



**Universitat de les  
Illes Balears**

Facultat d'Educació

**Memòria del Treball de Fi de Grau**

# El joc simbòlic com a eina d'aprenentatge en la primera infància

Estefanía Pérez Montiel

**Grau d'Educació Infantil**

Any acadèmic 2020-21

DNI de l'alumne: **10148427**

Treball tutelat per Francisco Javier Ponseti Verdaguer

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

Paraules clau del treball:

Joc simbòlic, currículum, socialització, educació infantil, observació

## Índex

<b>Resum</b>	3
<b>Abstract</b>	3
<b>Introducció</b>	4
<b>1. Metodologia</b>	4
<b>2. Objectius del treball</b>	5
Objectius generals	5
Objectius específics	5
<b>3. Marc teòric</b>	6
3.1. El concepte de joc	6
3.2. El joc simbòlic	7
3.2.1. Característiques del joc simbòlic	8
3.2.1.1. El component socialitzador del joc simbòlic	10
3.2.2. Contexts	11
3.2.2.1. Preparació dels espais	11
3.2.2.2. Materials	12
3.2.2.3. El paper de l'educador	12
3.2.2.4. L'observació i la documentació al joc simbòlic	13
3.2.3. Classificacions del joc simbòlic	14
3.2.3.1. El joc personal	14
3.2.3.2. El joc projectat	15
3.2.3.3. El joc simbòlic de representació de rol	16
3.4. El Currículum i el joc	18
<b>4. Marc empíric</b>	23
4.1. Context	23
4.1.1. Anàlisi del centre	23
4.1.2. Anàlisi de l'espai "Jugar a ser"	24
4.1.2.1. Racó de cuina	27
4.1.2.2. Racó de la botiga	28
4.1.2.3. Racó de menjador	29
4.1.2.4. Zona de descans	30
4.1.2.5. Dormitori	31
4.1.2.6. Racó de metges	32
4.1.2.8. Taula polivalent	34
4.2. Anàlisi del joc simbòlic que es du a terme a l'espai	35
4.2.1. Planificació	35
4.2.2. Infants observats	36
4.2.3. Buidatge i anàlisi d'observacions	37
4.3. Avaluació reflexiva del marc empíric	44
<b>5. Conclusions</b>	45
<b>Referències</b>	46

## **Resum**

El tema principal d'aquest treball final de grau és el joc com a eina d'aprenentatge pel desenvolupament integral a l'etapa d'Educació Infantil. Entre tots els tipus de joc que hi ha, vull destacar, el joc simbòlic i els aprenentatges que pot originar juntament amb les relacions que es generen entre els companys.

En el marc teòric del treball, faré una recerca sobre el concepte del joc, el joc simbòlic els tipus de jocs, les seves característiques i la relació del joc amb el currículum.

En el marc empíric, faré una anàlisi de l'espai de joc simbòlic i de les observacions que faci en ell al llarg del meu període de pràctiques a un grup classe de 3 a 6 anys.

Paraules clau: Joc simbòlic, Currículum, Socialització, Educació infantil, Observació.

## **Abstract**

The main theme of this final degree project is the game as a learning tool for integral development in the Early Childhood Education stage. Among all the types of play that exist, I want to highlight the symbolic game and the learning that can originate along with the relationships that are generated between peers.

In the theoretical framework of the work, I will do a research on the concept of the game, the symbolic game, the types of games, their characteristics and the relationship of the game with the curriculum.

In the empirical framework, I will analyze the symbolic play space and the observations I make in it during my internship in a class group of 3 to 6 years.

Keywords: Symbolic game, Curriculum, Socialization, Early childhood education, Observation.

## **Introducció**

Aquest TFG pretén investigar i analitzar el joc simbòlic a l'etapa de 3 a 6 anys. Amb aquest TFG pretenc observar infants de diferents edats i veure'ls en interacció, cosa que pot ser enriquidora per la meva anàlisi posterior.

Des de ben petita passava moltes hores jugant simbòlicament a ser mestra, sempre tenc records molt positius d'aquest tipus de joc. Ara, d'adulta i gràcies al coneixement que he anat adquirint al llarg de la carrera, m'adon que no només és joc sinó que hi ha molt d'aprenentatge i té una importància molt gran en el desenvolupament integral de l'infant, incloent-hi, especialment, les relacions entre ells que es poden arribar a generar.

El motiu de la tria d'aquest tema pel meu TFG, per tant, és perquè pens que a través del joc simbòlic representen el que veuen a casa, els rols que tenen interioritzats. El joc simbòlic funciona com una mena de mirall on es poden expressar sense por a ser jutjats i es mostren les seves habilitats. M'agrada molt veure i estar atenta al que xerren, a quins tipus de relacions estableixen entre ells, els rols que adopten, les seves preferències... Crec que als moments d'interacció social, especialment als del joc simbòlic, es generen i es resolen conflictes, es poden veure petits detalls que evidencien amabilitat o companyerisme.

## **1. Metodologia**

La metodologia utilitzada per desenvolupar aquest treball està elaborada en dues parts, la teòrica i la pràctica. Per desenvolupar el marc teòric es realitzarà una recerca d'informació en les bases de dades Google acadèmic, revistes científiques, llibres, materials didàctics, utilitzant les paraules clau del resum. Amb tota aquesta informació es farà un recull de cites i opinions de diferents autors i una lectura reflexió crítica per la meva part.

El desenvolupament del marc empíric es durà a terme al CEIP Es Puig, amb infants de 3, 4 i 5 anys. El treball estarà centrat a establir i planificar un marc d'observació, l'espai i el temps de les meves observacions i establir certs criteris i focus a tenir en compte a l'hora d'observar. D'aquesta manera, enregistraré moments de relació entre infants en l'espai de joc simbòlic que, posteriorment, analitzaré.

La fase d'anàlisi posarà en relació la teoria amb les observacions dutes a terme. En darrer lloc, duré a terme l'avaluació de l'anàlisi i de l'assoliment dels objectius i les conclusions.

## **2. Objectius del treball**

### **Objectius generals**

- Conèixer les bases teòriques del joc simbòlic.
- Analitzar les interaccions produïdes durant el joc simbòlic a l'etapa de 3 a 6.
- Relacionar el currículum actual amb el joc simbòlic.

### **Objectius específics**

- Fer una anàlisi completa de l'espai de joc simbòlic del CEIP Es Puig.
- Observar i recollir dades pel seu posterior anàlisi.

### **3.Marc teòric**

#### **3.1. El concepte de joc**

"El joc és una activitat física o mental que té com principal fi la diversió o l'entreteniment de qui juga, genera estimulació física o mental i ajuda a adquirir habilitats pràctiques que contribueixen al desenvolupament i l'equilibri de la persona que juga" (Vallvé, 2017, p.1)

"El juego es una actividad natural y adaptativa propia del hombre y algunos animales desarrollados" (Delgado, 2011, p. 4). El joc està profundament lligat en l'ésser humà i, seguint a Vallvé (2017), és universal: sempre ha existit arreu del món. Tant, que ha esdevingut un factor bàsic en el desenvolupament de l'infant. Cada vegada més, es valora que el joc és el principal motor d'aprenentatge: permet que els infants puguin assolir els coneixements i desenvolupar-se des d'un marc (el joc) que els és atractiu, plaent i els motiva d'una manera natural. Una evidència de la importància del joc en l'ésser humà és que, quan un infant no juga, és un signe d'alarma que alguna cosa passa.

Dada aquesta importància, l'ONU (1989) recull el joc com un dret al seu article 31: "Els Estats membres reconeixen el dret de l'infant al descans i a l'esplai, al joc i a les activitats d'esbarjo adequades a la seva edat, i a participar lliurement en la vida cultural i les arts"

Segons Delgado (2011) joc, d'igual manera que l'infant i el seu desenvolupament, passa per un gran nombre d'etapes. Segons l'autora, en un primer moment, el joc és d'un caire més sensoriomotor, durant els dos primers anys de vida. Permet explorar el propi cos a partir dels moviments i dels sentits. Posteriorment, a partir dels dos anys, ja comença, a poc a poc, a introduir elements de caràcter més social, començant per l'observació dels companys, passant pel joc en paral·lel fins a arribar al joc cooperatiu.

### 3.2. El joc simbòlic

Aquesta serà la primera passa per la conquesta del tipus de joc que aprofundirem al llarg d'aquest treball de final de grau: el joc simbòlic. Però, què és el joc simbòlic? Vegem algunes definicions que diferents autors ofereixen d'aquest tipus de joc.

Segons Vallvé (2017): "Consisteix a passar-ho bé tot reproduint les activitats reals de la vida"

Navarro y Martín (2010), citats a Rodríguez (2013), afirmen que és un "Juego de ficción en el cual el niño imita o representa en diferido, asignando nuevos significados a los objetos. Posibilita la adquisición de conocimiento social y permite al niño canalizar sus aspectos emocionales."

López (2010), diu que: "El niño empieza a "hacer como si": atribuye a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones."

Si posam exemples que s'ajusten a aquestes definicions, podem dir que trobam joc simbòlic a situacions molt diverses:

Dos infants es troben a una cuineta "fent una pizza".

El típic joc de reproducció de rols familiars ("pares i mares").

La cura de les pepes que hi ha a l'aula.

Un joc de lluita "entre pirates" a l'espai exterior.

Etimològicament, símbol és una paraula d'origen grec: "συμβολος" (símbols). Segons l'IEC (s.d.), el símbol és un "Element sensible que es pren com a signe figuratiu d'un altre per raó d'una analogia que l'enteniment percep entre ells o d'una convenció". L'infant, quan juga simbòlicament, manifesta d'una manera figurada algun objecte o acció significativa. Quan un infant, per exemple, juga a anar en cotxe, representa la part més significativa de la seva idea de cotxe (que pot ser el volant o el renou que fa).

Segons Ruiz i Abad (2011) "Símbolo es la expresión de determinados aspectos de la realidad y pertenece en alguna manera a la dimensión del inconsciente de la persona, de su experiencia profunda, y por otra, a la expresión externa de la experiencia" (p. 29). Per tant, quan un infant

simula a través del joc simbòlic, representa la seva realitat i coneixement que ell té del món (tant de les relacions que es donen com dels objectes que existeixen...), de manera conscient i intencionada, per una banda (ja que els infants realment persegueixen una finalitat de "jugar a") però també d'una manera completament inconscient, ja que manifesten i reproduïxen tot els sabers que tenen en el seu interior. Segons Ruiz i Abad (2011), hi ha molta relació entre la formació del símbol i la comunicació, ja que l'infant descobreix que hi ha altres infants que donen sentit a les seves emocions (que són quelcom biològic).

D'aquesta manera, veim que per arribar al símbol és necessari tenir una capacitat de comunicació no verbal, de les accions corporals i comprensió de l'ús dels objectes. Així, podem dir que el joc simbòlic neix del joc presimbòlic, que és el joc previ a l'aparició del joc simbòlic: llençar i recollir, obrir i tancar, omplir i buidar, ordenar, jugar a perseguir i ser perseguit... funcionen com una mena d'entrenament per comprendre els objectes, el seu ús, treballar la coordinació i les accions corporals...

### **3.2.1. Característiques del joc simbòlic**

Si bé fins ara hem fet una petita introducció al concepte de joc simbòlic (que com hem vist neix al llarg de la primera etapa d'Educació Infantil), aquest apartat de característiques del joc simbòlic se centrarà més en la segona etapa, ja que estaré fent pràctiques en una escola amb infants de 3 a 6 anys i podré desenvolupar allà el meu treball de camp.

A continuació, afegeixo una taula resum de les característiques principals del joc simbòlic des de la perspectiva de diferents autors.



**Tabla 1***Característiques del joc simbòlic segons els principals autors*

Autor	Característiques del joc simbòlic
Piaget (1961)	<ul style="list-style-type: none"><li>● El joc simbòlic evoluciona des del joc sensoriomotor (o presimbòlic), dels zero a dos anys, i evoluciona cap al joc reglat (que apareix al voltant dels 7 anys).</li><li>● És la primera forma de representar la realitat de l'entorn. S'hi inicien i desenvolupen estructures mentals que permeten la representació del seu pensament.</li><li>● A través del joc es sorgeixen conflictes cognitius que permeten reconstruir els seus pensaments.</li><li>● Va obrint les condicions per la representació de la realitat més ampla.</li></ul>
Brunner (1983)	<ul style="list-style-type: none"><li>● És una activitat subjectiva que és per un mateix, no pels altres.</li><li>● És el joc més típic i que reuneix les característiques més positives del joc en general.</li></ul>
Vygotsky (1933)	<ul style="list-style-type: none"><li>● És una de les necessitats psicològiques de l'infant.</li><li>● Apareix quan és capaç de separar l'objecte del seu significat i independitzar els objectes pivots.</li><li>● És el vertader joc i té una naturalesa sociocultural</li><li>● Permet satisfer els desitjos no satisfets de la seva realitat o els imaginaris.</li><li>● “El joc simbòlic és considerat com l'autèntic joc”</li></ul>

Piaget (1959, com es cita a Rodríguez, 2018), a més, d'aquestes idees, assenyala una sèrie de funcions inherents al joc simbòlic.

En primer lloc, assenyala la funció compensatòria, que vol dir que l'infant pot fer accions que a la vida fora del joc no li estan permeses. Un infant, al seu quefer diari, no té permès ser metge, fer feina a una tenda... O accions com les lluites que es donen en forma simbòlic solen estar restringides.

En segon lloc, existeix la funció liquidatòria: es tracta de reviure situacions desagradables alhora que l'assimilen i les superen. En altres paraules, és una mena de "pràctica" que un context de seguretat com és el joc els permet fer. Per exemple, si tenen por a les injeccions, a través del joc simbòlic poden posar-se en situació i assimilar aquesta situació complexa.

En tercer lloc, les funcions anticipatòries "sorgeixen quan anticipa d'alguna manera els resultats de l'acció, per exemple si li diuen que vigili amb algun perill, juga a posar-se en situació de risc imaginari" (Rodríguez, 2018, p. 14).

En quart lloc, l'autor assenyala una funció d'alliberació de l'agressivitat. Poden alliberar la ràbia, exterioritzar les seves necessitats emocionals d'una manera expressiva que està justificada dins del context de joc. En darrer lloc, s'assenyala la funció de canalització dels conflictes.

### **3.2.1.1. El component socialitzador del joc simbòlic**

Segons Prieto i Medina (2005), el joc simbòlic té un fort component socialitzador en el desenvolupament de l'infant.

Per una banda, assenyalen que el joc pot ser un exercici per a la vida adulta, i a través d'aquest tipus de joc en concret s'evidencia un desig de créixer per part dels infants. Al final, gran part del joc simbòlic consisteix a imitar el que els adults del seu entorn fan.

Seguint amb aquesta idea, els autors assenyalen que els jocs simbòlics són un reflex de la realitat social, que contenen elements culturals. Per tant, podem dir que és una manera de donar a conèixer la perspectiva sobre la societat i vida adulta (així com la cultura) que els infants tenen interioritzada.

A més, és un tipus de joc que pot ajudar molt per formar a l'infant en el seu procés de socialització amb aspectes com la defensa davant les frustracions (s'inicien en la resolució de conflictes, poden gestionar les emocions...) o la internalització de certes normes socials.

### **3.2.2. Contexts**

Ruiz i Abad (2011) afirmen que els contextos de simbolització realitzats al primer cicle d'educació infantil estan configurats per provocar l'aparició dels jocs presimbòlics. Com ja he assenyalat, aquest TFG es vol centrar en el segon cicle, que normalment ja configura contextos de joc simbòlic (tot i que es solen mantenir elements de jocs presimbòlics).

Entenem per configuració del context l'organització de l'espai, l'elecció d'objectes i materials, el temps destinat per fer les propostes... Encara que tot es planifica amb antelació i s'organitza perquè passi allò que esperam (per exemple, s'espera que a un espai de cuineta es jugui a fer menjar), a vegades passen coses inesperades que també formen part del joc simbòlic (que, per exemple, l'olla de la cuina serveixi com a piscina d'un altre tipus de joc).

#### **3.2.2.1. Preparació dels espais**

Com hem dit, els espais de joc són el millor escenari per l'aparició i el desenvolupament del joc simbòlic. Per això, s'han de tenir molt en compte pel que fa a la seva preparació i organització. La configuració de l'espai és molt important, ja que és portadora d'un significat perquè tot el joc simbòlic se significa en relació amb un determinat escenari. Per això, l'espai s'ha d'anar renovant i realitzant contínuament noves experiències. Si un espai de joc simbòlic no s'actualitza en els tres anys que un infant pot estar vivenciant-lo, segurament les possibilitats exploratòries i creatives que el joc simbòlic pot oferir es poden veure limitades. A més, requereix, com qualsevol tasca educativa, processos de reflexió constants: no ens podem limitar a dissenyar un espai pensant en què sigui fix, sinó que s'han de canviar materials i propostes en funció de les necessitats del grup.

És cert que en el joc no sempre es necessiten uns espais o llocs específics, ja que qualsevol espai proposa diferents interpretacions i possibilitats. Els espais no sempre han de ser físics, sinó que també imaginaris per això l'escenari simbòlic no és sempre visible, és a dir, existeix un punt entre la realitat i allò imaginari que es va construint en el joc que entra i surt d'aquests espais. Entenem que els espais físics són els facilitadors per arribar als espais imaginaris. Segons Ruiz i Abad (2011), els infants viuen aquestes experiències sense cap tipus de conflicte ni confusió. Pot sorgir joc simbòlic en espais on no està plantejat el joc simbòlic ni s'han

organitzat per aquesta finalitat: poden sorgir jocs, per exemple, a espais exteriors i naturals (simbolitzant a través dels elements naturals que podem trobar) o a altres espais com el de construcció (i jugar als petits escenaris que poden haver preparat ells).

Els espais han d'oferir seguretat i benestar per garantir un bon desenvolupament que possibiliti unes relacions amb qualitat i grans representacions infantils. L'infant representa la seva realitat obrint un altre espai on a més pot imaginar-la i reconstruir-la de manera lliure i creativa, i el que és més important, compartir-la si ho desitja.

### **3.2.2.2. Materials**

És molt interessant decidir juntament amb els infants allò que els hi agradaria tenir i els objectes que hi podem posar, allò que necessitam per jugar i com ho hem de cuidar per conservar-lo durant el temps.

Els materials de joc simbòlic han de ser realistes, en la mesura del possible. Per exemple, a un racó de metges és millor trobar pots de medicines reals, xeringues, estris i instruments reals... Que no pas un maletí de metge de joguina, que no s'ajusta tant a la realitat. Això no vol dir que no poguem disposar material com fruita de fusta o d'altres materials (ja que no és viable tenir menjar real).

Segons Rosselló i Estrades (2019), els materials que s'han d'emprar a les escoles per plantejar els jocs que es donen en aquestes han d'estar ben planificats i seleccionats, mostrant preferència per materials naturals, de major riquesa sensorial que la que ens pot oferir el plàstic, atractius, de qualitat (per garantir la durabilitat), amb certa cura estètica en coherència amb la del centre (evitant colors cridaners, materials amb dibuixos estereotipats, etc.).

### **3.2.2.3. El paper de l'educador**

L'actitud de l'educador és molt important, ja que sempre ha d'estar disposat a l'escolta activa, respecte, confiança, empatia, afavorir l'autonomia, comprendre les seves actituds... per fomentar un bon clima per al joc simbòlic. L'adult, en relació amb el joc simbòlic, té un gran nombre de tasques i un paper molt important:

En primer lloc, ha de preparar el context de joc, tenint en compte els materials i espais com abans he exposat, diferenciant allò que es pot crear dins l'aula o zones comunes de l'escola que

s'organitza amb un sentit de permanència, amb el que disposam a la sala de psicomotricitat, que desapareix quan acaba la sessió.

Després ha de reflexionar la disposició que ha de tenir davant el joc, ja que ha de donar seguretat i suport quan l'infant ens ho demana, sempre a prop d'ells però no per damunt. Abans d'iniciar la sessió, seguint a Ruiz de Velasco i Abad (2011), és important que l'adult permeti la contemplació prèvia de l'escenari perquè així els infants es puguin anticipar al joc de què volen participar.

A més, l'educador ha de tenir una cura de l'espai durant el desenvolupament del joc simbòlic, intentant reorganitzar els materials quan és necessari, recordant normes d'ús dels espais, resolguen els conflictes sorgits...

Acouturier, citat a García et al. (2020), l'adult ha de tenir, al joc de l'infant a la psicomotricitat (si bé són actituds que consider que es poden traslladar a qualsevol context de joc, també al joc simbòlic) les següents actituds:

- Ser company simbòlic (que no company de joc): al joc simbòlic, l'adult pot "jugar" amb l'infant si li demana, tot i que no pot ser un company de joc amb qui estar al cent per cent, ja que ha d'atendre altres infants i aspectes. Per exemple, si un infant t'ofereix un gelat simbòlic que ha fet al seu joc, l'adult pot interpretar que el menja.
- Empatia tònica: l'infant s'ha de sentir escoltat i observat per l'adult, ja que la mirada condiona el tipus de joc que es pot establir.
- Símbol de llei i seguretat. L'adult és qui ha d'ajudar en la gestió dels conflictes i fer respectar les normes. Hi ha d'haver una autoritat clara per part de l'adult, que és necessària per a la seguretat dels infants. Pot ser una autoritat verbal o gestual. Per exemple, al joc simbòlic l'adult ha de garantir que els infants respectin els seus companys i el seu joc.

#### **3.2.2.4. L'observació i la documentació al joc simbòlic**

Observar el joc forma part del paper que ha de desenvolupar l'educador. És molt important observar, enregistrar i documentar per donar valor a les accions dels infants L'observació és molt important per aprendre a mirar el que passa davant els nostres ulls, per reflexionar i

comprendre, per reconèixer, treure conclusions i donar sentit a allò que fan els infants i als plantejaments educatius en general.

L'adult observa i enregistra les situacions del joc simbòlic i ofereix una actitud que dóna permís per la destrucció o transformació de la instal·lació presentada inicialment (Ruiz de Velasco i Abad, 2011). Al joc simbòlic s'ha de deixar llibertat perquè l'infant creï el seu joc, no voler controlar-lo i observar les seves accions. Mitjançant l'observació, al joc simbòlic es pot:

- Avaluar els processos dels infants en relació amb el joc simbòlic. Per exemple, es poden observar:
  - Tipus de joc que estableixen amb l'espai i materials
  - Veure el tipus de relacions que es generen
  - Capacitats d'expressió oral
  - Habilitats motrius fines i gruixades
- Detectar aquelles propostes més i menys exitoses per poder reflexionar sobre l'espai i materials disposats.

Com diu en Malaguzzi (s. d.), citat a Hoyuelos (2007), “el que no es veu no existeix”. Per això, és tan important poder documentar, d'acord amb les observacions i registres, els processos que els infants realitzen a través del joc simbòlic. Es tracta de recollir fotografies, paraules... I explicar els significats educatius que aquests tipus de joc tenen, que a priori semblen “només jugar”. La documentació permet comprendre i reflexionar més sobre la infància, sobre el tipus de joc que es generen. “La documentació és una interpretació del sentit que aquella experiència ha representat per a la nena o per al nen: què significa (per què i per a què) dur a terme allò que fan” (Hoyuelos, 2007, p. 6).

### **3.2.3. Classificacions del joc simbòlic**

#### **3.2.3.1. El joc personal**

El joc personal és el tipus de joc simbòlic on hi ha major presència corporal, amb un fort vessant sensoriomotor. El cos serveix per expressar-se en aquest tipus de joc.

Són exemples d'aquest tipus de joc quan un infant imita a un personatge amb el seu cos, quan fa de superheroi, imita un animal o es disfressa...

L'infant emprà el seu propi cos, en primera persona, per simbolitzar. D'aquesta manera, seguint les idees de Ruiz de Velasco i Abad (2011), l'infant se sent més líder, fort, i projecta desitjos d'allò que vol imitar. En aquest tipus de joc els infants solen narrar les accions que desitgen fer ("i ara vol pel pati" "i ara trec una espasa màgica").

Segons Ruiz i Abad (2011), és un joc més propi dels infants més petits de la segona etapa, que no solen tenir moltes relacions amb altres infants i, a causa del seu egocentrisme, no es fiquen en el paper d'una altra persona. Els és més fàcil projectar els desitjos en primera persona que no pas traslladar a una peça, per exemple, les emocions que ha de tenir.

Seguint a Cortiella (2010), a través del joc simbòlic el nin pot representar accions i conductes algunes de les quals podem incloure dins el joc personal. És el cas de conductes que es fan amb gestos exagerats, d'imitació d'una altra persona identificant-s'hi.

### **3.2.3.2. El joc projectat**

A través del joc projectat es dóna vida als objectes i són aquests (no els infants) els que esdevenen els protagonistes del joc simbòlic que es desenvolupa. En aquest cas, els infants projecten en els objectes les accions que voldrien fer. Potser això es deu al fet que els objectes presenten unes característiques que els infants no tenen (per exemple, un superheroi de joguina pot "volar" amb la mà de l'infant, però l'infant no pot volar realment) i que realment desitgen fer. Són exemples de joc projectat les casetes de pepes, les granges, els soldadets... Cortiella (2010) els defineix com a jocs on projecta la seva conducta sobre els altres. A més, introdueix el concepte de doble conversa: l'infant pot conversar (fent com si els objectes parlessin i contestant-los ell mateix).

Segons Ruiz de Velasco i Abad (2011), sol ser un joc en solitari, en intimitat en moltes vegades. A més, si se sent observat sol aturar. És un joc que sorgeix molt a casa pel tipus de joguines que compram, perquè pugui jugar tot sol.

En aquest cas, és un tipus de joc molt menys mogut, ja que l'infant necessita cerca cura i coordinació per poder emprar l'objecte amb les seves mans. Normalment, a més, els infants necessiten estar a prop de l'escenari que creen per al seu joc simbòlic. Per això, aquest joc

guarda molta relació amb les petites construccions (cases, castells, granges...) que serveixen com a marc en el desenvolupament del seu joc. En el joc projectat també se sol narrar el que es fa.

### **3.2.3.3. El joc simbòlic de representació de rol**

Al joc simbòlic de representació de rol els infants tracten de reproduir un paper fidel a la realitat, reconstruint els papers dels adults. Són exemples d'aquest tipus de joc simbòlic el típic joc de famílies ("papás i mamás"), el de metges...

Sol ser un joc on hi ha diversos participants que reparteixen els papers a desenvolupar (metge-pacient, lladre-policia, pare-fill). Aquest joc és més complex i de major dificultat, ja que implica posar-se d'acord amb els altres infants, establint algunes regles de maneres consensuades. Per això, és un dels antecedents del joc reglat segons Piaget.

Sol començar un nin tot sol (o en parelles) i es solen afegir altres infants, que adopten diferents papers en la narració que es desenvolupa al joc. La interpretació dels papers pot variar molt entre infants en funció de les seves vivències i context. Així, per exemple, un infant pot reproduir un rol de "pare" prenent com a referent el model de la seva mare i reproduint els rols que la seva mare presenta. Moltes vegades, seguint a Ruiz de Velasco i Abad (2011), solen inventar altres situacions que no han pogut experimentar. Però cal tenir en compte que "Per a Vigotsky, jugar és recordar més que imaginar" (Ruiz de Velasco i Abad, 2011): gairebé sempre es sol jugar en funció dels coneixements i del bagatge d'aprenentatges que els infants tenen. Com més riquesa es tengui pel que fa a referents als quals l'infant pugui recórrer al llarg del seu joc simbòlic, més interessant serà aquest.

Aquest joc es desenvolupa als infants més grans del segon cicle, ja que a partir dels 7 anys és substituït pel joc reglat. És una mena d'entrenament per a aquest perquè, pel seu desenvolupament, implica coordinació, petites regles, respecte mutu, capacitat de negociació...



**Tabla 2**

*Resum i comparació de les característiques principals de cada tipus de joc simbòlic.*

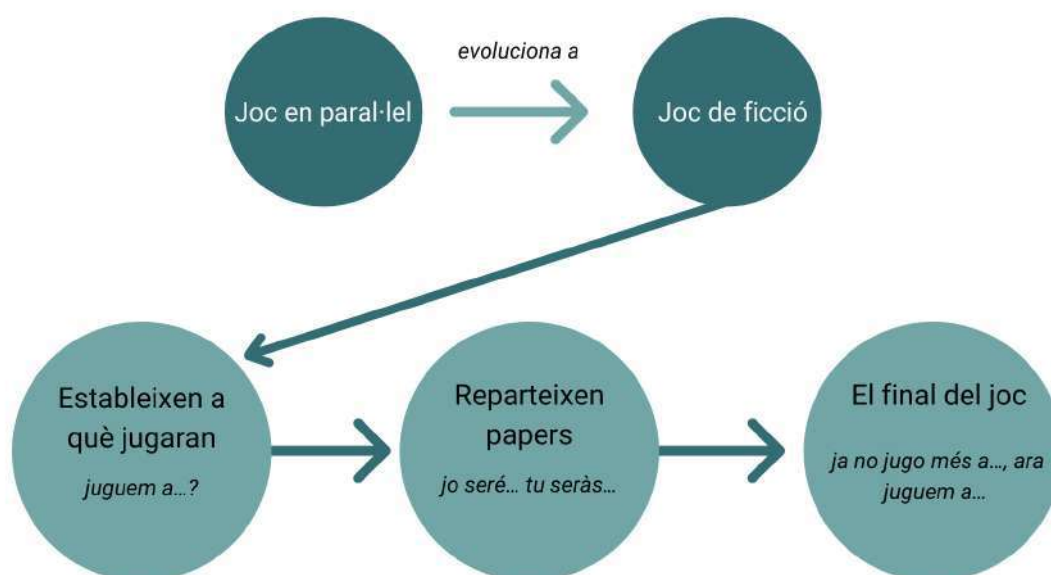
JOC PERSONAL	JOC PROJECTAT	JOC DE REPRESENTACIÓ DE ROLS
Molt motriu.	Poc motriu.	Depèn del rol.
El cos (l'infant) és el protagonista. Primera persona.	Els objectes són els protagonistes. Tercera persona.	L'infant coprotagonista del joc. Primera persona però tenint en compte als altres.
Solitari	Solitari	En parella o grup
Infants més petits de la segona etapa (3-4 anys)	4-5 anys	Infants més grans de la segona etapa (5-6 anys)

Font: elaboració pròpia en base a les idees de Ruiz i Abad (2011).

Seguint les idees de Cortiella (2010), el joc infantil pot presentar les següents etapes evolutives: per una banda, hi ha una evolució des del joc en paral·lel cap als jocs de ficció i, d'una manera interna, una evolució en el mateix joc de ficció des del seu començament cap al final.

## Diagrama 1

### *Evolució del joc simbòlic*



Font: elaboració pròpia en base a les idees de Cortiella (2010).

### 3.4. El Currículum i el joc

En l'actual TFG es pretén treballar alguns objectius que es recullen, alhora, al currículum d'Educació Infantil de les Illes Balears.

El Decret 71/2008, de 27 de juny, pel qual s'estableix el currículum d'educació infantil a les Illes Balears, afegeix: "l'establiment de vincles afectius i les experiències de relació positiva entre els nens, 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, utilitzant el joc com una 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 de valors que impregnen una societat democràtica".

A més, el Decret 71/2008, de 27 de juny, especifica que “Resulta molt interessant la consideració del joc simbòlic i de l’expressió dramàtica com a manera de manifestar la pròpia afectivitat i de donar compte del coneixement del món.”

Al currículum es recullen els objectius generals d'aquest decret en tres àrees. A continuació, afegeixo una recopilació dels objectius i continguts relacionats amb el joc simbòlic a educació infantil.

**Tabla 3**

*Relacions entre el currículum i joc simbòlic a l'Àrea de coneixement de si mateix i cura personal.*

ÀREA DE CONEIXEMENT DE SI MATEIX I AUTONOMIA PERSONAL	
CURRÍCULUM	APORTACIONS PERSONALS
Incrementar progressivament la consciència de si mateix i formar-se una imatge ajustada i positiva a través del moviment, del joc i de la interacció amb els altres.	El joc simbòlic i la interacció social poden ser molt importants per ser autoconscient de les capacitats i límits.
Identificar gradualment les pròpies característiques, possibilitats i limitacions, desenvolupant sentiments d'autoestima i autonomia personal i gaudint de les pròpies descobertes i conquestes.	Com he dit al punt 1, el joc simbòlic pot ser molt important per tal de ser autoconscient i permet, a més, anar conquerint major autonomia, també en relació amb els seus companys perquè moltes vegades els serveixen com a model.
Identificar i acceptar els sentiments, emocions, necessitats, vivències o preferències propis i aliens i ser cada cop més capaços de denominar-los, expressar-los, regular-los i comunicar-los als altres.	A aquest tipus de joc es poden posar en pràctica el control emocional; identificar les preferències i necessitats, ja que poden jugar al que ells imaginin ser i reflectir, també, les seves vivències i experiències personals

	<p>prèvies. A més, amb el joc simbòlic identifiquen les preferències i necessitats dels seus companys quan aquest serveix per afavorir les relacions socials. Quan amb aquest tipus de joc hi ha interacció social, es solen crear vincles i dinàmiques de relació amb efectes emocionals en funció del tipus de joc que es desenvolupi. Per exemple, a un joc simbòlic de cura dels altres es generen i es posen en pràctica aspectes relacionats amb l'afecte.</p>
<p>Realitzar, de manera cada cop més autònoma, activitats habituals i tasques senzilles per resoldre problemes de la vida quotidiana, augmentant el sentiment d'autoconfiança.</p>	<p>Amb el joc simbòlic es solen reproduir accions de la vida quotidiana en un marc de seguretat que permet l'assaig-error i que serveix, en moltes ocasions, com a pràctica i preparació que els fa sentir més segurs.</p>

**Tabla 4**

*Relacions entre el currículum i joc simbòlic a l'Àrea de Coneixement de l'Entorn*

ÀREA DE CONEIXEMENT DE L'ENTORN	
CURRÍCULUM	APORTACIONS PERSONALS
<p>Relacionar-se amb els altres, de forma cada cop més equilibrada i satisfactòria, interioritzant progressivament les pautes de comportament social acceptades</p>	<p>El joc simbòlic permet experimentar i reproduir pautes de comportament social i, a més, afavoreix molt la relació amb els altres.</p>

<p>col·lectivament i ajustant-hi la pròpia conducta.</p>	
<p>Conèixer diferents grups socials pròxims a la seva experiència, algunes de les seves característiques, produccions culturals, valors i formes de vida, generant actituds d'amistat, confiança, respecte i estimació.</p>	<p>Pens que en funció de la cultura i característiques de l'entorn social de l'infant i les seves experiències es poden reproduir certs comportaments a aquest tipus de joc. Alhora, això pot suposar que altres infants coneguin altres tipus de cultura o costums.</p> <p>Els infants, al cap i a la fi, juguen a allò que veuen. Si a les nostres escoles i a casa els hi mostrem les nostres i altres festes, tradicions i costum populars segurament les integrin dins del seu joc simbòlic.</p>
<p>Conèixer alguns elements de l'entorn sociocultural proper identificant el paper de les persones que hi formen part i valorant la seva feina.</p>	<p>Gran part del joc simbòlic reproduceix elements propers de la seva vida (anar a comprar, cuinar, feines de la llar, oficis com metges...) que han après de l'observació de les persones del seu entorn.</p>
<p>Iniciar-se en les habilitats matemàtiques i en el seu llenguatge a partir de situacions significatives, manipulant funcionalment elements i col·leccions, identificant-ne atributs i qualitats, i establint relacions d'agrupament, classificació, comparació, ordre i quantificació.</p>	<p>Segons el que juguin (a tendes, a cuinar...) prendran les matemàtiques i els nombres com quelcom significatiu i necessari per al desenvolupament de la seva història.</p>

**Tabla 5**

*Relacions entre el currículum i joc simbòlic a l'Àrea de coneixement de l'entorn.*

ÀREA DE CONEIXEMENT DE L'ENTORN	
CURRÍCULUM	APORTACIONS PERSONALS
1. Utilitzar la llengua com a instrument de comunicació, de representació, aprenentatge, plaer i expressió, i valorar la llengua oral com un mitjà de relació amb els altres i de regulació de la convivència.	Tant el joc simbòlic com les relacions tenen un fort component de llenguatge oral, ja que la major part del temps del seu joc verbalitzen les seves accions, emocions i, sovint, "narren" una història.
2. Expressar emocions, necessitats, sentiments, desitjos, idees i fantasies mitjançant la llengua oral i a través d'altres llenguatges, triant el que millor s'ajusti a la intenció i a la situació i servint-se de forma progressiva del gest, el moviment, paraules, imatges, sons...	El joc simbòlic és el tipus de joc on més fantasies, desitjos, idees... es poden manifestar. El llenguatge és la millor eina per aquesta pràctica.
Explorar i gaudir de les possibilitats expressives del propi cos, d'objectes, materials i instruments.	El joc simbòlic sempre ve acompanyant d'instruments o objectes, més o menys realistes i amb major o menor component imaginatiu, que els infants exploren i utilitzen en el seu desenvolupament del joc.
Adquirir progressivament els recursos conversacionals necessaris per a la comunicació amb els altres, augmentant el bagatge lèxic i ajustant cada cop més el	Consider que aquest tipus de joc, on l'oralitat és tan present i tan important, pot servir per, progressivament, anar augmentant la capacitat conversacional.

missatge als diferents contextos i interlocutors.	
---	--

Veim, doncs, com el joc simbòlic pot recollir i treballar molts dels objectius que el Currículum d'Infantil de les Illes Balears recull. És, per tant, una bona manera de treballar el currículum des de la transversalitat, des de l'interès natural de l'infant (ja que el joc és el motor innat de l'aprenentatge) i des de l'aprenentatge significatiu.

#### 4. Marc empíric

El marc empíric del present treball consistirà a fer una observació d'un grup d'infants de 3 a 6 anys del CEIP Es Puig. Aquesta observació es farà a l'ambient "Jugar a ser", del qual es farà una anàlisi de les possibilitats que el joc simbòlic pot generar en ell. Posteriorment a aquesta observació, que estarà acompanyada d'un procés de recollida de dades, es farà una anàlisi del tipus de joc simbòlic duit a terme, de les relacions establertes entre els infants i, també, de l'aprenentatge que s'ha generat.

##### 4.1. Context

En primer lloc cal esbrinar quin és el context en què situam l'observació del joc simbòlic. Per això, faig una breu contextualització del centre i una anàlisi de l'espai de joc simbòlic.

##### 4.1.1. Anàlisi del centre

El CEIP Es Puig és un centre educatiu situat al municipi de Lloseta (al Raiguer de Mallorca). L'edifici d'infantil compta amb 9 aules, més la de psicomotricitat, i hi ha al voltant de 190 infants que, el curs 2020-2021, a causa de la pandèmia, van ser dividits en 10 grups bimbolla. Hi ha, al segon cicle d'infantil, 10 tutors, 2 mestres de suport, un especialista en música i una AL.

Abans, es feia lliure circulació a través de la metodologia de l'aprenentatge per ambients però,



enguany, per tal de poder mantenir els grups-bimbolla i l'aprenentatge per ambients, es fan rotacions quinzenals per cada un dels espais. L'aprenentatge per ambients és una metodologia educativa que consisteix, segons UNIR (2020), a la consideració de l'ambient (l'espai o el lloc) com un agent molt important per desenvolupar aprenentatges. És una metodologia on es considera que l'infant pot aprendre autònomament a través d'espais molt ben dissenyats, amb materials i recursos de qualitat. "Este modo de trabajo seduce, provoca, llama la atención e integra a cada uno de los alumnos" (UNIR, 2020, par. 4).

Aquesta metodologia dóna resposta a alguns dels valors i pilars fonamentals que el CEIP Es Puig recull al seu PEC. Segons el claustre del CEIP Es Puig (2020), són eixos de l'escola la democràcia, el pluralisme, l'aposta per la coeducació. També s'assenyalen objectius d'àmbit pedagògic com el foment de l'autonomia, respecte per les característiques individuals, autoestima, adequació al context i les necessitats de l'infant... L'avaluació contempla la coavaluació, autoavaluació i, a més, l'avaluació dels docents mateixos.

El centre considera que els aprenentatges es poden donar d'una manera transversal entre matèries (cosa que el joc simbòlic permet d'una manera evident) i es fomenta l'educació en valors, prenent importància el fet de saber relacionar-se.

#### **4.1.2. Anàlisi de l'espai "Jugar a ser"**

L'ambient "Jugar a ser" se situa al fons del passadís principal, entre l'ambient de "Mediateca" i el de "Psicomotricitat". Consta d'una part interior, una exterior (que no té material per al joc simbòlic) i un bany. L'espai és ample, lluminós, amb colors neutres (parets blanques i sòl de fusta) que fa que sigui bastant acollidor i agradable. És un espai que està bastant cuidat i del qual es té cura per mantenir un cert ordre. Tot i que analitzaré després cada racó de l'aula, el conjunt és bastant coherent, amb una estètica similar i amb materials de qualitat (fusta, tela...).

Aquest espai és habitat per cada un dels grups de l'escola d'una manera rodada, és a dir, cada dia va passant un grup diferent fins que els deu grups que hi ha al CEIP Es Puig han passat. D'aquesta manera, només és visitat per cada un dels grups un pic cada dues setmanes.

A l'espai hi ha una sèrie de propostes de les quals els infants poden participar lliurement. És cert que, tot i aquesta llibertat, s'intenta que els infants facin ús de l'espai en certa manera amb la finalitat per la qual està plantejat: no es tracta de fer jocs purament motrius, per exemple,



dins l'espai de joc simbòlic. Però, així i tot, hi ha una gran varietat de propostes per tal que els infants puguin participar d'elles amb autonomia.

D'entre les propostes, hi ha algunes que són més o manco fixes (és a dir, que permaneixen tot el curs) i altres que són canviants. Cal dir que, tot i que siguin propostes fixes, van reflexionant sobre el contingut i es reflexiona sobre cada una d'elles. Pel que fa a les propostes canviants, que varien setmanalment, es plantegen activitats dirigides a l'aprenentatge per la vida adulta com, per exemple:

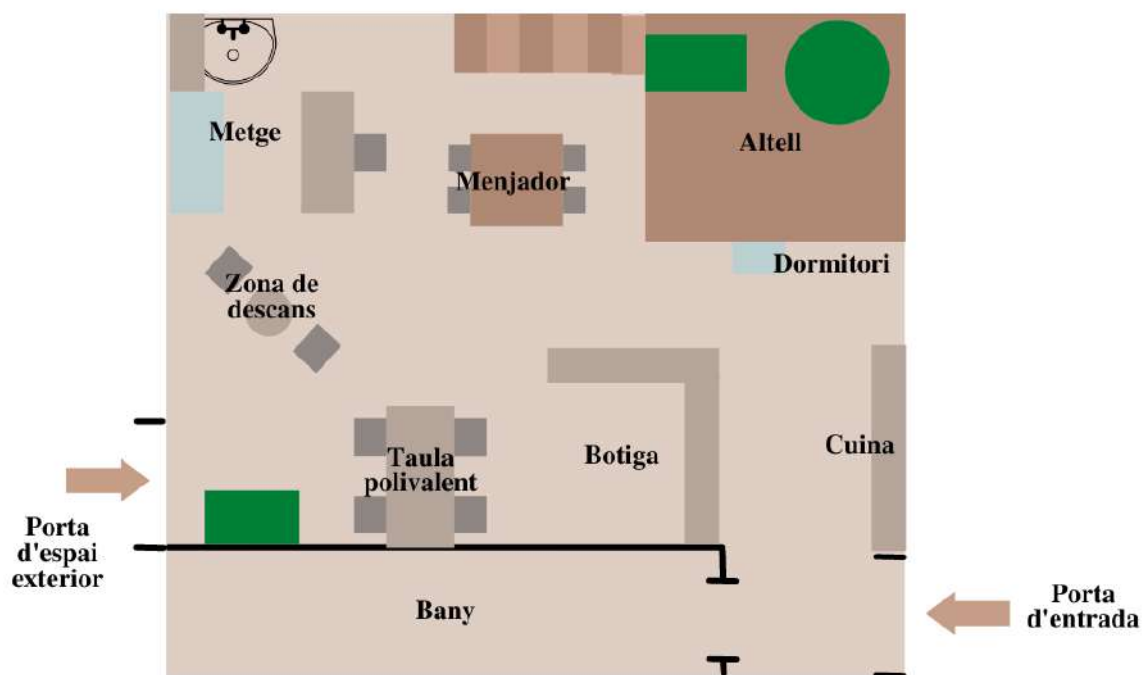
- Marcar una rajola i indicar que han de granar cap a aquell quadre.
- Aparellar calcetins i aprendre a plegar-los.
- Aprendre, d'una manera més o menys dirigida, a posar taula.

A l'espai "Jugar a ser" el rol de la mestra és, principalment, el d'observadora. Ha d'estar atenta i escoltar les necessitats dels infants, així com les relacions que es produeixen, el tipus de joc que segueix cada un i els aprenentatges que cada infant va assolint. En relació amb aquesta figura d'observació, és necessari que les mestres exerceixin un rol d'avaluadores en funció d'allò detectat.

Als ambients del CEIP Es Puig, no se'ls obliga a participar de propostes que no desitgen. Ara bé, aquesta llibertat ha d'anar acompanyada de límits: el material s'ha d'emprar amb respecte, cal mantenir cert ordre, seguretat per als infants, cura del material i respecte cap als companys i els seus jocs (no interrompre els jocs dels altres, per exemple). Per tant, la mestra manté un rol, alhora, d'interventora per tal de resoldre conflictes, per exemple, o participar d'una manera no invasiva en el joc simbòlic de l'infant si li demana (per exemple, si preparen "un pastís" i volen que "el tasti" la mestra forma part del joc dels infants).

## Diagrama 2

Plànol de l'ambient de joc simbòlic "Jugar a ser"



Font: elaboració pròpia

#### 4.1.2.1. Racó de cuina



**Tabla 6**

#### *Anàlisi del racó de cuina*

<b>SITUACIÓ</b>	<b>MOBILIARI I MATERIAL</b>	<b>POSSIBILITATS DE JOC</b>	<b>TIPUS DE JOC SIMBÒLIC</b>
<p>A l'entrada, a prop del racó del menjador i dormitori i de la botiga, ja que es pot fer un joc entre els tres racons.</p>	<p>El moble-cuina és de fusta, fet per un pare de l'escola, fet a l'alçada dels infants perquè puguin accedir. Té molts de detalls.</p> <p>Els materials són, en general, reals (microones, coberts, olles...) de manera que afavoreixen un joc més realista. Són materials fixos, tot i que es van afegint estris de cuina i plats per enriquir la diversitat d'elements.</p>	<p>Jocs de cuinar.</p> <p>Jocs de jugar a cases.</p> <p>Cura de la llar.</p> <p>Ordenar la compra.</p>	<p>Principalment, joc de representació de rols. Encara que es poden dur a terme els altres tipus de joc simbòlic i, fins i tot, presimbòlic (omplir/buidar, ordenar, ficar/treure...)</p>

#### 4.1.2.2. Racó de la botiga



**Tabla 7**

#### *Anàlisi del racó de la botiga*

<b>SITUACIÓ</b>	<b>MOBILIARI I MATERIAL</b>	<b>POSSIBILITATS DE JOC</b>	<b>TIPUS DE JOC SIMBÒLIC</b>
<p>A l'entrada, a prop del racó de cuina i de la taula polivalent (que podria funcionar com una continuació d'aquest espai si el joc ho requereix)</p>	<p>Són dues prestatgeries de fusta, baixes, a l'altura dels infants, on hi ha col·locades capses de fusta amb aliments de tres tipus de materials:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fusta</li> <li>- Plàstic</li> <li>- Tela</li> </ul> <p>En aquest cas alguns materials no són gaire realistes perquè no es pot emprar fruita i verdura real.</p> <p>També hi ha capses de cartró buides de productes d'alimentació reals acabats.</p> <p>Hi ha una caixa registradora de fusta, doblers i una bàscula.</p> <p>Al fons, hi ha bosses i senalles per fer la compra</p>	<p>Jocs d'anar a comprar.</p> <p>Jocs de vendre.</p> <p>Classificació i agrupació segons tipus d'aliment i material.</p> <p>Emprar el material per altres racons i tipus de joc que sorgeixin.</p>	<p>Principalment, joc de representació de rols. Encara que es poden dur a terme els altres tipus de joc simbòlic i, fins i tot, presimbòlic (omplir/buidar, ordenar, ficar/treure...)</p>

### 4.1.2.3. Racó de menjador



**Tabla 8**

*Anàlisi del racó de menjador*

SITUACIÓ	MOBILIARI I MATERIAL	POSSIBILITATS DE JOC	TIPUS DE JOC SIMBÒLIC
Ocupa l'espai central i té a prop tots els altres racons.	Una taula baixa de fusta i quatre cadires, així com unes estovalles. També hi ha una cadira de nadons de fusta.  Com a materials específics, hi ha una planxa de fusta petita i un estenedor de la roba que poden fer net a la rentadora de la cuina.	Cura de la llar (planxar, estendre, parar taula...)  Jocs simbòlics relacionats amb l'alimentació.  Jocs de família.	Principalment, joc de representació de rols. Encara que es poden dur a terme els altres tipus de joc simbòlic i, fins i tot, presimbòlic (omplir/buidar, ordenar, ficar/treure...)

#### 4.1.2.4. Zona de descans



**Tabla 9**

*Anàlisi de la zona de descans*

<b>SITUACIÓ</b>	<b>MOBILIARI I MATERIAL</b>	<b>POSSIBILITATS DE JOC</b>	<b>TIPUS DE JOC SIMBÒLIC</b>
<p>Ocupa l'espai entre la porta de sortida a l'exterior i el racó de metges</p>	<p>Una taula braser rodona de fusta amb unes estovalles i dues butaques petites.</p> <p>Hi ha revistes i una planta de plàstic.</p>	<p>Funciona com una sala d'espera del metge o una zona tipus sala d'estar de la casa.</p> <p>Afavoreix un joc més calmat i relaxat.</p>	<p>Principalment, joc de representació de rols.</p> <p>Pot funcionar com una pausa per al joc simbòlic.</p>

#### 4.1.2.5. Dormitori



**Tabla 10**

#### *Anàlisi del dormitori*

<b>SITUACIÓ</b>	<b>MOBILIARI I MATERIAL</b>	<b>POSSIBILITATS DE JOC</b>	<b>TIPUS DE JOC SIMBÒLIC</b>
<p>Sota l'attell, devora el menjador. S'aconsegueix un racó acollidor i més íntim.</p>	<p>Compta amb un armari de fusta que funciona com una escala per pujar a l'attell. Conté roba i complements reals.</p> <p>També hi ha un espai amb un llit de la mida d'un infant i una cuna de la de les pepes. Compta amb coixins, mantes... Com si fos un llit de veres.</p> <p>Hi ha una tauleta de nit amb un telèfon real.</p>	<p>Cura de la llar (fer el llit, ordenar...)</p> <p>Jocs simbòlics de conversa telefònica</p> <p>Jocs de famílies</p> <p>Cura de les pepes</p> <p>Roba i complements poden ajudar a afavorir la interpretació de nous personatges.</p>	<p>Joc de representació de rols.</p> <p>Joc projectat on les pepes són protagonistes.</p>

#### 4.1.2.6. Racó de metges



**Tabla 11**

#### *Anàlisi del racó de metges*

<b>SITUACIÓ</b>	<b>MOBILIARI I MATERIAL</b>	<b>POSSIBILITATS DE JOC</b>	<b>TIPUS DE JOC SIMBÒLIC</b>
<p>A un dels racons de l'aula, devora la zona de descans i menjador.</p>	<p>Hi ha un escriptori real, de fusta, amb un ordinador, un telèfon i llapis, així com una cadira.</p> <p>A més, hi ha una camilla de mida adaptada als infants, un moble amb tots els estris del metge (venes, maletí, xeringues, estatoscopi, tensiòmetre...). Tot el material és real, igual que el que podríem trobar a qualsevol metge.</p> <p>A més, hi ha un racó amb bates de metges i pacients, així com un lavabo real i funcional.</p>	<p>Joc de metges (jugar a ser metge, jugar a ser pacient...)</p>	<p>Joc de representació de rols.</p>



#### 4.1.2.7. Altell



**Tabla 12**

*Anàlisi de l'altell*

<b>SITUACIÓ</b>	<b>MOBILIARI I MATERIAL</b>	<b>POSSIBILITATS DE JOC</b>	<b>TIPUS DE JOC SIMBÒLIC</b>
<p>A un racó, just damunt del dormitori. Accés només mitjançant l'escala.</p>	<p>Hi ha estores i coixins per poder estar en terra jugant amb el material que hi ha disposat.</p> <p>Es poden trobar materials que van canviant cada poc temps. Principalment trobam joguines petites que representen personatges (pirates, famílies, policies...) així com animals. Aquests materials són de plàstic o fusta.</p>	<p>En funció de cada material, s'afavoreix un joc o un altre (jugar a pirates, a la granja, a les famílies...)</p>	<p>Joc projectat, principalment.</p>

#### 4.1.2.8. Taula polivalent



**Tabla 13**

*Anàlisi de la taula polivalent*

SITUACIÓ	MOBILIARI I MATERIAL	POSSIBILITATS DE JOC	TIPUS DE JOC SIMBÒLIC
Davant la porta de sortida a l'exterior i devora la botiga.	Una taula amb quatre cadires.  Una estora amb senalles amb diferents materials oberts, de fusta i tela, no gaire definits.	És el racó més polivalent pel que fa a l'espai.  Es pot emprar per fer propostes diferents (es sol disposar paper i altres materials).	A la taula no sol haver joc simbòlic a no ser que l'emprin com a un espai més per a aquest tipus de joc.  El material de l'estora afavoreix el joc projectat.

## 4.2. Anàlisi del joc simbòlic que es du a terme a l'espai

### 4.2.1. Planificació

L'observació es du a terme un dilluns cada quinze dies, que és quan es fa ús d'aquest espai amb el meu grup per motiu de la Covid-19. S'ha seguit un procés en un total de 6 sessions, dues de les quals han estat per prendre un primer contacte amb els infants, l'espai i establir els objectius a observar.

**Tabla 14**

*Temporalització i procés dut a terme*

<b>PROCÉS</b>	
<b>15 MARÇ</b>	Observació general de l'espai i de l'ús per part dels infants. Primera vegada que observ els infants a aquest espai. Observació del material i racons i de la dinàmica de les propostes.
<b>29 MARÇ</b>	Em vaig plantejar si fer una observació centrant-me en un racó en concret (només amb els infants que hi passen) o si centrar-me en alguns infants en concret per tots els espais. Intent de fer recull fotogràfic de la majoria dels infants a la majoria dels racons o microambients.
<b>12 ABRIL</b>	Dada la gran quantitat de fotografies i inviabilitat de poder fer un seguiment i anàlisi de cada un d'ells per tot l'espai, trii tres infants d'edats diferents i estils de joc diversos. Començ l'observació i recollida de fotografia.
<b>26 ABRIL</b>	Observació i recollida fotogràfica i notes de les paraules dels tres infants.
<b>10 MAIG</b>	Observació i recollida fotogràfica i notes de les paraules dels tres infants.
<b>24 MAIG</b>	Observació i recollida fotogràfica i notes de les paraules dels tres infants.

Per tant, el meu focus final ha estat l'observació de tres infants en concret dins l'espai de jugar a ser, centrant-me en el tipus de joc simbòlic que estableixen, les relacions amb els companys,

amb el material... Per poder analitzar els tipus de joc simbòlic diferents a un mateix espai i amb els mateixos materials.

#### 4.2.2. Infants observats

En aquest apartat, faré una breu descripció de cada un dels infants i del motiu de la tria.



C. R. , 3 anys. És una nina molt activa, que no té molta capacitat per estar llargues estones a un mateix espai. Es caracteritza per, tot i la seva edat, defensar els seus interessos. L'he triada perquè em va cridar l'atenció que es mogué tant pels espais i tingués tant d'interès per provar molts de tipus de jocs.



R. F., 4 anys. És una nina que es mostra com una figura de lideratge dins del grup, principalment de les nines. És una nina que també es mostra activa dins el joc.

Al contrari de na C. R. , és una nina que se sol centrar només en aquells microambients que li generen més interès, no sol variar gaire de propostes.


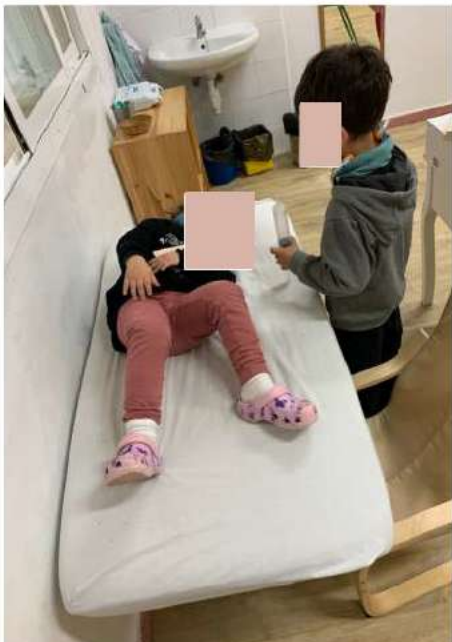


B. A. , 5 anys. En B. A. és un infant molt actiu, que sol tenir molts de conflictes amb els companys. Sol mostrar dificultats per concentrar-se i té dificultats per controlar els seus impulsos. Ara bé, té unes molt bones capacitats intel·lectuals i, en centrar-se, és capaç de fer molta feina. L'he triat perquè el perfil contrasta amb els de les altres companyes.

### 4.2.3. Buidatge i anàlisi d'observacions

**Tabla 15**

*Alumna C. R.*

C. R.	
FOTOGRAFIES I PARAULES	ANÀLISI
	<p>Na C. R. fa de metge i na R. F., de pacient.  C. R.: “Ven, R., que te voy a poner una inyección”. R.  F: “Vale, pero flojito”.  C. R. “Te ha dolido?”. Na R. F. se’n riu.</p> <p>Na R. F. podríem dir que és una nina que es considera la líder i no es deixa guiar ni influenciar. Però amb na C. R. sí que consent jugar i acceptar el seu joc perquè, si no, sol cridar i assustar tothom.</p>
	<p>És cert que tot i tenir tres anys ja fa un joc d'interacció de rols, però podríem dir que na C. R., per la seva curta edat, té un joc on la interacció no és equilibrada i no accepta regles. El seu joc simbòlic empra a les persones per aconseguir els seus objectius però no com a una interacció equilibrada.</p> <p>A la segona imatge juga amb en T. U., que és un infant amb autisme que accepta tot el joc que ella li proposa. En T. U. només diu “vale”. Ella sol jugar molt amb ell, ja que accedeix al que ella li demana. Podríem dir que na C. R. encara està en un moment de joc individualitat</p>



i cerca la interacció dels altres amb una utilitat.

De la tercera imatge destaca que, tot i l'edat, compren el sentit i utilitat dels doblers. "Dineros, dineros", diu quan juga a la botiga. Li agrada molt el rol de venedora, molt probablement perquè la seva mare té un negoci i simbolitza el que ha vist durant la seva vida. És una mostra que el joc simbòlic serveix per representar els coneixements que tenen els infants a causa dels seus contextos. Es treballa, doncs, l'objectiu "Conèixer alguns elements de l'entorn sociocultural proper identificant el paper de les persones que hi formen part i valorant la seva feina"



La darrera imatge, a l'altell, l' he seleccionat perquè té molt d'interès pel joc projectat, però això fa que tenguin molts de conflictes: per una banda, a l'altell només poden pujar quatre infants, de manera que ha d'esperar que baixi algun, i per l'altra, com vol dominar la situació, sol cridar bastant als companys per tenir el material que vol. C. R. "Toma, tú eres la girafa"

T. P: "No... Jo vull el lleó".

C. R: "He dicho que no! Que me lo des"


Com en T. P. no li dona el lleó que li ha llevat es posa a cridar. Na C. R. encara està aprenent a gestionar el fet de compartir, cedir, interactuar equitativament... I pens que el joc simbòlic afavoreix moltes situacions d'aquests tipus que, a poc a poc, anirà gestionant millor. En els tipus de joc que fa, sol imitar els sons dels animals, prendre el rol de la mamà amb les figures de fusta, etc.

Com recull el currículum, veim com na C. R. expressa

	les seves emocions i les comunica, només li manca regular-les.
--	--

**Tabla 16**

*Alumna R. F.*

R. F.	
FOTOGRAFIES	ANÀLISI
	<p>Na R. F. és una nina que també sol tenir un caràcter de lideratge. Té un grup d'amigues les quals solen tenir conflictes per anar i apropar-se a ella. Si bé a la primera fotografia es pot observar com pren un paper més passiu, de pacient, al joc simbòlic, ho fa perquè realment cedeix concretament a na C. R., qui la domina tot i ser més petita i que manté un rol més actiu i decisiu dins el joc (el de metge).</p> <p>A la segona foto veim com juga a una de les seves</p>



activitats preferides de l'espai jugar a ser: el joc de famílies i cases (el conegut popularment com a “papàs i mamàs”). Ella sol prendre el rol de mare, i les amigues un rol de filles o de mascotes. Es pot veure com a la segona foto té un nadó en braços i, a més, indica:

R. F.: “Venga, filla, lleva't les sabates per pujar al llit”  
“I ara tu te posaves a dormir”

C. E.: Vale mamá”

Veim com na R. F. verbalitza les accions que la companya ha de fer en passat. Na C. E. sol obeir a les demandes de na R. F. a través del joc, i es lleva les sabates.



Na R. F. sol jugar a l'espai interior als escenaris que més l'interessen per poder seguir el seu joc de representació de rols preferit. Ara bé, també és una nina molt activa motriument i amb molta necessitat de moviment que també sol sortir a l'espai exterior. Allà, sol fer molt de joc motriu, però que, en aquest cas, podem emmarcar més en el joc de representació de rols (com a part de la història que construeix) que no pas en el joc personal. Té un joc de representació de rols molt mogut. També he pogut observar que és una nina que tot i la seva edat tampoc mostra grans preferències pel joc projectat.

D'entre les propostes que es van afegint periòdicament a l'espai, na R. F. no sol mostrar molt d'interès en les que impliquen escriptura i manualitats: no sol mostrar gaire capacitat de paciència per estar grans estones de temps a un mateix espai.

A la tercera foto veim que, que sí que participa d'una





de les propostes (que en aquest cas té molta relació amb el joc simbòlic, perquè es tracta de preparar una llimonada, és un rol de cuina i de preparació d'aliments que permet treballar l'objectiu de "Realitzar, de manera cada cop més autònoma, activitats habituals i tasques senzilles per resoldre problemes de la vida quotidiana"). És una foto que és bastant significativa perquè, si bé sí que mostra interès per la proposta, es pot observar que la nina que té al davant (na C. E.) està de braços plegats perquè ha estat na R. F. qui ha pres el lideratge.

Al contrari, però, de na C. R, na R. F. és una nina que vol controlar la situació i ser líder, però na C. R. compren les relacions amb els companys una mica diferents, sense tanta frustració com la més petita i cedint més a les demandes dels altres.

Veim com el joc simbòlic reflecteix d'una manera molt evident el temperament i caràcter de cada infant.

**Tabla 17**  
*Alumne B. A.*

B. A.	
FOTOGRAFIES	ANÀLISI
	<p>En B. A. és un infant que forma part d'un grup estable de quatre amics amb en R. P. com a líder. Cal dir que en B. A. se sol mostrar bastant agressiu quan no se surt amb la seva, fins i tot amb en R. P.</p>
	<p>En B. A. i el seu grup d'amics solen mostrar molta preferència pel joc projectat, que se situa a l'altell de l'aula. Abans de començar a circular lliurement per l'espai, es fa una assemblea. Després d'aquesta, ell i els seus amics solen córrer per anar els primers a l'altell i jugar a aquest tipus de joc simbòlic. Ara bé, a la segona franja dels espais no poden repetir en el mateix racó perquè altres infants puguin tenir l'oportunitat d'assistir-hi.</p>
	<p>Com es veu a la resta d'imatges, es pot veure com en B. A. també prova altres racons i espais. Ara bé, si ho fa és perquè no pot estar més a l'altell i perquè la mestra sol motivar-lo bastant perquè provi altres coses. Quan juga al joc de representació de rols (botiga, metges), ho fa perquè algun amic o la mestra li motiva, no perquè surti d'ell. Veim com a la tercera imatge, tot i estar a un racó que no és el de joc projectat de l'altell, també segueix aquest tipus de joc amb les figures i peces que hi ha.</p> <p>Aquest infant, doncs, contrasta bastant amb na C. R., que mostrava interès per un gran nombre de propostes,</p>



perquè ell té un joc molt menys motriu (que no calmat).

No és un joc relaxat perquè, tot i no canviar molt d'espai, sol jugar d'una manera molt agressiva. Si per exemple juga a l'altell amb els animals, és un joc de lluita amb els animals. Aquesta violència es manifesta en el gest i moviments (els tira, fa que es copegin, fa moviments bruscos...) i en la paraula i verbalitzacions. Ara bé, tot i seguir un joc projectat, aquest no és individual sinó que hi ha interacció entre els companys (una interacció que sol ser en forma de conflictes a través del joc i també fora d'ell).

Veim com el joc simbòlic suposa una representació de la realitat emocional de l'infant. Segons he pogut saber en paraules de la mestra, a casa també és agressiu i pega a la seva germana.

És un infant qui encara ha de treballar el control emocional, és per això que la mestra l'orienta cap a jocs que impliquin menys agressivitat i violència. Nosaltres li recordam en tot moment que ha de regular les seves emocions.

Així, veim com s'assoleixen alguns dels objectius del currículum: l'infant reflecteix en el joc les necessitats emocionals; afavoreix les relacions amb els companys (ja que estableixen connexions i vincle) i que ajuda a verbalitzar i desenvolupar l'oralitat. En el cas d'en B. A., aquesta oralitat en el joc simbòlic es desenvolupa en llengua castellana, tot i que ell és catalanoparlant. Això, probablement, sigui per influència dels dibuixos animats que deu veure en aquest idioma i que ell reproduïx verbalitzant el joc.

### 4.3. Avaluació reflexiva del marc empíric

Com a avaluació de l'anàlisi de l'espai i les observacions, m'he adonat de diversos aspectes. Per una banda, he pogut veure que, si bé el marc teòric ofereix unes edats orientatives per cada tipus de joc simbòlic que podem trobar i unes característiques de cada un d'ells, la realitat és molt diferent. L'observació de tres infants d'edats diferents m'ha demostrat que, realment, l'edat no importa: hi ha infants de 3 anys que ja comencen a explorar el joc de representació de rols i que hi ha nins de 4 o 5 anys que, per exemple, encara fan el joc personal.

He pogut veure que dins d'un mateix grup pot haver-hi infants molt diferents amb uns rols i lideratges molt diversos que es reflecteixen molt en el tipus de joc que es desenvolupa. També he observat com s'estableixen les relacions en els rols dels seus jocs i com corresponen a les que tenen fora del joc.

He vist, de primera mà, que el joc simbòlic és un tipus de joc molt enriquidor perquè implica molts altres tipus de joc i que, a més, prepara per a la vida adulta. M'he adonat que, realment, els infants mostren les seves capacitats, coneixements i el que veuen a casa i al seu context vital.

Crec que s'ha de valorar especialment l'ambient de "jugar a ser" que hi ha a aquesta escola, ja que pens que es tracta d'un ambient molt ben plantejat, pensat i cuidat perquè pugui afavorir un gran nombre de jocs simbòlics.

Desgraciadament, i tot i que no era un dels objectius ni objectes a investigar al meu treball, he pogut adonar-me de les diferències de gènere que ja es comencen a manifestar al joc simbòlic (segurament perquè imiten els papers que veuen a la societat): mentre la majoria de nines i només un nin segueixen el joc de cura dels nadons, una part important dels infants nins no seguien aquests tipus de jocs que representen accions més feminitzades per la nostra societat sinó que feien jocs de lluita, principalment.

M'ha quedat palesa, també, la necessitat dels límits i les normes i de certa estructuració perquè pugui haver-hi respecte entre tots els jocs que es fan simultàniament a l'aula: és necessari recordar la importància de la cura del material, que cada cosa estigui al seu racó, l'ordre... perquè, en el cas contrari, seria un espai caòtic sense els materials adequats a cada racó.

## 5. Conclusions

Podem dir que el present Treball de Final de Grau ha assolit tots els objectius estipulats al principi d'aquest. A continuació, faig una valoració de cada un d'ells:

- Conèixer les bases teòriques del joc simbòlic: podem donar-lo per assolit, tot i que he tingut algunes dificultats per trobar la informació concreta sobre el joc simbòlic. Hi ha molta bibliografia sobre joc general, però sobre el joc simbòlic en concret no n'hi ha tanta. Igualment, aquesta recerca teòrica m'ha permès aprendre molt sobre joc simbòlic i aprofundir en ell, les seves classificacions i característiques més rellevants.
- Analitzar les interaccions produïdes durant el joc simbòlic a l'etapa de 3 a 6: fruit de les observacions, crec que es pot afirmar que aquest punt queda assolit. He pogut relacionar bastant la teoria, el currículum i les observacions dutes a terme.
- Relacionar el currículum actual amb el joc simbòlic: crec que he fet una bona feina de relació i de síntesi dels punts més importants que podem relacionar entre currículum i joc simbòlic. Consider que, realment, es pot treballar el currículum d'una manera molt transversal gràcies al joc simbòlic.
- Fer una anàlisi completa de l'espai de joc simbòlic del CEIP Es Puig: puc dir que és una anàlisi molt completa de tot l'espai, ja que he analitzat l'ambient en general i cada un dels racons amb els seus materials, localització, possibilitats de joc que pot generar... Això, junt amb el context de l'escola, m'ha permès emmarcar bastant l'observació.
- Observar i recollir dades pel seu posterior anàlisi: aquest objectiu es pot donar per assolit, si bé és cert que, a causa de la situació actual, només he pogut observar el grup 5 dies dins de l'espai de joc simbòlic. Si la situació hagués estat un altre i pogués haver observat més dies aquest espai, segurament hauria pogut observar més tipus de joc, relacions i, per tant, aprofundir més en l'anàlisi.

Pel que respecta als aprenentatges que he pogut amb aquest treball, he descobert, gràcies a l'elaboració del marc teòric, que hi ha diferents tipus de joc simbòlic. Abans, pensava que només hi havia un i que tot s'emmarcava com a "joc simbòlic", en general, però ara he pogut veure que, clarament, hi ha subtipus i etapes diferents. He après que, en essència, consisteix a passar-ho bé reproduint activitats de la vida i de la quotidianitat. Això em demostra, una vegada

més, que el joc és el motor de l'aprenentatge i que, per natura, els infants ja juguen per aprendre. Veig com el joc simbòlic es genera, per tant, en qualsevol situació: quan hem anat de sortida, sense el material ni espai de joc simbòlic, els infants també han fet joc simbòlic. Això és perquè va lligat a la infància.

El procés d'elaboració del treball m'ha resultat una mica dificultós a causa de la meva situació personal (fer les pràctiques, compaginar la meva feina amb el meu nadó de 9 mesos...), però una estructura clara m'ha ajudat molt en el seu assoliment. Ara bé, és cert que, com el treball ha canviat una mica del que s'havia plantejat en un inici, he hagut de canviar al final alguns dels objectius, el resum i part de la introducció.

El marc teòric també m'ha permès aprendre a fer recerca bibliogràfica, que m'ha permès arribar a material molt interessant i enriquidor, especialment el llibre "El juego simbólico", de Ruiz de Velasco i Abad. Recoman la seva lectura a qualsevol persona interessada en el joc simbòlic.

Pel que fa al marc empíric, crec que he pogut fer una bona anàlisi de l'espai gràcies a la relació que he establert amb la teoria. M'ha permès adonar-me que, realment, l'ambient "jugar a ser" és un molt bon espai amb bons materials i una distribució molt adequada i ben pensada. Gràcies a la recollida d'imatges i vídeos i paraules dels infants, he pogut fer l'anàlisi i arribar a unes conclusions des de la calma. He vist que cal observar però també recollir d'alguna manera aquestes observacions per poder interpretar a posteriori, no en el moment.

Si hagués de continuar desenvolupant aquest TFG, podria seguir amb algunes línies que poden ser interessants com a propostes futures: per una banda, podria seguir observant els diferents infants de l'aula i el tipus de joc simbòlic que duen a terme; per l'altra, podria fer una anàlisi des de la perspectiva de gènere sobre com es reproduïxen els estereotips de gènere al joc simbòlic i, finalment, podria introduir algunes noves propostes i nous materials per observar i analitzar la reacció dels infants davant aquestes.

## Referències

- Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.  
Consultat a <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11>
- Cortiella, M. L. (2010). *El joc infantil i la seva metodologia*. Institut Obert de Catalunya.
- Claustre del CEIP Es Puig (2020). *Projecte educatiu de centre*. CEIP Es Puig.
- Decret 71/2008, de 17 de juny pel qual s'estableix el currículum de l'educació infantil a les Illes Balears. (2008). *Butlletí Oficial de les Illes Balears*, 92, Secció I, de 2 de juliol de 2008, 2-14. <http://boib.caib.es/pdf/2008092/mp2.pdf>
- Delgado, I. (2011). *El juego y su metodología*. Madrid: Paraninfo. Consultat el 17 de març del 2018 des de [https://books.google.es/books?id=sjidLgWM9\\_8C&pg=PA3&lpg=PA2&focus=view\\_port&dq=caracter%2525C3%2525ADsticas+del+juego+infantil&lr=&hl=es#v=onepage&q=caracter%2525C3%2525ADsticas%252520del%252520juego%252520infantil&f=false](https://books.google.es/books?id=sjidLgWM9_8C&pg=PA3&lpg=PA2&focus=view_port&dq=caracter%2525C3%2525ADsticas+del+juego+infantil&lr=&hl=es#v=onepage&q=caracter%2525C3%2525ADsticas%252520del%252520juego%252520infantil&f=false)
- García, A. B., Mazo, F. i Vayas, Y. (2020). Psicomotricidad vivenciada o relacional. Consultat a <https://portal.edu.gva.es/cefiraec/wp-content/uploads/sites/217/2020/02/PSICOMOTRICIDAD-VIVENCIADA.B.AUCOTOURIER.pdf>
- Hoyuelos, A. (2007). Documentació com a narració i argumentació. *Guix d'infantil*, 39(5), 9.
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.  
Consultat el 31 de març del 2018 des de [http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:dOxu\\_U9YM-EJ:educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=es](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:dOxu_U9YM-EJ:educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=es)
- Organización de Naciones Unidas (1959). *Declaración de los Derechos del Niño*. ONU.
- Prieto, M. A. , & Medina, R. (2005). *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. Universidad Nacional de Educación a Distancia.

- Rodríguez, M. J. (2013). *El Juego en la etapa de Educación Infantil (3- 6 años): El Juego Social*. Universidad de Valladolid. Consultat a: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/3993/TFG-G%253Bjsessionid=424272F731B6DF800610E45DEA7BA99F?sequence=1>
- Rodríguez, P. (2018). *ELS SIGNIFICATS DEL JOC SIMBÒLIC*. Universitat de Vic. Consultat a [http://repositori.uvic.cat/bitstream/handle/10854/5587/trealu\\_a2018\\_rodriguez\\_patricia\\_significats\\_joc.pdf?sequence=1&isAllowed=y.pdf](http://repositori.uvic.cat/bitstream/handle/10854/5587/trealu_a2018_rodriguez_patricia_significats_joc.pdf?sequence=1&isAllowed=y.pdf) (uvic.cat)
- Rosselló, C., Estrades, A. (2019). *Apunts de l'assignatura Estratègies d'intervenció educativa II*. Universitat de les Illes Balears.
- Ruiz de Velasco, Á. i Abad, J. (2011). *El juego simbólico*. Graó.
- UNIR. El trabajo por ambientes en infantil. Unir revista. Consultat a <https://www.unir.net/educacion/revista/trabajo-por-ambientes-infantil/>
- Vallvé, I. (2017) *JUGAR ÉS UNA ACTIVITAT MOLT SERIOSA QUE SERVEIX PER PASSAR-HO BÉ!* Consultat a <https://agora.xtec.cat/ieaoriolmartorell/wp-content/uploads/usu167/2017/02/La-import%C3%A0ncia-del-joc-en-el-desenvolupament-dels-infants.pdf>