elements on està localitzada la seva fotografia. Es va comprar un carretó de cuina per posar els aliments de la cuineta ordenats (cada balda té la seva fotografia amb el tipus d'aliment que va).



Els fogons de la cuineta tenien un aspecte deteriorat i per tant, el que es va procedir a fer va ser, imprimir uns fogons d'Internet i aferrar-los plastificats damunt dels anteriors.



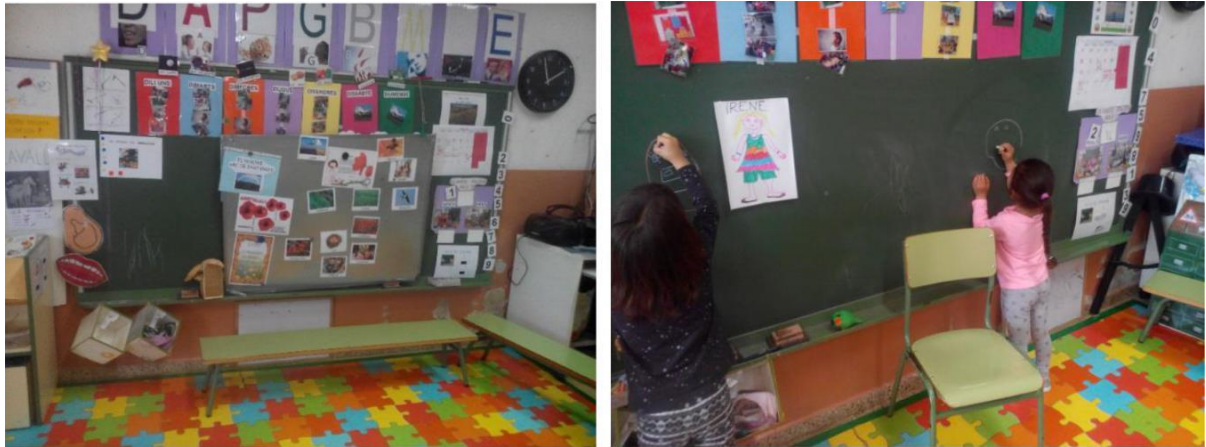
També s'ha afegit una taula amb cadires per què els infants puguin desenvolupar molt més el joc simbòlic.

Amb totes aquestes modificacions el racó de la cuineta és molt més estètic i cuidat, i els infants els hi agrada molt jugar allà, encara que lo d'arraconar on pertoca encara els costa bastant.



- Racó de pissarra:

Aquest espai abans no estava contemplat com a racó de joc, però com que als infants els hi encanta jugar a què fan el “Bon dia”, pintar amb guixos a la pissarra i jugar al material disponible a la pissarra... Es va decidir que la pissarra també seria un espai disponible pels racons de joc. No s’ha realitzat cap canvi ni modificació, tan sols s’ha inclòs dins la dinàmica de joc per racons.



- Racó de construccions:

Les peces de construcció abans ocupaven molt d’espai, ja que estaven ficades dedins de capses de plàstic, distribuïdes de qualsevol manera totes mesclades... El que s’ha optat per fer és llevar les capses de plàstic i reduir la quantitat de peces de construcció. D’aquesta manera només queden les peces de construcció grans i les petites.

La localització d’aquest racó canvia a causa de la modificació com a projecte de millora del racó de biblioteca. Actualment, el racó de construccions es localitza al moble que abans s’utilitzava per posar els contes de la biblioteca i en comptes de llevar el moble de l’aula, s’ha aprofitat per al racó de construcció i per posar les feinetes de projectes. El moble té dues capses amb rodes en terra, i és allà on s’han ficat les peces de construcció, a una capsa les peces petites i a l’altra les peces grans.

Els infants poden jugar amb les construccions a l’estora davant del racó de pissarra.



- Racó de disfresses:

Anteriorment, aquest racó no tenia ni una localització fixa, ni quasi material pràcticament, ni ordre, estava tot barrejat... Per tant, es va considerar important que cada racó tingués un lloc, a aquest racó també li vàrem haver d'una localització fixa a l'aula. D'estar tot mesclat dins una capsa de fusta, ha passat a disposar de penjadors per les disfresses, butxaques pels complements, i s'ha aprofitat la capsa de fusta per posar els estris de disfresses més grans.

Tot el material nou aconseguit ha estat obtingut a partir d'obsequis (dels fills de la tutora d'aula perquè ja no jugaven amb les disfresses o les altres aules d'infantil amb elements que ja no empraven), no s'ha comprat res, i per tant el fet d'aprofitar tots els recursos el fa encara més rica la proposta.



- Racó de jocs de taula:

Anteriorment, es podien trobar encaixos, jocs de taula, plastilina... per tota la classe. Per això es va ordenar el moble que es pot veure a la fotografia (la de després) i es varen col·locar tots els jocs que els infants havien d'estar asseguts a les taules per situar-los a aquest moble.



El material d'aquest racó es pot veure en fotografies a l'Annex 4: *material racó de jocs de taula*.

- Racó de matemàtiques:

El racó de matemàtiques no estava pensat abans d'iniciar aquesta proposta del treball de final de grau. Es varen agafar tots els jocs que es tenien guardats o que no s'utilitzaven dins l'aula i es varen seleccionar aquells amb els que podíem treballar continguts matemàtics. Totes

les joguetes seleccionades varen ser posades a una prestatgeria, a l'abast dels infants. També hi ha material que ha estat elaborat per la tutora i la practicant.



Més fotografies del material del racó de matemàtiques es poden veure a l'Annex 5: *fotografies material racó de jocs matemàtics*.

- Racó de biblioteca:

El canvi del racó de biblioteca va unit amb el projecte de millora realitzat durant les pràctiques. Per tant, la modificació d'aquest racó és la més gran. Les modificacions realitzades han estat les següents:

Les passes que es varen seguir són les següents:

1. Trobar un espai idoni per donar amplitud al racó, ja que abans només era un moble on es tenien els contes i ja està.
2. Es va folrar de suro la paret amb cola específica per a aquest tipus de material.

3. Una vegada aferrat el suro, es va pintar un llibre i arbre amb temperes a la paret.
4. Després de tenir-lo ben pintat, es va penjar una mosquitera, per donar un caràcter màgic i d'endinsar-se dins el racó.
5. Es varen col·locar les prestatgeries a la paret, per col·locar els contes.
6. Es va posar una estora, cadires, taula, coixins, capses de fusta.

Cal dir que aquest racó ha estat modificat amb els diners disponibles de l'aula. El canvi és molt significatiu.

ABANS



DESPRÉS



- Racó de cotxes:

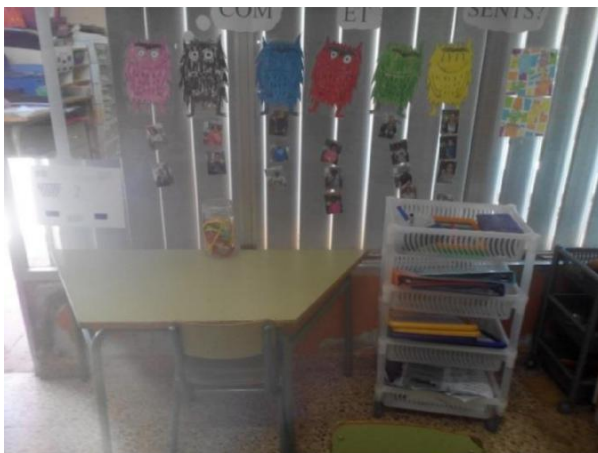
El racó de cotxes es constitueix per un moble amb prestatgeries i calaixos o estan col·locats els cotxes, i una estora de carreteres. Abans d'iniciar tot el projecte de remodelatge de racons, aquest racó estava situat a un altre lloc de l'aula i per el projecte de millora del racó de biblioteca. El material del racó s'ha deixat el que ja es tenia, i l'estora és el que s'ha incorporat al racó.

Encara que es diu racó de cotxes els infants també poden trobar els animals, un castell i rails de tren.



- Racó de lletres:

El racó de lletres també no s'ha modificat massa. Els canvis han consistit a llevar la taula que hi havia abans i substituir-la per una més petita, ja que l'altra ocupava molt d'espai. Comprar un carretó per posar tots elements que es necessiten al racó, com: retoladors, tisores, carpetes, pisares, gomets...

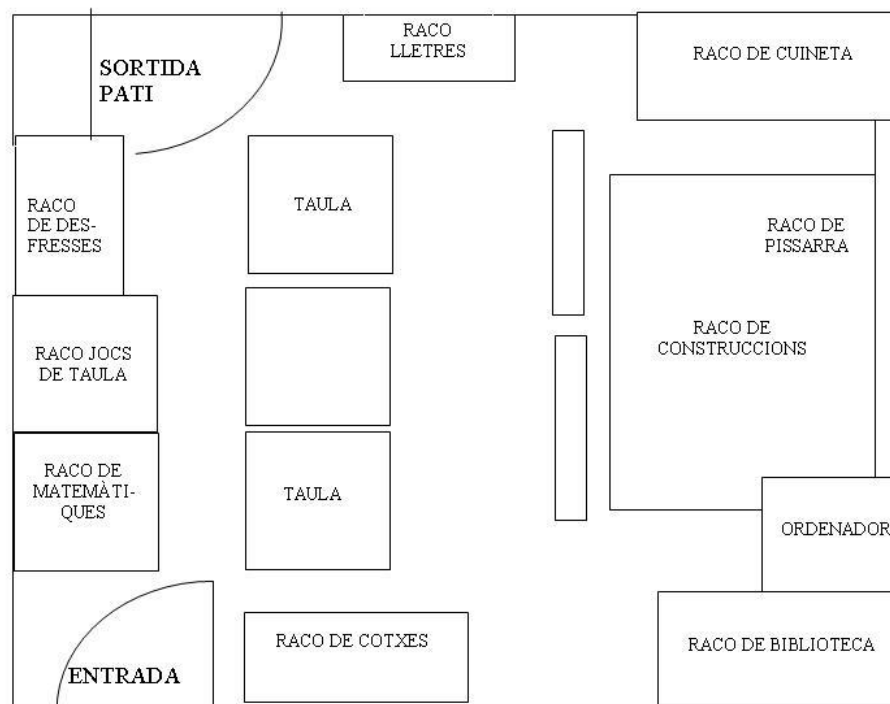


Totes les modificacions que s'han realitzat als racons han estat presentades als infants fent rotllana, fent als infants participants en el procés de canvi que experimenta l'aula. El que es pretén és proporcionar als infants de l'aula de P3 una vivència personal de canvi en el seu joc i les formes que tenen de jugar. Es tracta de què els alumnes prenguin consciència de jugar als racons de manera ordenada, acceptant i respectant les normes i sobretot desfruint del plaer de jugar de manera social amb la resta dels seus companys.

El procés de canvi dels racons ha durat aproximadament un mes i mig, de l'1 de Març a l'onze d'Abril. Tenint en compte que el projecte de millora de l'escola era el racó de biblioteca, la durada del canvi que s'ha realitzat a aquest racó és molt més llarga que no la resta de racons, on les modificacions han estat més lleugeres.

S'han replantejat tots els racons que hi havien dins l'aula oferint un espai fixo a cada racó. Després de moltíssimes modificacions, la distribució dels racons queden configurats de la següent forma):

(Taula 3: plànol dels racons de joc dins l'aula)



3. Establiment de normes de joc en els racons.

A les sessions de joc per racons programades a l'aula es va decidir que l'establiment de normes era molt important. La violència en el joc per part dels infants era un fet notable des del primer moment en que es realitza la primera observació a l'aula. Per treballar i controlar la violència s'ha portat a terme una dinàmica a l'hora de jugar per racons; els infants quan es diu que poden jugar per racons disposen d'un plafó amb els seus noms plastificats i amb velcro, com el següent:



El plafó està localitzat al darrera de la porta d'entrada de l'aula.

Seguint amb aquesta dinàmica per jugar per racons, els noms serveixen perquè els infants ferrin el seu nom al racó que volen anar a jugar. Cada racó de joc disposa d'un plafó perquè els infants que estan jugant al racó enganxin el seu nom. Però a més, cada racó té un límit de places d'infants que hi poden jugar.

Les places que hi ha a cada racó són:

- Racó de cuineta: 4 places.
- Racó d'escriptura: 2 places.
- Racó de disfresses: 3 places.
- Racó de jocs de taula: 4 places.
- Racó de jocs matemàtics: 5 places.
- Racó de cotxes: 3 places.
- Racó de biblioteca: 4 places.
- Racó de pissarra: 2 places.
- Racó construccions: 3 places.

(Annex 3: *plafons racons de joc*)

Com es pot veure en total hi ha 30 places disponibles per infants a l'hora de jugar per racons. Això vol dir que, d'aquesta manera no tots els infants es troben en el mateix espai de joc, ni jugant amb el mateix material cosa que fa que les baralles i la violència es redueixi. Els infants es troben molt tranquils amb aquest mètode, a més, es té l'objectiu de que els infants han d'elegir i triar el racó a on volen jugar.

Al racó de biblioteca a més, els infants tenen unes normes per jugar a aquest racó. Les normes han estat consensuades i xerrades amb els infants, i s'han realitzat fotografies als mateixos infants per fer un llibre de normes del racó de biblioteca. S'ha seguit amb la mateixa dinàmica de les normes de Psicomotricitat, on hi ha unes làmines amb fotografies dels infants per a cada norma. El llibre de normes del racó de biblioteca és el següent:



Les normes del racó de biblioteca són:

- Ens hem de llevar les sabates abans d'entrar al racó.
- No podem córrer.
- No podem cridar.
- Hem d'estar tranquils.
- No estirem de la mosquitera.
- No deixem els contes i llibres en terra.
- Hem d'arraconar.

d. Resultats obtinguts.

Pel que concerneix a l'entrevista oberta formulada a la tutora de l'aula de P3 del CEIP Es Pont s'han obtingut les següents contestacions, veiéu Annex 1: *entrevista a la tutora.*

Per tal de realitzar una avaluació més acurada, de la repercussió que ha tingut la modificació dels racons de joc dins l'aula, i l'evolució que han tingut els infants durant aquest procés de canvi s'ha realitzat una entrevista a la tutora de l'aula per veure quina és la seva visió de tot el procés, i d'altra banda s'ha elaborat una taula d'observació per veure quin era el procés que s'ha seguit i quina evolució han desenvolupat els infants.

Es considera important i rellevant realitzar una entrevista a la tutora dels infants, la qual ha viscut i participat en tot el procés, i per tant, el seu punt de vista és fonamental.

Pel que fa referència l'observació directa dels infants mentre que juguen als racons de joc a partir de l'establiment de la nova dinàmica, s'ha realitzat l'enregistrament de la informació observada per mitjà d'una graella amb els ítems a observar, durant els mesos de Març, Abril i Maig, per tal de prendre consciència del procés de canvi en el joc dels infants. Els ítems a observar es poden veure a l'Annex 2: *graella d'observació del joc per racons*

Els resultats obtinguts de l'enregistrament de la informació es poden veure a la graella que es presenta a continuació:

*Tots els resultats citats seran objecte d'anàlisi i reflexió, i quedaran revertits a l'apartat de conclusions.

INFANT	RACÓ AL QUE VA			ARRECONA?			ES CANVIA DE RACÓ?			RESPECTA LES NORMES DEL RACÓ			ENTEN EL FUNCIONAMENT?		
	Mrç.	Ab.	Mg	Mrç	Ab	Mg	Mrç	Ab	Mg	Mrç	Ab	Mg	Mrç	Ab	Mg
1	No tria racó	Cotxes	Cotxes	NO	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI
2	Si, li costa.	Cuineta Constr.	Cuineta J.taula	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	A. V.	SI	SI
3	Bibl.	Bibl. Disfres.	Bibl. Disfres.	SI	Li costa	SI	Si, a.v.	SI	SI	A.V.	A.V.	A.V.	A.V.	SI	SI
4	Const. Disfre.	Cuineta Disfres.	J.mates Constru .	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
5	Cotxes Cuineta	Cuineta Disfres. Const. Bibl.	Disfres. Const. Bibl.	SI, A.V.	SI	SI	SI	A.V.	SI	A.V.	SI	A.V.	SI	SI	SI
6	Biblioteca	Constr.		SI	SI		NO	NO		Li costa.	NO		SI	SI	
7	Disfre.	Constr. J.taula	Constr. Bibl.	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	A.V.	A.V.	SI	SI	SI
8	Jocs de taula	No elegeix	J. taula	NO	NO	SI	NO	NO	SI	SI	NO	SI	NO	NO	SI
9	Lletres	J.taula J. mate.	J.taula J. mate.	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
10	J.mate.	Bibli. J.taula	Bibli. J.taula Cuineta	SI	SI	SI	NO	Li costa	SI	A.V.	Li costa	Li costa	NO	SI	SI
11	Biblio.	Cuineta	Cuineta Bibl.	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
12	Biblio.	Biblio.	Biblio. J.taula	SI	SI	SI	NO	NO	SI	A.V.	SI	SI	SI	SI	SI
13	Disfre. Biblio.	Disfre. Biblio.	Biblio.	SI	SI	SI	SI	NO	NO	A.V.	SI	SI	SI	SI	SI
14	No elegeix	No elegeix	No elegeix	A.V.	NO	Li costa	A.V.	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO
15	J. taula	J. taula		SI	SI		NO	NO		SI	SI		SI	SI	

16	Cuineta Constr.	Cuineta		SI, A.V.	Li costa		SI	NO		A.V.	SI		NO	SI	
17	Constr.	Constr. Biblio.	Disfre. Const.	SI	SI	SI	NO	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
18		Li costa	J. taula Biblio.		SI	Li costa		NO	SI		SI	SI		SI	SI
19	J.mate. Disfr.	Cuineta R.escri.	J. mates.	SI	SI	Li costa	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
20	Constr.	J.taula Constr.	J.taula Constr.	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
21	J.mate. Constr.	Li costa	J.taula Constr.	SI	Li costa	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI

6. ESTRUCTURA I DESENVOLUPAMENT DELS CONTINGUTS.

No és una feina fàcil trobar una definició global del concepte de joc, on s'englobin la gran varietat de conductes que implica el joc. Com que han estat moltes les disciplines (psicologia, sociologia, pedagogia, antropologia...), corrents o autors que han intervingut donant les seves aportacions entorn del concepte de joc, es fa difícil només elegir una com la més encertada. Per tant, a continuació es volen destacar una sèrie d'interpretacions sobre el joc:

- Etimològicament, la paraula *joc* ve derivada del llatí *locus* o acció de jugar, diversió, broma. L'arrel de la paraula ens diu simplement que el joc és “diversió”. D'altra banda, es pot trobar la definició segons la RAE on el joc és “acción y efecto de jugar por entretenimiento” (R.A.E, 2014).
- Històricament sabem que a totes les civilitzacions del món i en totes les èpoques que ens han precedit, els nins i nines sempre han jugat, com a prova d'aquest fet, són nombrosos els restes arqueològics trobats de juguetes. Les juguetes trobades a recerques arqueològiques estaven fetes amb fibres vegetals, argila, fusta, tela, pell, cuir, paper... Aquestes juguetes eren realitzades a mà, les feien els pares dels infants o fins i tot, els artesans. També hi havia casos de nins que es fabricaven les seves pròpies juguetes. Per tant, es pot dir que pràcticament qualsevol instrument, element o material antigament es feia servir com a jugueta per als infants, fins i tot, aquells elements que no fossin elaborats amb la finalitat de jugar i que els infants amb la seva imaginació feien servir com a jugueta.

En temps més recents, el joc ha estat estudiat e interpretat d'acord als nous plantejaments teòrics que s'han derivat de la Psicologia de Piaget, autor que ha destacat tant en els seus escrits teòrics com en les seves observacions clíniques sobre quina és la importància que té el joc en els processos de desenvolupament infantil. Com en Piaget són molts els autors que, d'acord amb la teoria piagetiana han plantejat les seves teories i han insistit en la importància del joc infantil. A continuació, interessa ressaltar les teories procedents de dos camps científics concrets, com són la psicologia i la pedagogia, per la seva rellevància que tenen en l'edat infantil, tant pel desenvolupament integral (en totes les dimensions de l'ésser: cognitiva, emotiva, social, cultural, ètica, estètica, física...); com per la relació que té amb l'adquisició d'aprenentatges diversos i en definitiva amb l'educació global de l'infant.

4.1. Teories psicològiques

- Teoria cognoscitiva de Piaget (1896-1980)

Jean William Fritz Piaget, va ser epistemòleg, psicòleg i biòleg suís, molt famós pels seus estudis sobre la infància i per la seva teoria del desenvolupament cognitiu i la intel·ligència. Va destacar molt pels seus escrits teòrics i per les seves observacions clíniques sobre la importància del joc en el processos de desenvolupament infantil.

Per a Jean Piaget (1956), el joc forma part de la intel·ligència del nin, perquè representa l'assimilació funcional o reproductiva de la realitat segons en l'etapa evolutiva que es troba l'individu.

Fa una relació entre els estadis cognitius de l'individu amb els del desenvolupament de l'activitat lúdica: quines són les formes de joc que van apareixent al llarg del desenvolupament infantil que sorgeixen com a conseqüència de les transformacions de les estructures cognitives de l'infant. Tota adaptació intel·ligent a una situació nova, requereix dos components essencials, assimilació i acomodació, per poder passar d'una estructura cognitiva a una altra de manera satisfactòria. El joc és un paradigma de l'assimilació, és l'acció infantil que fa que la realitat amb la qual es troba l'infant li desbordi i per tant, necessiti un procés d'acomodació per entendre i comprendre la situació.

Les capacitats sensoriomotrius, simbòliques o de raonament, són les que condicionen l'origen i l'evolució del joc, i per tant, són aspectes essencials del desenvolupament de l'individu.

Piaget ha descrit el pensament intel·lectual de l'individu des del naixement fins a l'adolescència dividint-lo en estadis; en aquests estadis l'infant anirà trobant respostes del que socialment ha de necessitar per desenvolupar-se dins la societat en la qual viu. Els estadis que proposa Piaget són quatre: estadi sensoriomotor (dels 0 als 2 anys), estadi preoperacional (dels 2 als 7 anys), estadi d'operacions concretes (dels 7 als 12 anys) i estadi d'operacions formals.

En relació als estadis proposats, Piaget exposa que van associats a tres estructures bàsiques del joc d'acord amb les fases evolutives que té el pensament humà: el joc és simple exercici, el joc simbòlic i el joc reglat. A més Piaget proposa una segona classificació dels tipus de joc que es donen a l'etapa infantil que són: joc simbòlic, joc d'exercici, de regles i de construcció, els quals es consoliden en diferents etapes del desenvolupament de l'infant.

El procés de superació de cada una de les etapes de desenvolupament suposa la consistència i harmonia de totes les funcions cognitives d'acord amb el nivell de desenvolupament.

A continuació es detalla una taula, on es pot veure el tipus de joc que li correspon a cada estadi, amb aquesta classificació s'ha de tenir en compte que els jocs no desapareixen a mesura que l'infant passa d'un estadi a l'altre, sinó tot el contrari, el joc anterior es perfecciona i s'introdueix un tipus de joc nou.

(Figura 1: Estadis del desenvolupament segons l'edat).

Estadi sensoriomotor (dels 0 als 2 anys)	Joc d'exercici: L'infant repeteix i repeteix les accions pel simple plaer d'obtenir un resultat immediat.	Joc de construcció
Estadi preoperacional (dels 2 als 7 anys)	Joc d'exercici	Joc de construcció
	Joc simbòlic: Consisteix a reproduir les accions d'objectes, situacions o persones, les quals no es troben en el moment de joc.	
Estadi d'operacions concretes (dels 7 als 12 anys)	Joc d'exercici	Joc de construcció
	Joc simbòlic	
	Joc de regles: Aquest tipus de joc requereix aprendre a jugar d'acord amb les regles establertes per a cada tipus de joc.	
Estadi d'operacions formals (12 anys en endavant)	Joc d'exercici	Joc de construcció
	Joc simbòlic	
	Joc de regles	

- Teoria sociocultural de Vygostki (1896-1934)

Lev Semenovich Vygotsky va ser psicòleg, i va postular dues línies de desenvolupament; la primera és la *línia de desenvolupament natural* i la segona *línia del desenvolupament* (cultural). La línia natural fa referència a la dotació que té l'individu sense cap influència de l'exterior, el que té per herència biològica. I la segona línia planteja la idea que l'individu es desenvolupa mantenint-se lligat al context social en el qual viu.

Aquesta proposta va fer que formulés la *lleï de desenvolupament de les funcions mentals superiors*.

D'altra banda, és important exposar el concepte de *zona de desenvolupament proper (ZDP)*, exposat per Vygostky; aquest concepte permet avaluar el nivell de desenvolupament del nin respecte als seus avenços individuals, i de la mateixa manera permet conèixer quins són els assoliments que realitza l'individu per mitjà de la interacció amb els iguals més capaços o amb l'ajuda d'un adult. Això significa que, un individu capaç de solucionar un problema per ell tot sol, serà capaç d'obtenir progressos o beneficis més alts si es troba amb interacció d'iguals amb capacitats més altes que ell. (DELVAL, 2008, 64-67)

Mentre que Vygostky postulava que l'individu depenia del context, de la societat per a desenvolupar-se, dóna la sensació que Piaget postulava que l'individu creixia i es desenvolupava tot sol, sense tenir en compte el medi social. (DELVAL, 67-71)

Encara que postulïn diferents visions de les seves teories, no hi ha contradicció entre elles, Piaget no nega que és necessari el context social per a desenvolupar-se, simplement no el contempla, i viceversa si es parla d'en Vygostky, se centra bàsicament en la influència del context sobre l'individu.

En tot aquest procés presentat per Vygostky de socialització, el llenguatge és essencial per l'intercanvi social, i en canvi, en Piaget el considera secundari en tot aquest procés.

4.2. Teories pedagògiques

- Fröebel (1782-1852)

Friedrich Fröebel va ser el creador dels jardins d'infància (kindergarten), la seva principal va ser *Die Menschenerziehung* (La educació del hombre).

La seva teoria parteix de les idees de la concepció rousseuniana, la qual postula que el nin és bo per naturalesa i que l'educació és l'encarregada de treballar tot el que porta dins d'ell mateix. També parteix de les idees de Pestalozzi, aplicades als infants més petits. La seva aportació va postular quatre conceptes educacionals propis: la lliure expressió de l'alumne,

l'estímul de la seva creativitat, l'estímul de la seva participació social i, el darrer, l'estímul de la seva motricitat.

Per a l'etapa d'educació infantil, en Fröebel va plantejar dos objectius generals:

- Fomentar una educació basada en la formació primerenca i integral de l'ésser humà, a més de satisfer les necessitats de la infància, per mitjà de l'escola, la qual ha de permetre activitats espontànies amb jocs i ocupacions.
- Disposar d'una institució formativa per als docents de l'educació infantil.

Amb el compliment d'aquests dos objectius exposats anteriorment, Fröebel exposa que, proporcionaran unes garanties òptimes per a la formació integral de l'ésser humà (física, mental i espiritual). (GADEA, 2005)

Fröebel assenyala que *“per arribar al coneixement i l'aprenentatge en l'etapa infantil cal centrar-se en tres direccions: l'acció, el joc i el treball”* (FERNÁNDEZ, M. C.; RINCÓN, J.J., 2013). A l'infant se li ha de permetre llibertat, la intervenció docent ha de ser per propiciar experiències significatives als infants, fent de guia. *“Fröebel fa del joc un instrument bàsic de l'educació, perquè el joc és una de les més clares necessitats del nin, i en poder-la satisfer de manera natural, aquest experimenta el major grau possible de satisfacció i desenvolupament.”*

El joc per a Fröebel és:

- Mecanisme d'autoexpressió.
- Recomana jugar de 2 a 3 hores diàries.
- Si l'infant satisfà la seva necessitat natural de joc, aquest fet farà que estigui preparat per a etapes posteriors.(FERNÁNDEZ, M. C.; RINCÓN, J.J., 2013).

La teoria sobre el joc Fröebel queda plasmada per mitjà dels “dones”, el seu sistema pedagògic vol fomentar el desig d'activitat i de creació per part del nin, per mitjà de jocs graduats i atractius, els quals tenen en compte el desenvolupament espiritual de l'infant. Aquests jocs o material es componen de: cubs, cilindres, esferes de fusta, amb colors i desmuntables, permetent així treballs de creació, desenvolupant la fantasia.

En funció del que es vol treballar amb l'infant, Fröebel classifica el material de la següent manera: *“Los dones que forman la serie son doce: primero la pelota, segundo seis pelotas, tercero la esfera, el cilindro y el cubo, cuarto el cubo dividido en ocho cubos, quinto el cubo dividido en ladrillos, sexto los palitos, séptimo las latas, octavo los anillos, noveno*

papeles para doblar y pegar, décimo papel para cortar y recortar, undécimo material para tejer y picar, duodécimo útiles para dibujar e iluminar.” (RUIZ, L., 1986, 83-84)

- Germanes Agazzi, Rosa (1866-1951) i Carolina Agazzi (1870-1945)

Les germanes Agazzi varen partir del mètode d'en Fröebel, modificant-lo a poc a poc, passant dels jardins d'infància i de joc, al concepte de joc de casa i de vida pràctica. *“El mètode de les germanes Agazzi es basa en l'ús intel·ligent dels objectes i dels espais, a través de les activitats quotidianes que incorpora a l'escola i que provenen de la llar”* (FERNÁNDEZ, M. C.; RINCÓN, J.J., 2013).

El principi fonamental del mètode de les germanes Agazzi s'anomena “intuïtiu”. Ho entenen en el sentit pedagògic, en sentit del que és usual i de la vida pràctica. A diferència de Montessori, la qual ofereix materials artificials i creats amb un sentit específic, per percebre les qualitats dels objectes, les germanes Agazzi defensen que s'han d'oferir objectes sensibles i tal qual com siguin les seves qualitats, deixant així als infants que desenvolupin la seva imaginació, espontaneïtat...

Per tant, a continuació es detallaran els aspectes més destacables de les idees que varen impulsar les germanes Agazzi en relació amb el joc. Els principis de les germanes Agazzi es basaven en l'ús intel·ligent de les coses, per mitjà del contacte amb la natura i els objectes, s'educava el llenguatge i els sentits. Aquests principis varen ser recollits per ordenar i ubicar tots els objectes:

- o El museu dels pobres es basa en un material format per tots els objectes que agafen els infants de l'entorn. Aquests objectes són senzills i clars, fets de manera atractiva per estimular el joc i l'adquisició de coneixements (formes, volums, quantitats...)
- o Les contrasenyes, les quals consisteix en dibuixos amb símbols per identificar objectes o persones.: els infants ordenen les coses i el seu espai.

- Montessori (1870 - 1952)

Maria Montessori, de professió metgessa, des d'una pedagogia científica, pensa que els infants són com esponges que absorbeixen tota la informació que es troba al seu voltant, informació que necessiten per desenvolupar-se en la seva vida diària. Parteix de la idea de llibertat a l'infant, perquè pugui desenvolupar-se per si mateix a partir d'elements del context en el qual es desenvolupa.

El Mètode Montessori d'ensenyament es basa en observacions científiques sobre la capacitat dels infants, i també es posa èmfasi en els objectes i materials que puguin manipular els infants. Es basa també en "l'educació sensorial". Aquest mètode es basa en quatre principis bàsics:

1. Ment absorbent: com s'ha detallat anteriorment, es veu a l'infant com a una esponja que absorbeix tota la informació que es troba al seu voltant.
2. Períodes sensibles: períodes on l'infant té més facilitat per aprendre diversos aspectes de la vida.
3. Ambient preparat: espai cuidat, preparat al detall per tal de propiciar l'aprenentatge de l'infant de la manera més satisfactòria possible. Ambient format per dos factors: l'entorn i material, tot preparat perquè l'infant trobi la seguretat, condicions favorables per a l'aprenentatge.
4. L'entorn: Montessori dividia l'entorn en 3 nivells:
 - Comunitat infantil (de 1 a 3 anys).
 - Casa dels nens (de 3 a 6 anys).
 - Tallers.

“El método Montessori propicia el trabajo personal siguiendo el ritmo del niño, quien puede escoger la actividad que va a realizar, siempre y cuando se halle motivado, descansado y dispuesto; la clave para estas actividades es trabajar sin interrupción, evitando premios y castigos”. (MORENO, 2012).

- Decroly (1871-1932)

La teoria de Ovide Decroly parteix principalment del principi de globalització o funció globalitzadora, ho entén com els mecanismes d'aprenentatge que té cada individu en particular.

“L'infant aprèn i acumula les experiències sense ordre, amb una percepció confusa i difusa, genèrica, universal i indiferenciada de la totalitat i no de les parts.” L'infant percep els objectes (juguetes) de manera global, i no de forma analítica-sintètica, no s'atura en els detalls. A mesura que l'infant maduri intel·lectualment, si que començarà a realitzar una anàlisi dels elements dels quals estan composts els objectes, les seves característiques, qualitats i funcionalitats. L'escola s'ha de partir del més general al que és més particular, del tot a les parts del tot. (FERNÁNDEZ, M. C.; RINCÓN, J.J., 2013).

L'afectivitat és considerada per a Decroly una característica indispensable per arribar a la intel·ligència, per tant, serà molt important tenir en compte les necessitats, interessos, motivacions que tinguin els infants, ja que, l'interès sorgeix d'una necessitat. L'atracció que té un objecte sobre el nin, és el que el mou per descobrir-lo i conèixer-lo. Si ens aturem a conèixer les necessitats que tenen els infants, podrem determinar també quins són els seus interessos i mecanismes per aprendre.

A partir del concepte de globalització es formen els centres d'interès, que consisteixen en què l'infant aprèn allò que realment vol aprendre en funció de les seves necessitats. Per tant, és feina del mestre trobar les necessitats dels seus alumnes i establir-les com a objecte d'estudi.

“Un centro de interés se basa en la globalización de las diferentes áreas del currículo en un tema de interés real que se apoye en las expectativas e intereses del grupo con el que se trabaja. Este centro de interés debe:

- *Generar todo el proceso educativo*
- *Ser capaz de interrogar, cuestionar o preocupar al grupo.*
- *Reflejar la realidad*
- *Ser dinámico y vital*
- *Desarrollar unos contenidos de uso práctico para el alumno y la Sociedad.*
- *Ser planificado entre todos los componentes del grupo, planificación que debe contemplar la evaluación de todo el proceso y ser dinámica, adecuada a las necesidades del grupo estructurada.”* (FEDERACIÓN DE ENSEÑANZA DE C.C.O.O. DE ANDALUCÍA, 2013)

Decroly planteja que surten quatre tipus de centres d'interès en funció de les necessitats que tenen els infants, i són:

- Necessitat de defensar-se contra els perills.
- Necessitat de protecció.
- Necessitat d'alimentació.
- Necessitat de treballar, d'actuar, desenvolupar-se.

Totes aquestes necessitats sempre han de ser treballades i tractades en relació a l'entorn que envolta a l'infant. (FERNÁNDEZ, M. C.; RINCÓN, J.J., 2013).

- Tonnuci (1940)

Francesco Tonnuci va ser un dels principals autors del Moviment de Cooperació Educativa, el qual sustentant-se en les investigacions de Vygostky sobre el desenvolupament potencial i real dels nens i la Zona de Desenvolupament Pròxim d'Aprenentatge (ZDP), dóna la visió de què en una mateixa aula ens trobem infants amb realitats diferents, perquè provenen d'entorns diferents.

No es pot tractar a tots els infants per igual, s'ha d'atendre la diversitat dins l'aula, tractant aquesta diversitat com una potencialitat. Tonnuci proposa la distribució de l'aula per *racons* de joc, afavorint així la ZDP on els infants poden elegir el racó de joc que més els hi motiva i ajusta als seus interessos d'aprenentatge.

L'escola per a Tonnuci, ha de ser un espai que permeti l'activitat, però que a més, permeti a l'infant investigar tot allò que li envolta. Per mitjà de la investigació de l'entorn que envolta a l'infant, l'espai, els seus companys, els adults... l'exploració d'ell mateix respecte als altres i a l'entorn és un factor molt important. El nen troba el seu camí natural d'aprenentatge.

Els racons de joc són fonamentals en la teoria de Tonnuci, defensant els racons com una oferta diversa que aporta que els infants puguin aprendre en funció del seu ritme d'aprenentatge, de desenvolupament. Racons de joc diversos, oferint als infants allò que més s'ajusta als seus interessos. *“Tonnuci distingeix dos tipus d'escoles: l'escola d'activitats i l'escola d'investigació. A la primera d'aquestes escoles, el nin s'expressa lliurement, utilitzant diversos llenguatges; l'espai físic s'obre i s'articula en llocs comuns: tallers i laboratoris”* (FERNÁNDEZ, M. C.; RINCÓN, J.J., 2013). L'escola d'investigació és la que realment ens interessa potenciar, aquella que ofereixi als infants totes les possibilitats d'experimentació i de joc.

4.3. Marc legal.

Al currículum d'educació infantil de les Illes Balears, Decret 71/2008, també referència la importància del joc a l'etapa d'Educació infantil com a:

“L'establiment de vincles afectius i les experiències de relació positiva entre els infants, amb els adults i amb l'entorn constitueixen una font d'aprenentatge i de construcció de la pròpia identitat que els centres educatius han d'aprofitar, emprant el

joc com a eina fonamental per al creixement personal, per al desenvolupament de les habilitats comunicatives, de les capacitats de representació i simbolisme i per a la transmissió dels valors que amaren una societat democràtica.” (BOIB, 2007)

7. CONCLUSIONS I RECAPITULACIÓ

Com a resultat de la feina realitzada es pot observar que s'han produït una sèrie de canvis i evolució en la manera de jugar dels infants de P3 del CEP Es Pont. Els canvis observables són els següents:

- A l'inici de l'observació dels infants en els moments de jocs es podia observar que jugaven amb molta agressivitat, pràcticament el joc es basava en no deixar jugar a l'altre, i aquest fet ha millorat considerablement. L'evolució del joc en aquest sentit és totalment radical; els infants ara juguen cooperant entre ells, estan aprenent a deixar-se les joguetes, a respectar el torn per jugar a cada racó... I per tant, tots aquests fets fan que hi hagi un ambient de joc més tranquil.
- Els moments de jocs són molt més ordenats. Amb el sistema d'organitzar els racons amb plafons on els infants hagin d'aferrar el seu nom i amb limitacions d'infants per cada racó de joc, ha afavorit a què no hi hagi tants de conflictes i que contribueixi a què el clima de joc sigui molt més relaxat.
- A l'inici de la introducció de normes als racons de joc, aquestes no eren acceptades per els infants, ja que va suposar un gran canvi, els infants no entenien perquè no podien anar al racó. Finalment, l'acceptació de les normes ha estat tot un èxit, la gran majoria dels infants les entenen i accepten. S'ha de dir que s'ha pogut observar que quan s'introdueix un material nou, es quan es produeixen més problemes sobre l'acceptació de normes.
- Superar la frustració que provoca en els infants no poder anar al racó que desitgen, ha estat una feina feixuga per a les mestres de l'aula; però una feina que ha donat els seus beneficis, aportant tranquil·litat i serenitat a l'hora de joc. Les mestres ara, es poden dedicar a observar tranquil·lament el joc dels infants, dedicar temps per observar infants en concret, avaluar...
- La rutina de joc que s'ha volgut implantar amb les normes de joc, ha afavorit a la capacitat de decisió sobre el racó al qual volen anar; per a alguns nins, la tria sobre el que volen jugar és fàcil, però per a altres el poder de decisió encara no es veuen amb la suficient confiança per triar per ells tot sols a què volen jugar. Amb aquest mètode de joc, fa que aquests infants que estan més cohibits en el moment de decisió tinguin com un suport o empenya per mitjà del joc (que és el que més li agrada fer a l'infant i el que més li motiva), la capacitat de poder triar autònomament el racó de joc al què volen jugar.
- La feina que es realitza sobre el reconeixement de lletres, reconeixement de noms, grafies... es pot dir que amb tota la feina realitzada de joc per racons també s'afavoreix

aquest treball; els infants han de poder reconèixer el seu nom, reconeixent les lletres per poder seleccionar el seu nom i no el nom del seu company quan l'agafen del plafó per jugar per racons.

- De la entrevista es pot extreure que ha estat un procés beneficiós pels infants. Dóna èmfasi a la disminució de l'índex de violència en el joc. Poc a poc s'ha anat establint aquesta dinàmica de joc que en veu de la tutora es pot justificar l'evolució del joc en els infants quan diu: *“Si, durant el primer trimestre en general el seu joc era molt impulsiu, destruïen més que jugaven; no tenien cura del material i el joc era molt individualitzat. Al segon i tercer trimestre són capaços de jugar de manera ordenada i segueixen les normes (prèvies al joc i durant i a l'hora de arraconar); han après a jugar amb els companys i compartir experiències.”* (Aina tutora de 3 anys).

La coordinació amb la tutora dels infants ha estat un punt fonamental per establir formes d'organització i per dur a terme tot el procés de canvi dels racons, tant els materials i activitats dins l'aula, com tota la feina de establiment de normes dins el joc.

- D'altra banda de les 3 observacions enregistrades per mitjà d'una graella, es pot veure a l'apartat de metodologia (instruments utilitzats, es poden extreure les següents conclusions:

A l'inici del mes d'Abril els infants:

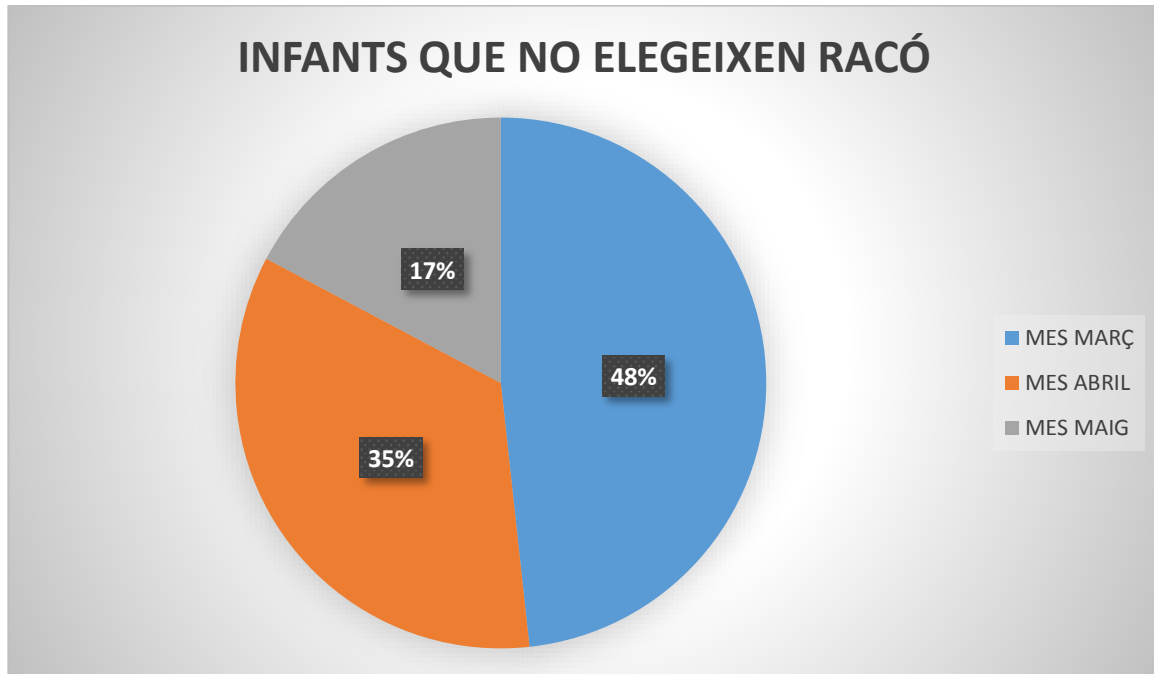
- No agafaven el seu nom per jugar.
- No enganxaven el seu noms als plafons.
- No tenien en compte que hi hagués lloc disponible al racó.
- Si no hi havia lloc, llevaven el nom d'un company per enganxar el seu.
- No arraconaven les joguetes on pertoca.
- Ambient molt tens i carregat de violència.
- Poca col·laboració i cooperació entre companys. o Més que jugar, es llevaven les joguetes.

Progressivament, es veu com a diferència del mes de Març, al Maig la gran majoria dels infants:

- Arraconen les joguetes on pertoca.
- Juguen ordenadament.
- Entenen i comprenen el funcionament del joc per racons dins l'aula. o si qualche company no compleix les normes li diuen.

- L'ambient és molt tranquil i calmat.
- Cooperen i col·laboren entre ells per jugar.

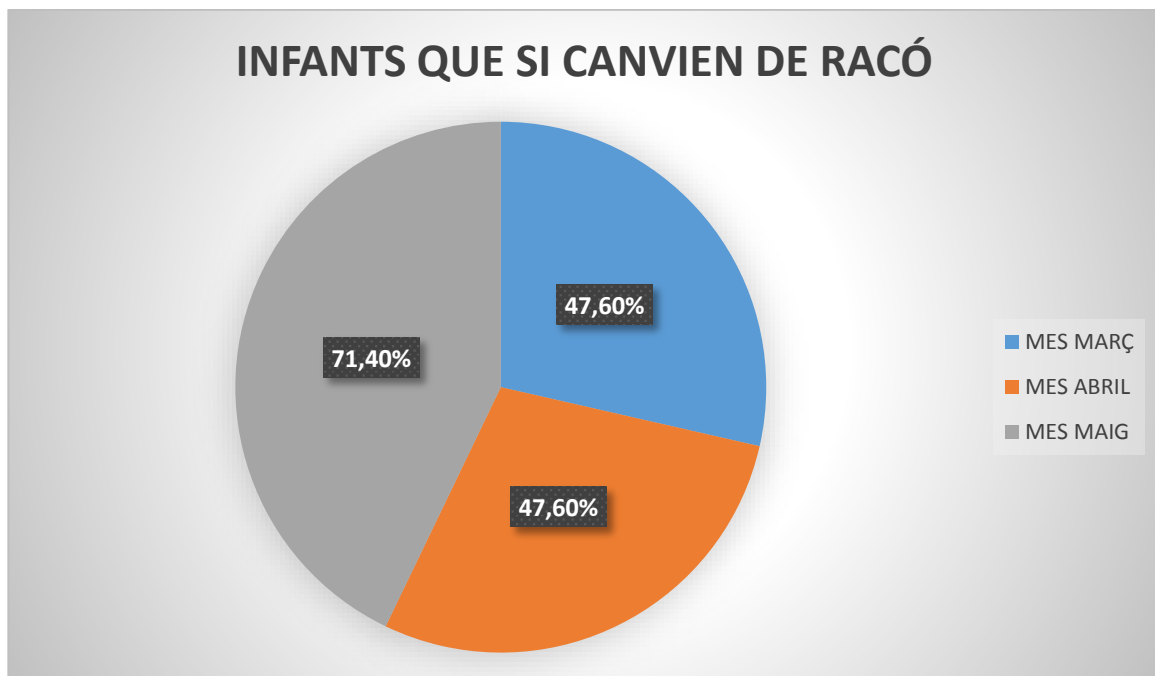
A continuació es presenten uns gràfics analitzant els ítems registrats a la graella d'observació:



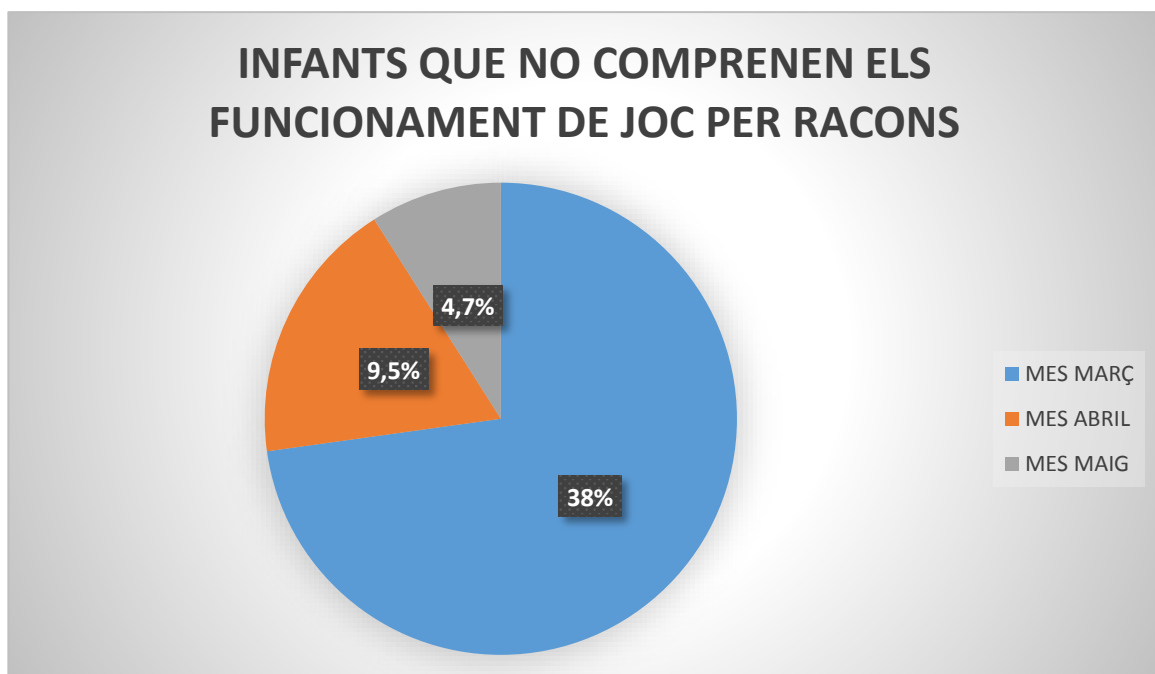
Es pot veure una evolució considerable del mes de Març al mes de Maig, on un 48% dels infants a l'inici del projecte no eren capaços d'eleger al racó al que volien jugar, i al mes de Maig aquest percentatge es redueix en només un 17% dels infants, encara no trien racó per jugar.



El fet d'arraconar es pot veure com hi ha una petita variació entre el mes de Març i el d'Abril, on hi ha un augment del 4% en els infants que no arraconen. És una feina de dedicació per part del docent en ajudar als infant arraconar i ensenyar-li's com ho han de fer. Després finalment al mes de Maig es pot veure una caiguda considerable dels infants que no arraconen sent només un 9% del total de 21 infants.



Es pot veure amb el gràfic anterior com al final del mes de Maig els infants es senten de cada vegada més segurs per canviar d'espais i de racons de joc dins l'aula en funció del racó de joc que més s'ajusta a les necessitats del moment.



L'evolució de l'acceptació i comprensió de la dinàmica de joc per racons instaurada dins l'aula ha estat molt favorable. A l'inici un 38% del total dels infants de P3 no entenien en funcionament, fins que progressivament s'ha reduït fins a un 4,7% del total d'infants que no entén o compren el funcionament del joc per racons.

Després d'haver especificat totes les conclusions anteriors es pot recapitular i concloure amb els beneficis que aporta el joc per al desenvolupament integral de l'infant.

“El juego simbólico permite conectar y ampliar las posibilidades de la propia autorepresentación, pensar qué somos en el presente o quién queremos ser para contribuir una identidad siempre en tránsito. En definitiva, manera que reinventamos en el ser y en el estar como parte inherente del juego simbólico que no es otra cosa que la vida en su más puro estado de manifestación”(DIEZ, 2013,152-153)

“En la escuela, si queremos ser coherentes y responder al momento evolutivo de los niños, tendremos que dar espacio y tiempo al juego, sabiendo cuánto lo necesitan y cuánto les sirve para disfrutar, relacionarse, aprender y ensayar la vida”. (DIEZ, 2013,149) A l'escola hem de vetllar per respondre a les necessitats reals i viscudes dels infants que tenim dins les aules. El nostre propòsit és que aprenguin i es desenvolupin de forma autònoma i segura, i què millor que fer-ho per mitjà del joc? Oferir uns espais de jocs atractius, potenciadors d'aprenentatges i en definitiva, que convidin al coneixement.

8. BIBLIOGRAFIA

- Referències bibliogràfiques.

AZNAR, S. Y SERRAT, E. (2000) Piaget y Vigotski ante el siglo XXI: Referentes de actualidad. Barcelona. Horsori.

BERRUEZO, P y LÁZARO, A. (2009). Jugar por jugar. El juego en el desarrollo psicomotor y en el aprendizaje infantil. Eduforma: Sevilla

CENTRO DE ESTUDIOS MONTESSORI (2009). La base del método Montessori. Mundo Montessori, 1, 1-32.

DELVAL, J. (2008). *El desarrollo humano* (Octava ed.). Madrid: Clossas-Orcoyen.

DECRET 71/2007. Bolletí Oficial de les Illes Balears (BOIB). Comunitat Autònoma de les Illes Balears. 27 de juny de 2008.

DIEZ, M. C. (2013). *10 ideas clave: la educación infantil*. Barcelona: GRAO.

FERNÁNDEZ, M.C; RINCÓN, C (2013). Apunts de classes. Tema 8. Universitat de les Illes Balears.

GARAIGORDOBIL, M. (1990): Juego y desarrollo infantil. Madrid. Seco-Olea.

MICHELET, A. (2001). *El juego del niño. Avances y perspectivas*. OMEP-UNESCO. Québec.

MONTESSORI, M. (2012) Aportes desde la Antropología, Medicina y Psicología). Investigación de la Maestría en Educación de la “Universidad Santo Tomás”. Alemania.

MORENO, O. (2012). *Contexto y aporte de María Montessori a la pedagogía, a la ciencia y a la sociedad de su momento*. (Proyecto: La pedagogía Científica en Observació directa de la dinàmica d’aula). Universidad Santo Tomás.

PIAGET, J. (1978). En L. SIEGEL, & C. J. BRAINERD, *Alternativas a Piaget* (pág. 174). Nueva York: Academic Press.

RUIZ, L. (1986) Tratado elemental de pedagogía. Edición facsimilia. México, UNAM, p. 83-84. (Biblioteca Pedagógica).

VYGOTSKY, L. S. (1979) El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona. Grijalva

VYGOTSKY, L.S. (1982): «El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño». Versión castellana de la conferencia dada por Vygotsky en el Instituto Pedagógico Estatal de Hertzsn en 1933. Leningrado. Cuadernos de Pedagogía, 85, pp. 39-49.

- Webgrafía

FEDERACIÓN DE ENSEÑANZA DE C.C.O.O. DE ANDALUCÍA. LOS CENTROS DE INTERÉS EN INFANTIL. *Temas para la Educación*. [En línea]. Març de 2013, nº23. [data de consulta: 23 de Maig de 2016]. Disponible a: <http://www2.fe.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd10031.pdf>

GADEA, Ileana. LOS FINES DEL JARDÍN INFANTIL EN EL PENSAMIENTO DE FRIEDRICH FROBEL.

Revista Humanismo y cambio social [En línea]. 2005, nº 5. [data de consulta: 20 de Maig 2016]. Disponible a: <http://revistahumanidadescj.unan.edu.ni/index.php/Humanismo/article/view/71>

R.A.E. (Octubre de 2014). *Real Academia Española*. Obtenido de Real Academia Española: <http://dle.rae.es/?id=MaS6XPk>

VELASO, R. (2010). *Temas para la educación: método Montessori*. [En línea]. Març de 2013, nº23. [data de consulta: 23 de Maig de 2016]. Disponible a: <http://www2.fe.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd6771.pdf>

9. ANNEXOS

ANNEX N°1: *Entrevista a la tutora.*

L'entrevista és la següent:

A. Es veu una evolució en la manera de jugar que tenen els infants de P3 quan juguen per racons respecte a la forma de joc que tenien abans?

Si, durant el primer trimestre en general el seu joc era molt impulsiu, destruïen més que jugaven; no tenien cura del material i el joc era molt individualitzat.

Al segon i tercer trimestre són capaços de jugar de manera ordenada i segueixen les normes (prèvies al joc i durant i a l'hora de arraconar); han après a jugar amb els companys i compartir experiències.

B. Després d'haver realitzat i participat en tot el procés de canvi de l'aula per millorar el joc dels infants, consideres que és beneficiós per ells aquests canvis? Quins beneficis creus que aporta?

Aniré racó per racó:

- Racó de biblioteca:

Ha estat molt beneficiós tant a nivell estètic (un racó molt acollidor, molt ben decorat per na Irene); a nivell d'espai, ja que s'ha creat un espai molt enriquidor a un lloc on només hi havia un ordinador i era un espai mort per als infants.

Aquest racó aporta als infants un espai que duu a la relaxació (ambient acollidor, tranquil...), se lleven les sabates, entren a un espai arraconat per una cortina que separa el racó de la resta de l'aula... Els invita al món de la lectura a on troben contes adients per ells i poden manipular contes que hem contat a diferents sessions; també és un espai a on poden jugar a representar contes amb diferents titelles, tenen el cançons d'aula del que fan ús per representar i cantar les cançons que cantem a les sessions de música.

- Racó de cuineta:

Al racó de cuineta s'ha trobat la manera de fer-ho més espaiós; ordenar el material posant recursos visuals per tal de facilitar el moment de arraconar. Hem posat un carretó, per poder col·locar tots els elements de cuina.

- Racó de lletres:

Està disposat amb diversitat de material per manipular lletres, fer dibuixos, retallar, aferrar... tot el material està col·locat de forma ordenada per facilitar el seu ús i arraconar-lo.

- Racó de jocs matemàtics:

Aquest racó s'ha creat a partir de la iniciativa d'ordenar l'aula per racons que va proposar na Irene. Aquest racó s'ha creat a partir de la selecció de material que hi havia dins l'aula i que estava malament aprofitat. S'han ordenat els jocs de forma que estiguin a la vista dels infants i al seu abast; s'han ampliat els jocs amb material reciclat per tal de poder treballar els colors, els nombres, les grafies, quantitats...

- Racó de disfresses:

S'ha trobat un racó més adient i funcional a on tant les disfresses com els complements poden estar arraconades i col·locades.

El que ens ha ajudat i ha estat cabdal per tal de dur un ordre és el registre visual a cada racó del nombre d'infants que poden estar; cada infant agafa el seu nom i l'aferra al plafó del racó de joc que triï; si vol canviar de racó de joc ha d'arraconar el material i aferrar el seu nom a un racó nou.

Si un infant tria un racó a on el plafó està ple de noms, no pot anar a aquell racó i ha de triar un de nou.

C. Realitzaries qualche canvi o faries qualche aportació més?

Penso que ha quedat penjat fer un plafó visual de registre de tria de racons a on es pot observar per quins racons passen els infants.

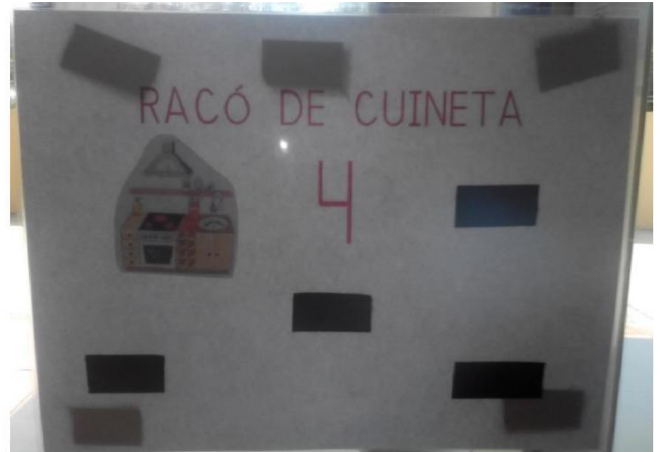
Al racó de cuineta també estan les pepes, i ja per falta de material i per falta d'espai ha quedat aquest racó que el volíem fer un poc més motivador per als infants, i ha quedat penjat.

Per tota la resta crec que ha estat un treball molt beneficiós per als infants i molt enriquidor per a que els infants puguin desenvolupar el joc de forma adequada.

ANNEX 2: Graella d'observació de les sessions de joc.

INFANT	RACÓ AL QUE VA	ARRECONA?	ES CANVIA DE RACÓ?	RESPECTA LES NORMES DEL RACÓ	ENTEN EL FUNCIONAMENT PER JUGAR PER RACONS?
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					

ANNEX 3: Plafons racons de joc.



ANNEX 4: material racó jocs de taula.





ANNEX 5: material racó jocs matemàtics.



