



**Universitat de les
Illes Balears**

Facultat d'Educació

Memòria del Treball de Fi de Grau

El joc com a eina de desenvolupament infantil

Joana Maria Cantallops Cardell

Grau d'Educació Infantil

Any acadèmic 2015-16

DNI de l'alumne: 41584131Q

Treball tutelat per M^a Carmen Fernández Bennàssar
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	
Sí	No	Sí	No
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Paraules clau del treball:

Joc, educació, desenvolupament, dimensions.

RESUM

El tema central d'aquest treball és el valor i el plaer del joc en la primera infància, destacant la seva importància en el desenvolupament. L'objectiu principal és analitzar com el joc afavoreix el desenvolupament de les dimensions física, social, emocional i cognitiva. El present treball es divideix en dues parts. En primer lloc, a la part teòrica es realitza una investigació bibliogràfica sobre les teories que diferents autors han aportat en relació al joc i al desenvolupament infantil. A partir d'aquí, es porta a terme la investigació a l'aula d'una escola per observar el joc dels infants i considerar les aportacions d'aquest a les diferents dimensions del seu desenvolupament. Així doncs, s'ha creat una taula que conté aspectes concrets a tenir en compte per realitzar les observacions directes al joc dels infants. Finalment, es presenten les conclusions a partir dels resultats obtinguts per demostrar que el joc actua com a motor de desenvolupament.

PARAULES CLAU

Joc. Educació. Desenvolupament. Dimensions.

ABSTRACT

The central issue of this project is the value and pleasure of the game in early childhood, highlighting its importance in the development. The main objective is to analyze how the game favors the progressing of the physical, social, cognitive, and emotional dimensions. This work is divided in two parts. First, a bibliographic research on the theories that different authors have provided in relation to the game and to children's development is carried out. From this point, the practical part is fulfilled through a research of children of a school. The purpose of the study is to observe their game and to consider the contributions to the different developmental dimensions. Thus, a chart has been created with the specific and relevant aspects in order to direct the observations to children. Finally, the results obtained from the test are presented in the conclusion in order to demonstrate that the game works as a developmental engine.

KEY WORDS

Game. Education. Development. Dimensions.

ÍNDIX

1. Introducció.....	1
2. Objectius	2
3. Metodologia.....	3-7
3.1. Mostra.....	3
3.2. Instruments.....	4
3.3. Contextualització i funcionament del centre.....	4
3.4. Aula de racons.....	5-7
3.5. Resultats.....	7
4. Estructura i desenvolupament dels continguts.....	8-19
4.1. Introducció.....	8-11
4.1.1. Definicions de joc.....	8-9
4.1.2. Importància del joc.....	9-11
4.1.3. Característiques.....	11
4.2. Teories sobre el joc.....	11-19
4.2.1 Psicologia.....	11
A. Jean Piaget.....	11-14
B. Leiv Vigotsky.....	14-15
C. Urie Bronfenbrenner.....	15-16
4.2.1. Pedagogia.....	16-19
A. Friedrich Fröebel.....	16-17
B. Maria Montessori.....	17
C. Germanes Agazzi.....	17-18
D. Francesco Tonucci.....	19
5. Conclusions.....	20-22
6. Bibliografia.....	23-24
7. Annexos.....	25-42

1. Introducció

El present treball consisteix fonamentalment en analitzar la importància, el valor i el plaer que té el joc com a eina educativa i de desenvolupament en l'etapa infantil. Atès que precisament a través d'aquest, es poden potenciar i optimitzar en aquesta etapa educativa moltes dimensions, entre les quals ens centrarem en tals com: física, social, emocional i cognitiva. Les quals són dimensions bàsiques i fonamentals, i seguiran sent-ho al llarg de la vida de totes les persones.

Des d'aquesta perspectiva, es pretén investigar si el joc permet potenciar les diferents dimensions dels nins i nines de l'aula de quatre anys del centre educatiu Miquel Duran i Saurina d'Inca. Per aquest motiu, s'elaborarà una taula d'observació que permetrà valorar quins jocs afavoreixen el desenvolupament de les citades dimensions, a través de l'aula de racons de la que disposa aquest centre.

L'elecció d'aquest tema ha estat determinat per l'interès sobre la importància que presenta el joc en si mateix i pel que aquest aporta als infants. El joc infantil és un mitjà d'expressió, un instrument de coneixement, un factor de socialització, regulador i compensador de l'afectivitat, un efectiu instrument de desenvolupament de les estructures del moviment, entre altres. És a dir, resulta un mitjà essencial d'organització, desenvolupament i afirmació de la personalitat. A més, el joc permet entendre el món que els envolta i fer entendre els valors, normes i hàbits socials. Per tant, amb el joc l'infant està aprenent com és la societat i com funciona. En definitiva, el que aporta el joc són múltiples coneixements i aprenentatges.

En concret, el que es pretén aportar és analitzar el valor i el plaer del joc des de la perspectiva de la importància d'aquest, i indagar el paper que té en el desenvolupament infantil investigant el que aporta el joc a cada una de les dimensions: social, física, cognitiva i emocional.

2. Objectius

Amb aquest treball s'han establert una sèrie d'objectius que es volen aconseguir, els que s'han marcat són el següents:

Objectius generals

- Analitzar el valor del joc com a eina del desenvolupament integral
- Investigar el desenvolupament de les dimensions a través del joc a l'aula de racons

Objectius específics

- Aprofundir en el joc des de l'àmbit educatiu
- Analitzar el desenvolupament integral
- Indagar les aportacions del joc que afavoreixen el desenvolupament físic, emocional, social i cognitiu

3. Metodologia

La metodologia d'aquest treball està fomentada en dues parts, la teòrica i la pràctica. El procés que es portarà a terme, serà realitzar una investigació i revisió bibliogràfica per poder recollir informació de diferents autors, aspecte que es desenvoluparà en el pròxim apartat. Aleshores, es podrà establir una fonamentació teòrica i es farà oportú partir d'una base sòlida per dur a terme la part pràctica del present treball.

La part teòrica d'aquest treball ha estat realitzada a través de recerques a diverses bases de dades i fonts d'informació. Un cop realitzada una primera llista dels recursos que s'utilitzarien, es va fer una recerca dels llibres necessaris a través del cercador de la biblioteca de la Universitat de les Illes Balears i del Catàleg Bibliogràfic de les Illes Balears. El material electrònic com són els articles acadèmics, les revistes i els audiovisuals, s'han trobat a internet amb els cercadors de Google Acadèmic, Dialnet i al catàleg de la UIB.

Pel que fa a la part pràctica, aquest apartat està enfocat en el centre on s'ha realitzat el Pràcticum II, al CEIP Miquel Duran i Saurina d'Inca. El propòsit de la posada en pràctica del treball és observar el joc que duen a terme els infants de l'aula de 4 anys. Per tal de concretar-ho, s'ha decidit dur a terme observacions en moments més específics d'entre tots els moments en què els infants juguen durant la jornada. Així doncs, l'aula de racons de la qual disposa el centre ha estat la seleccionada per a realitzar les observacions i el corresponent anàlisi dels resultats. A continuació es defineixen els aspectes corresponents a la part pràctica.

3.1. Mostra

L'observació està enfocada concretament en una aula de l'escola en la que s'han realitzat les pràctiques. Els infants d'aquest grup-classe tenen entre 4 i 5 anys d'edat, i la ràtio és de 28 alumnes en total, hi ha 12 nines i 16 nins. El grup es divideix en dos a l'hora d'anar a l'aula de racons. Per aquest motiu, la mostra que s'ha tingut en compte a l'hora de realitzar les observacions són 14 infants, entre els quals hi ha 9 nins i 5 nines. Entre ells hi ha tres tipus de nacionalitats: 11 espanyols, 1 àrab, 1 senegalès i 1 romanès. S'ha seguit el procés d'un d'aquests grups durant els quatre mesos de pràctiques a l'escola. El número de sessions realitzades en aquesta aula durant el període esmentat han estat 23, la freqüència en què hi van és dos cops per setmana. El temps del que disposen per a jugar-hi són 45 minuts cada cop.

3.2. Instruments

S'ha considerat adient crear i formular una taula d'observació (veure annex 1) a través d'una sèrie de preguntes concretes. Aquestes tenen per finalitat analitzar com els infants de 4 anys juguen a l'aula de racons del CEIP Miquel Duran i Saurina, i considerar l'aportació d'aquest joc en el seu desenvolupament.

La principal tècnica que es fa servir per ajudar a realitzar aquesta anàlisi és l'observació directa dels infants. Ruiz i Abad (2011, 111-112) expliquen que observar el joc és un aspecte que els educadors han de tenir en compte. Per donar valor a les accions dels infants s'ha de documentar, registrar i observar perquè com diu Malaguzzi “Lo que no se documenta no existe”. L'objectiu d'aquesta tècnica és recollir informació del que s'ha observat a través de notes de camp, diaris, càmera de fotos, entre altres recursos existents.

3.3. Contextualització i funcionament del centre

El CEIP Miquel Duran i Saurina és un centre situat al municipi d'Inca. És un centre públic gestionat per la Conselleria d'Educació i Cultura del Govern de les Illes Balears. La metodologia que utilitzen en relació a l'Educació Infantil és de caràcter constructivista perquè es considera que els alumnes són els protagonistes del seu propi aprenentatge. Per tal de crear aprenentatges significatius per a ells, el coneixement es construeix sempre a partir dels seus interessos i necessitats. Es caracteritza per tenir una acció educativa orientada cap a l'afavoriment de la construcció de la pròpia identitat dels infants; en l'elaboració d'una imatge de si mateix real, positiva i equilibrada; al desenvolupament de la seva autonomia; a l'establiment de vincles afectius i socials; al desenvolupament del moviment; dels hàbits de control corporal; de les capacitats comunicatives i al plaer per explorar i descobrir.

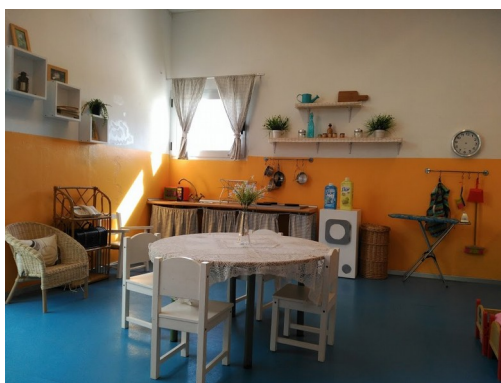
Per poder dur a la pràctica el que s'ha esmentat anteriorment, l'estratègia que utilitzen són els desdoblaments. L'equip docent d'Educació Infantil ha dissenyat un horari de desdoblaments que permet dur a terme un aprenentatge més individualitzat i respecta els ritmes d'evolució de cada infant. Els desdoblaments són d'una hora i mitja de durada, i es realitza un canvi de grup al cap de 45 minuts.

3.4. Aula de racons

L'aula de racons és un espai que presenta diferents zones de joc molt diverses i on l'infant és lliure d'eleger on vol anar. La gran varietat de propostes proporciona un ampli ventall d'aprenentatges. Aquest aspecte fomenta un aprenentatge individualitzat, on cada nin segueix el seu propi ritme de desenvolupament. Els diferents racons que hi ha són els següents:

- L'espai de joc simbòlic permet als infants poder escenificar de diverses maneres les situacions quotidianes. Es desenvolupa la capacitat de representar i de jugar a ser. Els racons són: l'hospital, l'oficina, les disfresses, la botiga, la perruqueria i la casa (cuina, pepes, rentadora i planxa).

Racó de la casa



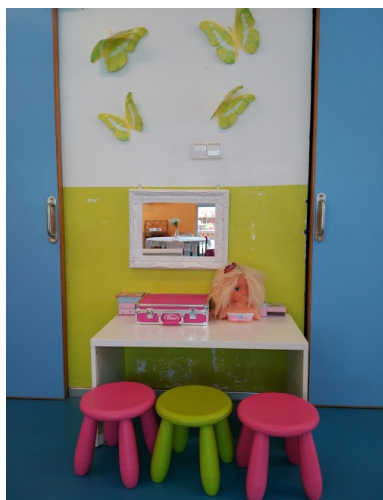
Racó de la botiga



Racó de disfresses



Racó de la perruqueria



Racó de l'hospital



Racó de l'oficina



- L'espai de construccions ofereix la possibilitat d'endinsar-se en el coneixement de l'espai, fent construccions amb peces de fusta de diferents formes geomètriques. Els infants poden fer construccions i després plasmar-les a un paper. A més, es pot complementar el joc utilitzant també personatges de fusta i animals.



- L'espai de llums i ombres es tracta d'una habitació obscura a on poden experimentar amb llum i ombres. Disposen de diferents materials sensorials que ofereixen diferents possibilitats. Disposen de tres taules de llum i un projector, els materials que hi ha són vidres de colors, transparències, material opac, pedres de colors, elements naturals i arena.

3.5. Resultats

A partir de la taula d'observació del joc a l'aula de racons, s'han extret els resultats més representatius dels ítems marcats. La primera taula que es mostra és la que s'ha utilitzat per enregistrar les 23 sessions (veure annex 1) i, a partir d'aquesta, s'ha creat la taula global amb resultats extrets que es mostra a continuació.

Taula d'observació del joc a l'aula de racons

Alumne	Racons	Temps	Individu al/Grup	Desenv. Físic	Social	Emocional	Cognitiu
	Construccions						
	Casa						
	Llum i ombres						
	Disfresses						
	Perruqueria						
	Hospital						
	Oficina						

Taula general dels resultats

Racons	Visites	Joc predominant	Desenvolupament
Casa	242	G	Físic, social emocional i cognitiu
Botiga	257	G	Físic, social emocional i cognitiu
Construccions	113	I	Físic, social emocional i cognitiu
Oficina	93	P	Físic, social emocional i cognitiu
Hospital	82	P	Físic, social emocional i cognitiu
Llum i ombres	38	G	Físic, social emocional i cognitiu
Perruqueria	32	I	Físic, social emocional i cognitiu
Disfresses	22	I	Físic, social emocional i cognitiu

4. Estructura i desenvolupament dels continguts

4.1. Introducció

Els punts de vista des dels que s'analitza el joc són diversos i els autors que transmeten les seves idees sobre concepte són molts. Les definicions que s'han aportat sobre el joc són variades en el seu contingut. Aleshores, no hi ha una única definició vàlida i aprovada sobre la interpretació del fenomen del joc, sinó que totes elles són diferents però volen transmetre un concepte i l'essència que tenen en comú. A continuació, es citaran una sèrie de definicions sobre el joc, la importància que té i les seves característiques.

4.1.1. Definicions sobre el joc

El diccionari de la Real Academia Española defineix el joc com: “Acción y efecto de jugar por entretenimiento”. L'acció del joc, és a dir, jugar, l'estableix tal com: “Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades” (R.A.E, 2001).

L'autor Tonucci afirma que el joc és molt important per als homes i les dones, i també ho és per als nins i nines. Així ho conclou perquè els primers anys de la vida dels nins són els més importants. Tot allò que passa durant aquests anys, és joc. “El juego es una experiencia muy especial, muy particular en la cual una persona se pone libremente frente al mundo, recorta un trozo de este mundo y lo transforma en una experiencia” (Tonucci, comunicació personal, 15 de setembre de 2015). Segons l'autor, l'experiència és tan forta i val tant perquè el motor del joc és el plaer, i el plaer, el motor més fort que tenim els humans.

Des que el món és món, els infants juguen i seguiran jugant, perquè el joc és un complement necessari per a la seva vida, és una necessitat. Així ho explica Sans (2000) i assegura que l'infant juga perquè sí, sense cap raó, com una activitat pura i espontània. A més, assegura que el nin que no juga tindrà unes fortes deficiències i que, per tant, és molt important posar al seu abast valors educatius i col·lectius, que impliquen un aprenentatge i un desenvolupament integral. El joc segons el contempla l'autor:

És un factor primordial, natural i espontani en la vida de l'infant, que és la seva mateixa vida i que juga per viure i viu per jugar; que es considera una acció tan important com la del menjar o del dormir; que és una activitat autotèlica, que té una finalitat en si mateixa, sense voler dir que el joc no compleixi una finalitat en benefici del mateix nin, però al mateix temps l'infant no es proposa altre objectiu que la mateixa activitat del

joc (27-28).

Establint una altra definició, el joc es desenvolupa en un pla fictici però que, alhora, és plenament real. És doncs, la vida mateixa de l'infant. “El joc no és la vida corrent o la vida pròpiament dita. Més aviat consisteix en escapar-se'n cap a una esfera temporal d'activitat que posseeix la seva tendència pròpia” (Huizinga, 1938, 21).

Un altre autor exposa les característiques que donen riquesa a aquest concepte tal com: “El joc es planteja com una activitat natural de les nenes i els nens que els proporciona plaer, satisfacció i diversió [...]. És primordialment una font de plaer i una font d'aprenentatge de tota mena que ajuda a l'infant en el seu desenvolupament personal i social” (Guitart, 1998,7).

4.1.2. Importància del joc

El joc té gran importància per l'aportació que realitza a tot allò que necessiten els infants. Els permet portar a terme un desenvolupament equilibrat. El joc l'utilitzen com a eina de relació amb els altres, amb l'entorn social i amb si mateix. A més d'aquestes característiques, el més significatiu que té per als infants són una sèrie de característiques.

El joc és una activitat motivadora, pel fet de proporcionar plaer i diversió. A més, es desenvolupen totes les habilitats existents com les socials, emocionals, intel·lectuals, físiques, entre les altres que hi ha. Aleshores, l'infant té l'oportunitat de posar en pràctica habilitats, d'experimentar fets nous que es presenten, accionar i exercitar les seves pròpies habilitats. Així, ajuda a establir relacions amb els seus iguals. A mesura que organitza el seu món, li permet entendre el que va més enllà del seu context, el món que l'envolta i com funciona aquest. Per tant, alhora està assimilant les normes, els valors i els hàbits socials que són propis de l'estructura social en la qual està immersa.

Segons Anna Tardos (2011) l'infant quan juga utilitza els moviments que acaba d'aprendre i diferents maneres d'activitat i, per tant, esdevé més destre. Gràcies al seu interès, juga de cada vegada més temps i, a poc a poc, es va submergint més en el joc. Aprèn a observar i a actuar mentre construeix alguna cosa, aprèn a preveure el que construirà, a fer i dur a terme projectes, i tot això mentre descobreix la joia de vèncer les dificultats, de superar obstacles. L'autora afirma el que aporta el joc:

El joc compleix diferents funcions en la vida del nen. Durant el joc, l'infant és actiu i, per tant, satisfà el seu

desig de moviment i d'acció. Des de ben petit, el joc enriqueix els seus coneixements, les seves experiències, i construeix un dels instruments que li permeten conèixer el món. Mentre juga descobreix les propietats dels objectes que l'envolten i aprèn el que en pot fer. [...] Amb tot, si el nen juga, no és perquè sap que el joc és útil, que el “prepara per a la vida”; i si juga és perquè li agrada, perquè es feliç; si juga és perquè a través del joc realitza els propis desitjos i aspiracions (9-10).

Amb aquesta idea es defensa que el joc de l'infant és una activitat estimulants i útil des de diferents punts de vista. Per tant, lligant aquesta idea amb Sans (2000), afirma que el joc és indispensable per al creixement físic, cognitiu, emocional i social del nin. Mitjançant el joc, descarrega o exterioritza les seves tendències agressives expressades, la majoria de vegades, d'una forma simbòlica i fictícia i, a més, li pot servir per desenvolupar tot el que es presenta en la seva vida.

El joc promou la creativitat, ajuda a potenciar l'autoconeixement, a conèixer els altres i ajudar-nos a solucionar problemes de la vida real, entre d'altres. Relacionat amb aquesta idea, Garaigordobil (2005) comenta que el joc és una necessitat vital i un motor del desenvolupament humà. Forma part del desenvolupament integral de l'infant perquè fa que hi hagi connexions sistemàtiques amb el desenvolupament de l'ésser humà, en aspectes com la creativitat, la solució de problemes de la vida real, l'aprenentatge de papers socials, etc. Aquesta autora també menciona que el joc és un instrument que ajuda a descobrir i autodescobrir-se, a realitzar exploracions i experimentacions amb ell mateix i amb els altres. Per tots aquests motius, és a dir, per tots els aspectes que potencia el joc en el desenvolupament d'una persona, és important tenir-lo en compte en l'educació.

Els nins i nines quan juguen estan aprenent. Els dos conceptes estan estretament relacionats perquè l'un sense l'altre no serien possibles. El joc és un factor espontani de l'educació i ha de contemplar-se el seu ús, sempre que la intervenció no canviï la seva naturalesa i l'estructura del mateix. Per tant, és un escenari privilegiat de l'aprenentatge infantil. Aleshores, diversos autors coincideixen en la funció que té el joc en l'àmbit educatiu.

El joc ajuda a desenvolupar l'atenció i la memòria perquè el nin mentre juga, permet que es concentri i recordi més que si fos d'una manera no lúdica. L'infant quan té impulsos emocionals i la necessitat de comunicar, fan que es concentri i memoritzi. El joc és el factor principal que introdueix al nin al món de les idees (Cordero, 1985-1986). Aquest autor remarca el joc relacionat amb la memòria, en canvi, Lee (1977) dóna rellevància a l'aprenentatge des de la perspectiva de què, “El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas

que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido” (1977).

Les capacitats dels infants es desenvolupen més eficientment en el joc que sense aquest. Entre jugar i aprendre no hi ha diferències, pel fet que el joc es presenta com un repte i una nova oportunitat d'aprenentatge quan aquest aporta noves exigències als nins i nines. Aleshores, quan juguen aprenen amb més facilitat perquè la seva disposició i atenció està totalment centrada en allò que fan perquè ho fan amb plaer.

4.1.3. Característiques del joc

Al joc infantil li són pròpies unes certes característiques. L'autora Ortega (1990, 20) defineix les següents:

- Comportament de caràcter simbòlic i origen i desenvolupament social
- Tots els jocs tenen unes regles internes que li proporcionen la seva naturalesa específica
- El joc evoluciona amb l'edat reflectant en cada moment la forma com el nin comprèn al món
- Els jocs es desenvolupen dins un marc psicològic que dóna sentit al mateix
- El joc és una conducta intrínsecament motivada
- El joc és una forma natural d'intercanvi d'idees i experiències
- L'adult té un paper important dins del joc si actua lúdicament i positivament dins el marc psicològic que aquest és
- Les joguetes donen suport i orienten el joc però no el determinen

4.2 Teories sobre el joc

4.2.1 Psicologia

En el camp de la psicologia, els autors que han fet les seves aportacions sobre les teories del joc al llarg del temps són diversos. No obstant això, en aquest apartat es citaran tres autors que s'han considerat rellevants per les teories que han creat. Aquests són Piaget, Vigotsky i Bronfenbrenner.

A. Jean Piaget

Piaget (Neuchatel, 1896 - Ginebra, 1980) fou psicòleg, biòleg i epistemòleg. Va contribuir a estudis en la infància sobre el desenvolupament intel·lectual i cognitiu. Els seus estudis varen ser

grans aportacions per a la psicologia evolutiva i la pedagogia. L'autor descriu els principals tipus de joc que van apareixent cronològicament en la infància. L'evolució del joc durant el desenvolupament infantil es fa evident perquè a mesura que creixen, juguen de manera diferent. Així doncs, té establerts quatre estadis evolutius en els quals predomina una forma determinada de joc. A continuació es mostra una taula i una descripció dels diferents estadis segons l'autor.

ESTADI	EDAT	DESCRIPCIÓ
Sensoriomotor	0-2	- Naixement de la intel·ligència - Aparició de solucions simbòliques - Desenvolupament de la imitació - Assoliment de la permanència d'objectes
Preoperacional	2-7	- Representació mental - Aparició del llenguatge - Centrat en ell mateix - Pensament influenciat per dades perceptives
Operacions concretes	7-11	- Pensament concret - Distinció fantasia i realitat - Èmfasis en el present - Noció de conservació de la matèria, pes i volum
Operacions formals	11- edat adulta	- Raonament hipotètic-deductiu - Operacions mentals sobre resultats d'altres operacions - Comprensió de la probabilitat

- **Estadi sensoriomotor**

L'estadi sensoriomotor es basa en el naixement de la intel·ligència. Des de la perspectiva de Piaget, aquesta funciona en termes de sensació, percepció i habilitats motores. Per això, és una intel·ligència relacionada amb l'acció directa sobre els objectes del món que l'infant percep i manipula. Aquest estadi es divideix en sis subestadis, els dos primers es refereixen al propi cos de l'infant, el tercer i el quart als objectes i a les persones, els dos darrers estan relacionats amb l'acció i les idees. Els jocs funcionals o d'exercici són propis d'aquests estadis. Aquests consisteixen a repetir

una vegada i una altra una acció pel pur plaer d'obtenir el resultat immediat. Alguns dels beneficis del joc funcional o d'exercici són el desenvolupament sensorial, la coordinació dels moviments i els desplaçaments, el desenvolupament de l'equilibri estàtic i dinàmic, la interacció social amb l'adult de referència, entre altres. (Pérez, 2009)

- **Estadi preoperatori o preoperacional**

Aquest estadi es caracteritza pel desenvolupament de la intel·ligència de l'infant. En aquest període, tot i que poden utilitzar símbols i tenen representacions mentals, el seu pensament encara no és lògic. Piaget va anomenar així aquest estadi perquè és un procés de preparació per a l'aparició de les operacions lògiques, les quals apareixen als set anys (Pérez, 2009).

La primera fase d'aquest estadi és el pensament simbòlic i preconceptual, que presenta una millora de la funció simbòlica. L'infant és capaç de pensar en coses que no són presents en aquell moment, però encara no pot formar conceptes ni idees reals. El joc simbòlic és el propi d'aquesta etapa. Consisteix a simular situacions, objectes i personatges que no estan presents en el moment del joc. La segona fase correspon al pensament intuïtiu, la qual presenta un pensament més complex. L'infant és capaç de diferenciar entre la realitat física i la mental, i està preparat per captar les relacions socials.

- **Estadi de les operacions concretes**

Aquesta és una etapa de desenvolupament cognitiu en el qual comença a usar-se la lògica per arribar a conclusions vàlides, sempre que les premisses des de les quals es parteix hagin de veure amb situacions concretes i no abstractes. El joc de regles està present en el joc de l'infant abans que arribi al període de les operacions concretes a partir dels 6 o 7 anys. Alguns beneficis que aporta el joc de regles al desenvolupament són els elements socialitzadors que ensenya als nins i nines a guanyar i a perdre, a respectar torns i normes; són fonamentals en l'aprenentatge de diferents tipus de coneixements i habilitats; afavoreixen el desenvolupament del llenguatge, la memòria, el raonament, l'atenció i la reflexió. (Pérez, 2009)

- **Estadi de les operacions formals**

Aquesta és la darrera etapa del desenvolupament cognitiu segons Piaget. Segons l'article "Piaget: les operacions formals" (2009), en aquesta es produeix un augment de la utilització de la

lògica i la característica principal és el treball amb la hipòtesi, que permet treballar solament amb pensaments. Segons l'autor, les hipòtesis són proposicions i, per tant, la seva veracitat és intraproposicional i el pensament deductiu és interproposicional. Permeten treballar solament amb pensaments. Una altra característica és que apareixen les operacions lògico-matemàtiques a través de les quals es fomenta el pensament científic. Aquest pensament permet treballar allò abstracte que està fora del món real i allibera de l'acció material.

B. Leiv Vigotsky

Vigotsky (Orsha, 1896 - Moscú, 1934) va ser un dels psicòlegs més destacats de la psicologia del desenvolupament. A aquest l'entenia com un procés compartit entre individus. Segons Vega (1987, 124), l'autor Vigotsky va elegir el terme de la mediació com a característica elemental de la consciència humana. El seu propòsit era captar allò mínim d'una nova psicologia cognitiva per tal d'obtenir les característiques bàsiques dels processos psicològics humans. A partir de la mediació, els humans poden establir connexions indirectes entre l'estimulació entrant i les seves respostes a través de diverses connexions mediadores. A més, els canvis que es produeixen en l'ambient a causa de la conducta dels humans influiran posteriorment en la seva conducta. Aleshores, Vigotsky tenia com a base aquesta formulació perquè pensava que li permetia poder mantenir el seu principi del reflex material com a base del comportament.

L'autor va utilitzar el concepte de mediació per aplicar al desenvolupament dels processos mentals dels infants, però sobretot en el llenguatge. Vega, explica que segons Vigotsky el nin evoluciona i es pot desenvolupar gràcies a la interiorització de la informació de la cultura del lloc on viu. El que succeeix és un aprenentatge dels trets de la seva cultura, tant de l'evolució històrica com d'eines culturals que poden ser les notacions matemàtiques, l'art, el llenguatge, etc. Per interioritzar aquestes eines els nins ho aconsegueixen a través de la interacció social amb les altres persones. Aquestes fan de mediadores entre el subjecte i els coneixements i eines.

L'origen social del pensament i l'aprenentatge a través de la mediació, tenen relació en el concepte que Vigotsky va anomenar com zona de desenvolupament pròxim. Aquesta es situa en el procés de transició d'una zona a una altra. A la zona de desenvolupament potencial hi succeeixen les activitats que la persona només pot fer amb l'ajuda dels altres. La zona de desenvolupament real inclou les activitats que la persona és capaç de realitzar per ella mateixa. Per tant, la transició entre aquestes dues zones és la zona interactiva entre els diferents agents.

Vigotsky afirma que la intel·ligència apareix dues vegades en el nin, el primer cop, és a nivell social a partir de la interacció amb les altres persones i és així com passa a ser una intel·ligència compartida; i la segona, es realitza a nivell intern una vegada ha interioritzat els coneixements i les eines. Serà a partir d'aquí que no necessitarà l'ajuda dels altres. Aleshores, és així com es produeix el desenvolupament.

C. Urie Bronfenbrenner

Bronfenbrenner (Moscú, 1917 - Ithaca, 2005) va ser un dels psicòlegs més representatius de la teoria ecològica sobre el desenvolupament i el canvi de conducta en l'individu. S'ha caracteritzat per centrar-se més específicament en el camp de la psicologia evolutiva i per seguir una trajectòria contínua i exhaustiva.

Des del seu punt de vista, defensa la concepció de la persona en desenvolupament, de l'ambient i especialment de la interacció entre ambdós. Al desenvolupament el defineix com un canvi continu així com una persona percep i afronta el seu ambient. Així doncs, l'ecologia del desenvolupament humà és l'estudi científic de com l'organisme que creix i l'ambient immediat en el que viu, es produeix una acomodació entre les dues parts durant la vida. Bronfenbrenner va fer aportacions en la definició d'ambient ecològic, aquest està compost per les estructures que s'exposen a continuació (Vega, 1987, 125-127).

Un microsistema està format per les relacions entre la persona en desenvolupament i l'ambient immediat que conté a aquesta persona. El mitjà és el lloc on els participants duen a terme activitats durant períodes concrets de temps, i executen rols particulars (pare, filla, mestre, etc). Els elements del medi són els factors temps, lloc, activitats, participants, rols, entre altres.

Un mesosistema està compost per les interrelacions entre els mitjans que comprenen a l'individu en desenvolupament però en un moment determinat de la seva vida. Per exemple el d'un nin podria ser la interrelació entre la família, l'escola i el grup d'amics.

Un exosistema és la continuació d'un mesosistema però que inclou més estructures socials específiques, poden ser formals o informals. Aquestes no inclouen a la persona en desenvolupament però influeixen sobre el seu mitjà immediat i el determinen. Les estructures estan formades per les institucions de la societat que estan formades espontàniament o a llarg termini. Entre aquestes s'hi troben els mitjans de comunicació, el món del treball, els veïns, els serveis, les institucions de

govern, entre altres.

Un macrosistema comprèn les estructures institucionals d'una cultura o subcultura com són els sistemes educatiu, social, econòmic, polític i legal. D'entre aquests, els microsistemes, mesosistemes i exosistemes són manifestacions concretes. El mesosistema és un divulgador d'informació i d'ideologia que afecta les xarxes socials, les agències particulars, els rols, les activitats i les interrelacions de totes aquestes.

4.2.2. Pedagogia

Aquest apartat es centrarà en els autors més rellevants, d'entre tots els autors existents, per les seves aportacions al joc i la importància que li han atorgat. Els autors són: Fröbel, Montessori, germanes Agazzi i Tonucci.

A. Friedrich Fröbel

Fröbel (Oberweissbach, 1783-Marienthal, 1852) fou el pedagog que va crear l'educació preescolar i els jardins d'infància (kindergarten). La seva teoria de l'educació es basa en la concepció rousseauiana perquè concep que l'infant és bo per naturalesa i, per tant, l'educació serveix pel desenvolupament espontani d'allò que té dins ell mateix. A partir de les idees de Pestalozzi (principi d'intuïció), crea la fonamentació pràctica per aplicar als infants.

Segons Fröbel el món és un complex orgànic que es mou per un impuls vital en què hi ha una multiplicitat d'éssers vius. Aquests s'identifiquen amb Déu d'acord amb una llei espontània i es renoven per donar lloc a la diversitat de les coses aparents del món. S'entén que existeix una unitat que és completa perquè inclou l'home, el seu ambient i la seva situació contextual. A partir d'aquesta idea esdevé el mètode integral que fa servir per a comprendre la relació entre les matèries. Creu que el coneixement s'adquireix per la contemplació del conjunt del qual formen part les coses. Per això era necessari organitzar els coneixements per observar quines eren les relacions. Així, en l'etapa infantil per poder adquirir el coneixement i l'aprenentatge cal centrar-se en tres direccions. L'acció, el joc i el treball (Fernández, Rincón, 2012).

Defensava que el desenvolupament de l'infant ha de ser lliure perquè l'educació es basa en les seves necessitats i tendències espontànies. A més, entén el joc com un instrument bàsic de l'educació perquè és una necessitat de l'infant a través del qual es pot satisfer i desenvolupar. De fet,

recomana que es jugui durant dues o tres hores al dia. Divideix el desenvolupament de l'infant en quatre etapes: infància, preadolescència, adolescència i maduresa. En aquestes, si el joc hi és present per cobrir les necessitats de cada etapa, podrà entrar amb satisfacció a les etapes que venen després.

B. Maria Montessori

Montessori (Chiaravalle, 1870-Noordwijk, 1952) era metgessa i des de la seva perspectiva de la pedagogia científica, creu que els infants són com esponges perquè absorbeixen tota la informació necessària per a la vida. Les seves idees es basen en el respecte cap a l'infant i en l'aprenentatge de forma espontània. A més, concep els infants com l'esperança de la humanitat.

A la Casa dei Bambini va posar en funcionament el mètode Montessori d'ensenyament. Aquest es basa en dues observacions de caràcter científic, el primer és sobre les capacitats que tenen els infants per absorbir coneixements i, la segona, en l'interès dels infants per manipular materials. El mètode que va establir, està basat sempre a partir de les seves observacions d'allò que els infants realitzaven de manera natural, per ells mateixos i sense l'ajuda de l'adult. Aleshores, esdevé una part fonamental la capacitat de l'educador per estimar i respectar a l'infant (Houssaye, 1995, 157-172).

El mètode de Montessori té quatre principis bàsics. El primer, és la ment absorbent perquè l'infant té la capacitat d'observar i absorbir allò que hi ha en l'ambient. El segon, són els períodes sensibles de l'edat en què l'infant manifesta altres capacitats per poder adquirir habilitats particulars. El tercer, és l'ambient preparat que ha estat organitzat per aprendre, i es té en compte l'entorn i el material. Finalment, és fonamental l'actitud de l'adult fent de guia per ajudar a l'infant a potenciar l'autoestima i el respecte cap a ell mateix, deixant que l'infant sigui lliure. A partir dels principis anteriorment citats, Montessori va crear una sèrie de materials naturals per facilitar els diferents aprenentatges. Aquests es varen elaborar científicament i a cada un li correspon un aprenentatge concret. (Fernández, Rincón, 2012)

C. Germanes Agazzi

Rosa Agazzi (1860-1951) i Carolina Agazzi (1870-1945) eren dues germanes que creien que l'educació dels pàrvuls no es podia fer a través d'activitats mentals i imposades. Per això, desenvoluparen la seva feina a l'asil de Monpiano on implantaren un nou model de parvulari amb la intenció de respectar la vida i la personalitat dels infants. El seu mètode de la pedagogia té per base

usar la intel·ligència dels objectes i de l'espai, a partir de les activitats quotidianes incorporades a l'escola però que provenen de la casa, per tal de donar valor educatiu a aquestes activitats.

El seu mètode estava definit per una sèrie de característiques com són l'espontaneïtat de l'experiència personal i en comunitat, estava basat en la llar familiar per reproduir un ambient natural als infants. A més, feien servir materials casolans o de rebuig per captar la motivació dels infants i treballar la motricitat, el llenguatge, la cooperació infantil, etc. Així com també tractaven les arts musicals i plàstiques fomentant la investigació i l'experiència. A tot això s'afegeix el rol que ha d'assumir l'educadora, que és principalment l'observació individualitzada i sistemàtica per fomentar l'aprenentatge de cada infant a través d'exercicis.

Les germanes Agazzi varen implantar els principis educatius de l'activitat didàctica i metodològica del seu mètode que a continuació es defineixen (Fernández, Rincón, 2012):

- Coneixement de l'infant a través de l'observació; l'infant està dotat de poders capaços d'ajudar-lo en el seu desenvolupament.
- Caràcter globalitzador; mantenir el principi globalitzador en l'aprenentatge dels infants petits.
- Valoració de l'activitat de l'infant; es dona la necessitat de pensar fent i experimentant. Aquesta és la manera d'arribar al raonament.
- Valor de l'alegria; joc lliure i ordenat en un ambient afectiu, que respecta el ritme i les necessitats infantils.
- Valor de l'ordre; s'ha de donar un ordre material, estètic, espiritual, moral, social i harmònic.

Els instruments que utilitzaven per aconseguir els objectius que es varen marcar eren principalment dos. En primer lloc, el museu didàctic que està format per objectes que els infants i educadors van portant. Aquests objectes són atractius per als infants perquè són senzills i, per tant, estimulen el joc i l'adquisició de coneixements. En segon lloc, les contrasenyes són símbols intel·ligibles que ajuden als infants a conservar l'ordre de les coses i de l'ambient, i a ordenar la seva ment.

El més representatiu de la didàctica de les germanes Agazzi són aquests materials que utilitzen. Amb ells fomenten l'educació sensorial per aprendre els colors, formes, dimensions i materials. Els materials són significatius i propers a l'infant perquè són els que ells mateixos recullen i amb aquests realitzen activitats per aprendre. Per tant, la continuïtat entre la llar i l'escola hi és present.

D. Francesco Tonucci

Tonucci (Fano, 1940) és mestre, psicopedagog i dibuixant italià. També és conegut amb el pseudònim de Frato. Forma part de l'Institut Psicològic del Consell Nacional d'Investigació com a investigador del pensament i comportament infantil, pel que fa a l'àmbit de la família, l'escola i la ciutat. Reivindica contínuament la necessitat que té l'infant de jugar.

L'autor assegura que dins una sola aula hi ha infants molt diferents perquè el seu entorn canvia segons cada cas. Aquesta idea es basa en les investigacions de Vigotsky que va fer sobre el desenvolupament potencial i real dels infants, i la zona de desenvolupament pròxim d'aprenentatge. Aleshores, els infants no es poden tractar de la mateixa manera perquè la seva zona de desenvolupament pròxim és diferent. Per resoldre aquesta diversitat, Tonucci proposa els racons a l'aula perquè així poden elegir lliurement segons els interessos de cada un. (Fernández, Rincón, 2012).

Des d'aquest punt de vista, Tonucci va definir dos tipus d'escola: l'escola de les activitats i l'escola de la investigació. La primera escola està formada per ambients que es divideix en laboratoris i tallers. Aquests permeten a l'infant triar les activitats i expressar-se lliurement. Els materials de què disposen són adequats per l'infant i permeten utilitzar diversos llenguatges. A partir dels resultats que Tonucci ha pogut observar d'aquestes escoles, pensa que el procés a vegades és repetitiu i pobre, tot i que els resultats són positius. La segona escola que descriu, té com a objectiu fomentar el creixement de l'infant a través de la gestió del seu coneixement. És una continuació pel que fa a la primera escola perquè es respecten les idees anteriorment esmentades. Però en aquest model, l'infant es descobreix a ell mateix, es dona a conèixer i reconèixer-se amb els altres a través de les diverses tècniques i els diferents llenguatges que utilitza. Això ho fa acompanyat dels seus companys i els adults, per conèixer també l'ambient i la seva història (Fernández, Rincón, 2012).

Pel que fa a la seva concepció sobre el joc, pensa que avui en dia els nins i nines han perdut temps per jugar i els falta temps lliure. És precisament aquest temps el que necessiten perquè el joc els permet viure experiències fonamentals. Però es necessiten unes condicions que actualment són difícils de controlar, com poden ser el constant control de l'adult i les condicions dels espais. Aquests no estan adaptats als infants i haurien de ser favorables a les seves capacitats.

5. Conclusions

Observar el joc dels infants ha estat el punt de partida bàsic per analitzar el paper que té aquest. A partir de les observacions, els registres i les documentacions, s'ha donat valor a les accions dels infants. De l'anàlisi dels resultats obtinguts a través de la taula d'observació, s'obtenen aquestes conclusions.

- Pel que fa als racons de joc simbòlic, el més freqüentat és la casa perquè són 242 les vegades que tots els infants hi han anat durant les 23 sessions. El segon racó on més cops van és a la botiga, són 157 les visites obtingudes. Després d'aquest, el segueix el racó de construccions amb un total de 113 visites, l'oficina en té 93, l'hospital 82, llum i ombres 38, perruqueria 32 i, en darrer lloc, el racó de les disfresses és el menys visitat, en té 22. S'ha observat el fet que hi ha infants que van sempre als mateixos racons i no canvien al llarg de les sessions. Així com n'hi ha que canvien de racó sense anar sempre als mateixos. El nombre de racons acumulats durant una sessió canvia depenent de l'infant. La majoria transiten per dos o tres, però hi ha qui en visita diversos i qui està tot el temps centrat en un sol racó.

- L'ítem que mostra si el joc és individual, en parella o grup, demostra que depèn del tipus de joc que tingui integrat i dugui a terme cada infant. A vegades, també depèn dels infants que hi ha al racó, de l'ambient i altres factors que condicionen a l'infant per unir-se o no al joc en grup. Aleshores, en el grup d'infants observat hi trobem presents les tres tipologies de relació. Hi ha infants en què predomina el joc individual, tot i que en grup o parella també hi juguen però en moments més puntuals. Aquest és el cas d'un infant que juga molt temps sol en la majoria de racons però que és capaç de realitzar interaccions amb els companys. Els infants que juguen en parella són els mateixos que també juguen en grup, però depenent de cada cas, hi predomina un tipus sobre l'altre. Per altres infants és indiferent i juguen de les tres maneres. En relació als racons, les observacions han permès obtenir quina és la manera predominant en què els infants es relacionen a cada racó. Així doncs, el joc en grup apareix més sovint al racó de la casa, a la botiga i a llum i ombres; el joc en parella destaca a l'oficina i a l'hospital; i el joc individual a les construccions, la perruqueria i les disfresses.

- El temps que mantenen els infants jugant a cada racó de joc simbòlic ha estat variable a totes les sessions. Hi ha qui és capaç d'estar jugant durant bastant de temps en un mateix joc i, en canvi, qui es dispersa pels diversos racons i no dedica un cert temps a un mateix. El racó on s'ha observat que els infants hi passen més temps és a la casa i on hi estan menys temps és a les

disfresses.

- Pel que fa al darrer ítem, que marca quina dimensió del desenvolupament s'afavoreix, s'ha establert una relació entre aquest i cada racó de joc simbòlic. El que s'ha comprovat mitjançant l'observació, és que tots els racons afavoreixen el desenvolupament físic, emocional, social i cognitiu. L'agent responsable de què el desenvolupament sigui més o menys favorable és el propi infant. Però les possibilitats d'aprenentatge que afavoreixen cada un d'ells són favorables per al desenvolupament integral de l'infant.

- Pel que fa al desenvolupament social, el joc de molts infants es caracteritza per jugar a allò mateix però cada un ho fa des del seu rol. És a dir, el joc és compartit i es produeixen interaccions entre ambdós però no apareix la imitació per part de cap d'ells. En general, els companys de joc més freqüents segons cada cas, són sovint els mateixos. Encara que també s'han observat ocasions en què els companys no són sempre iguals. Pel que fa a les relacions durant el joc entre els nins i les nines, es pot afirmar que hi ha varietat a tot el grup; hi ha qui manté moltes estones de joc en parella amb el seu mateix sexe, la majoria tenen un grup de companys fixe del mateix sexe, així com també hi ha infants que semblen no tenir preferències. En general, la majoria d'ells es relacionen entre tots independentment del sexe de cada un. En definitiva, tots els jocs de l'aula de racons afavoreixen el desenvolupament social perquè permeten compartir i relacionar-se amb els altres. Així com també tenir en compte als altres infants i, com a conseqüència, poder comunicar-se amb els mateixos.

- El desenvolupament físic o motor s'ha pogut afirmar que hi és present perquè permet a l'infant realitzar l'acció que vol dur en funcionament. El conjunt de jocs que formen l'aula de racons, com es fa evident, requereixen acció i, per tant, tots els racons potencien la dimensió física. El conjunt de l'espai no està dissenyat per dur a terme accions que requereixen grans moviments com escalar, botar, arrossegar-se, balancejar-se, entre altres. Per aquest motiu, el desenvolupament de les capacitats per dur a terme aquestes accions no hi és present. Tot i això, no es descarta que la motricitat gruixada no hi sigui present durant el joc, sinó que aquesta es fa evident mitjançant altres accions. La motricitat fina es veu reflectida en tots els jocs que porten a terme els infants a cada racó. Així doncs, es pot afirmar que la motricitat gruixada i fina es desenvolupa més o menys segons les intencions d'actuació de cada infant i la seva manera d'interaccionar.

- El desenvolupament emocional hi és present en el joc dels infants perquè es posen de manifest les seves emocions. A partir de les observacions i l'escolta de les converses dels infants durant els seus jocs, es pot dir que el nivell de comprensió de les emocions és diferent en cada cas.

Hi ha infants que comprenen algunes emocions però altres no, així com hi ha qui no ho manifesta i, per tant, es fa difícil detectar el seu control emocional. En general, els infants són capaços de comprendre les emocions primàries com l'alegria, la por, la ràbia i la tristesa. En la comprensió de les emocions dels altres, els infants que comprenen les seves pròpies, són capaços de detectar les dels altres. A més, la gestió de les emocions es pot dir que és diferent en cada infant, encara que aquest procés es va adquirint amb el temps, hi ha infants que gestionen més les respostes emocionals que altres. Pel que fa a l'empatia, observant des del caire emocional als infants, s'arriba a la conclusió que a la majoria els costa interpretar les emocions dels altres quan es tracta de compartir.

- Pel que fa al desenvolupament cognitiu, els jocs de l'aula permeten potenciar aquesta dimensió perquè els infants pensen, tenen coneixement i arriben a comprendre. Quan els infants estan jugant s'ha observat la seva capacitat per prendre decisions i ser crítics, així com també la seva creativitat que està en joc. Aquesta darrera, és fonamental perquè és la que permet desenvolupar les altres característiques com la imaginació, el pensament simbòlic i destreses manuals. Aquests aspectes es desenvolupen a través del joc i afavoreixen les habilitats cognitives que s'han vist reflectides en els infants observats.

En definitiva, a l'aula de racons de joc simbòlic no hi ha un tipus de joc o racó més favorable per potenciar el desenvolupament físic, social, emocional o cognitiu. El fet que en aquesta aula el joc és lliure perquè no està marcat per les directrius de cap adult, provoca que el joc que porten a terme depèn dels interessos i necessitats de cada infant. Aleshores, tots els racons de l'aula afavoreixen el desenvolupament de les diferents dimensions. Encara que aquestes es veuen afectades per una sèrie de factors, que determinen en major o menor mesura el grau o nivell de desenvolupament. El principal motiu que desencadena aquests factors, és el popi infant. Factors com la seva actitud, la seva interacció, l'interès, la curiositat, el nivell en què es troba de cada dimensió, el tipus de joc que sol dur a terme, entre altres seran els determinants de com el seu joc potencia el desenvolupament integral.

6. Bibliografía

- Blaxter, L; Hughes, C; Tight, M. (2008). *Cómo se investiga*. Barcelona: Graó.
- Cordero, M.^a C. (1985-1986). *El juego: Desarrollo y características en la edad preescolar*. Universidad Pontificia de Salamanca. Investigación. Tea.
- Corredor-Matheos, J. (1981). *La juguina a Catalunya*. Barcelona: Edicions 62.
- Decroly, O; Monchamp, E. (1983). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Morata. Recuperat de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=5iW91Pjul04C&oi=fnd&pg=PA9&dq=importancia+del+juego+decroly&ots=GcPs8bP0Qi&sig=isDnqkA6FQV8KRD-x4mLhJNp5FQ#v=onepage&q=importancia%20del%20juego%20decroly&f=false>
- Díez, M. (2013). *10 ideas clave. La educación infantil*. Barcelona: Graó.
- Fernández, M. C; Rincón, J.C. (2012). *Pensaments i Contextos Educatius en la Primera Infància* [Material de classe]. Palma de Mallorca: Universitat de les Illes Balears.
- Freinet, C. (2005). *Técnicas Freinet de la escuela moderna*. Mèxic: Siglo Veintiuno Editores.
- Garaigordobil, M. (2005). *Importancia del juego infantil en el desarrollo humano*. *Revista Aula de Infantil*.
- García, A.; Llull, J. (2009). *El modelo lúdico en la intervención educativa. El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- Garvey, C. (1977). *El juego infantil*. Madrid: Morata.
- Guitart, R. (1998). *Jugar i divertir-se tothom*. Barcelona: Graó.
- Houssaye, J. (1995). *Quinze pedagogs. La seva influència avui*. Barcelona: Proa.
- Huguet, T. (2006). *Aprender juntos a l'aula*. Barcelona: Graó.
- Huizinga, J. (1938). *Versió castellana: Homo Ludens*. Buenos Aires: Emecé Editores.
- Lee, C. (1977). *The Growth and Development of Children*. Londres. Logman. (Trad. Cast: Crecimiento y madurez del niño. Madrid: Narcea, 1984.)
- Leif J., Brunelle L. (1978). *La verdadera naturaleza del juego*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Linaza, J. (1991). *Jugar y aprender*. Madrid: Alhambra.
- Lipsitt, L, Reese, H. (1981). *Desarrollo infantil*. México: Trillas.
- López, F.; Etxebarria, I.; Fuentes, J.M.; Ortiz, M. J. (1999). *Desarrollo afectivo y social*. Madrid: Ediciones pirámide.
- Moreno, J. (2002). *Aprendizaje de valores sociales a través del juego*. Málaga: Aljibe.
- Ortega, R. (1990). *Jugar y aprender*. Sevilla: Díada.
- Palou, S. (2004). *Sentir y crecer. El crecimiento emocional en la infancia*. Barcelona: Graó.
- Parades, J. (2003). *Juego, luego soy*. Teoría de la Actividad Lúdica. Sevilla: Wanceulen.

Pérez, J. A. (2009). *Desenvolupament cognitiu i lingüístic en la primera infància* [Material de classe]. Palma de Mallorca: Universitat de les Illes Balears.

Piaget J.; Lorenz K.; Erikson, E. (1982). *Juego y desarrollo*. Barcelona: Critica.

Real Academia Española. (2001). Juego. En *Diccionario de la lengua española* (22.a ed.). Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=MaS6XPk>.

Reeduca. (2009). Recuperat de: <http://reeduca.com/piaget-operacionesformales.aspx>

Ripoll, O. (2006). *El joc com a eina educativa*. Educació Social.

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

Sans, J. (2000). *Recull de juguetes artesanals de les Illes Balears*. Palma: Universitat de les Illes Balears.

Tardos, A. (2011). *L'adult i el joc de l'infant*. Barcelona: Romanyà-Valls.

Tonucci, F. (2015, setembre 15). *Imagine Elephants* [Transcripció de l'entrevista]. Recuperat de <http://imaginelephants.com/es/entrevistas/francesco-tonucci/>.

Vega, J. (1987). *Psicología evolutiva*. Madrid: Elva.

López, F.; Etxebarria, I.; Fuentes, J.M.; Ortiz, J.M. (1999). *Desarrollo afectivo y social*. Madrid: Pirámide.

7. Annexos

Annex n°1: Taula d'observació del joc a l'aula de racons

SESSIÓ 1

Alumne	Racons	Temps (min.)	Individual/Grup/Parella	Desenv. Físic	Social	Emocional	Cognitiu
1	Casa Botiga	35' 10'	G I	-	-	-	-
2	Construccions	45'	I/G	-	-	-	-
3	Construccions Hospital	30' 15'	P P	-	-	-	-
4	Construccions Llum i ombres	10' 35'	I P	-	-	-	-
5	Casa Botiga	35' 10'	P I	-	-	-	-
6	Casa Oficina Construccions Hospital	15' 10' 10' 10'	P I P I	-	-	-	-
7	Hospital Cuina	25' 20'	I/G I	-	-	-	-
8	Oficina Casa Botiga	5' 25' 15'	I I/G I	-	-	-	-
9	Casa Botiga Llum i ombres	15' 10' 20'	P P P	-	-	-	-
10	Casa Botiga	40' 5'	P P	-	-	-	-
11	Disfresses Hospital Casa	5' 20' 20'	I P I	-	-	-	-
12	Casa	45'	P	-	-	-	-
13	Casa Perruqueria	30' 15'	I/G I	-	-	-	-
14	Perruqueria Casa Botiga	20' 15' 10'	P G I	-	-	-	-

SESSIÓ 2

Alumne	Racons	Temps (min.)	Individual/Grup/Parella	Desenv. Físic	Social	Emocional	Cognitiu
1	Casa Botiga Perruqueria	20' 15' 10'	I/G I G	-	-	-	-
2	Construccions	45'	I	-	-	-	-

3	Casa Oficina Hospital	12' 20' 13'	G I P	-	-	-	-
4	Botiga Construccions	10' 35'	I I/G	-	-	-	-
5	Casa Botiga Perruqueria	35' 5' 5'	P I G	-	-	-	-
6	Casa Oficina	20' 25'	G I	-	-	-	-
7	Casa Hospital	10' 35'	I/G I	-	-	-	-
8	Oficina Botiga Hospital Disfresses Perruqueria	5' 10' 10' 3' 17'	I I I/G I G	-	-	-	-
9	Casa	45'	I/P	-	-	-	-
10	Casa	45'	I/G	-	-	-	-
11	Casa Botiga Disfresses Perruqueria	15' 7' 13' 10'	G I I G	-	-	-	-
12	Casa Botiga Disfresses Perruqueria	25' 5' 10' 5'	P I I G	-	-	-	-
13	Casa Oficina	35' 10'	I/G I	-	-	-	-
14	Casa Perruqueria	15' 30'	I/G I	-	-	-	-

SESSIÓ 3

Alumne	Raons	Temps (min.)	Individual/Grup/Parella	Desenv. Físic	Social	Emocional	Cognitiu
1	Construccions Perruqueria	40' 5'	G G	-	-	-	-
2	Construccions	45'	I	-	-	-	-
3	Construccions Casa Hospital Oficina	5' 10' 15' 15'	G I P I	-	-	-	-
4	Construccions	45'	I	-	-	-	-
5	Casa Botiga	35' 10'	I/G I	-	-	-	-
6	Cuina Oficina Hospital	15' 10' 20'	I/G I I	-	-	-	-
7	Casa	45'	I/P	-	-	-	-
8	Oficina	10'	I	-	-	-	-

	Construccions Hospital	5' 30'	G I				
9	Perruqueria Casa	20' 25'	I I/G	-	-	-	-
10	Cuina Hospital	15' 30'	I P	-	-	-	-
11	Oficina Casa Construccions Hospital	10' 20' 10' 5'	I I G P	-	-	-	-
12	Casa Disfresses Perruqueria	10' 5' 30'	P I G	-	-	-	-
13	Casa Botiga	35' 10'	I I	-	-	-	-
14	Construccions Hospital Oficina Perruqueria Casa	15' 5' 10' 5' 10'	I/P I I G I/G	-	-	-	-

SESSIÓ 4

Alumne	Raons	Temps (min.)	Individual/Grup/Parella	Desenv. Físic	Social	Emocional	Cognitiu
1	Construccions	45'	G	-	-	-	-
2	Llum i ombres	45'	I/P	-	-	-	-
3	Construccions	45'	G	-	-	-	-
4	Construccions Casa	30' 15'	I/G I	-	-	-	-
5	Casa Botiga	35' 10'	I/G I/G	-	-	-	-
6	Casa Construccions Oficina	10' 30' 5'	I/G I P	-	-	-	-
7	Cuina	45'	I	-	-	-	-
8	Construccions	45'	G	-	-	-	-
9	Casa	45'	I/G	-	-	-	-
10	Casa	45'	I/P	-	-	-	-
11	Llum i ombres Casa Disfresses	20' 15' 10'	I/P I I	-	-	-	-
12	Casa Botiga	35' 10'	I/P I/G	-	-	-	-
13	Perruqueria Botiga	25' 20'	I I/G	-	-	-	-
14	Oficina Casa	30' 15'	P I	-	-	-	-

SESSIÓ 5

Alumne	Raons	Temps (min.)	Individual/Grup/Parella	Desenv. Físic	Social	Emocional	Cognitiu
1	Perruqueria Oficina Hospital	10' 20' 15'	I I/P P	-	-	-	-
2	Construccions	45'	I/P	-	-	-	-
3	Oficina Construccions	25' 20'	I I/G	-	-	-	-
4	Construccions Casa Botiga	20' 15' 10'	I I/G I	-	-	-	-
5	Casa Botiga	35' 10'	I/G I	-	-	-	-
6	Hospital Casa	15' 30'	P G	-	-	-	-
7	Perruqueria Casa	20' 25'	I I/G	-	-	-	-
8	Disfresses Botiga Casa	5' 5' 35'	I G I/G	-	-	-	-
9	Hospital Casa	20' 25'	P I	-	-	-	-
10	Casa Perruqueria	35' 10'	G P	-	-	-	-
11	Disfresses Casa Oficina	5' 20' 20'	I I P	-	-	-	-
12	Cuina Perruqueria	35' 10'	P P	-	-	-	-
13	Casa Perruqueria	30' 15'	I P	-	-	-	-
14	Oficina Hospital	25' 20'	I/P I	-	-	-	-

SESSIÓ 6

Alumne	Raons	Temps (min.)	Individual/Grup/Parella	Desenv. Físic	Social	Emocional	Cognitiu
1	Casa Construccions Hospital	20' 15' 10'	I G P	-	-	-	-
2	Oficina Construccions	10' 35'	I I/G	-	-	-	-
3	Hospital Construccions Casa	15' 20' 20'	I G G	-	-	-	-
4	Construccions	45'	I/G	-	-	-	-
5	Botiga Casa	30' 15'	I I/G	-	-	-	-
6	Casa	10'	I	-	-	-	-

	Hospital Oficina Construccions	10' 10' 15'	P I I/G				
7	Casa Botiga	40' 5'	I/G I	-	-	-	-
8	Casa Botiga Oficina	15' 10' 20'	I/G I P	-	-	-	-
9	Casa Botiga	40' 5'	I/G I	-	-	-	-
10	Casa Botiga	40' 5'	I/G I	-	-	-	-
11	Casa Perruqueria	25' 20'	I G	-	-	-	-
12	Casa Perruqueria	25' 20'	P G	-	-	-	-
13	Casa	45'	I	-	-	-	-
14	Hospital Oficina	20' 25'	I I/P	-	-	-	-

SESSIÓ 7

Alumne	Raons	Temps (min.)	Individual/Grup/Parella	Desenv. Físic	Social	Emocional	Cognitiu
1	Casa Botiga	35' 10'	I/G I	-	-	-	-
2	Oficina Construccions	15' 30'	I I/G	-	-	-	-
3	Construccions Oficina	20' 25'	G I	-	-	-	-
4	Construccions Llum i ombres	30' 15'	I G	-	-	-	-
5	Disfresses Casa Botiga	5' 30' 10'	I I/G I/G	-	-	-	-
6	Llum i ombres Casa Oficina	20' 20' 5'	G I/G I	-	-	-	-
7	Hospital Oficina	20' 25'	I I	-	-	-	-
8	Oficina Construccions	15' 30'	I I/G	-	-	-	-
9	Casa Botiga	35' 10'	I/G I	-	-	-	-
10	Casa Botiga	40' 5'	P P	-	-	-	-
11	Casa Botiga Hospital	20' 5' 20'	I/G I P	-	-	-	-
12	Disfresses	10'	I	-	-	-	-

	Casa Botiga	25' 10'	G P				
13	Casa	45'	I/G	-	-	-	-
14	Hospital Oficina	35' 10'	P I	-	-	-	-

SESSIÓ 8

Alumne	Raons	Temps (min.)	Individual/Grup/Parella	Desenv. Físic	Social	Emocional	Cognitiu
1	Casa	45'	I/G	-	-	-	-
2	Llum i ombres Construccions	20' 15'	G I	-	-	-	-
3	Oficina Construccions	10' 35'	P I	-	-	-	-
4	Construccions	45'	I/G	-	-	-	-
5	Casa Llum i ombres	30' 15'	I/G G	-	-	-	-
6	Oficina Llum i ombres Hospital Casa	5' 10' 15' 15'	P G I I/G	-	-	-	-
7	Casa Hospital	20' 25'	I/G I	-	-	-	-
8	Casa Construccions	10' 35'	I I/G	-	-	-	-
9	Casa Botiga	40' 5'	I/G I	-	-	-	-
10	Casa Botiga Llum i ombres	10' 5' 30'	P I/G G	-	-	-	-
11	Casa Botiga Disfresses	20' 10' 15'	G G I	-	-	-	-
12	Casa Botiga Llum i ombres	10' 5' 30'	P I G	-	-	-	-
13	Casa Perruqueria	20' 25'	I/G I	-	-	-	-
14	Llum i ombres Casa	35' 10'	G I	-	-	-	-

SESSIÓ 9

Alumne	Raons	Temps (min.)	Individual/Grup/Parella	Desenv. Físic	Social	Emocional	Cognitiu
1	Casa Botiga	35' 10'	G G	-	-	-	-
2	Construccions	45'	I/P	-	-	-	-
3	Construccions Casa	30' 15'	I G	-	-	-	-

4	Construccions	45'	I/G	-	-	-	-
5	Casa Botiga	30' 15'	P P	-	-	-	-
6	Construccions Casa Botiga	25' 10' 10'	P G G	-	-	-	-
7	Construccions Oficina	25' 20'	I I	-	-	-	-
8	Disfresses Casa	10' 35'	I I/G	-	-	-	-
9	Casa	45'	I/G	-	-	-	-
10	Casa Botiga	35' 10'	G G	-	-	-	-
11	Disfresses Casa	15' 30'	I I/G	-	-	-	-
12	Casa Botiga	35' 10'	G G	-	-	-	-
13	Casa	45'	I	-	-	-	-
14	Oficina Casa	20' 25'	I G	-	-	-	-

SESSIÓ 10

Alumne	Raons	Temps (min.)	Individual/Grup/Parella	Desenv. Físic	Social	Emocional	Cognitiu
1	Casa Oficina	30' 15'	G I	-	-	-	-
2	Construccions Oficina	35' 10'	I/G I	-	-	-	-
3	Hospital Construccions Oficina	10' 20' 15'	P I P	-	-	-	-
4	Construccions Casa	30' 15'	G I	-	-	-	-
5	Casa Botiga	30' 15'	I/G I/G	-	-	-	-
6	Oficina Casa Botiga Hospital	5' 15' 15' 10'	P I/G I/G I/G	-	-	-	-
7	Oficina Hospital	30' 15'	I P	-	-	-	-
8	Casa Botiga Construccions Hospital	10' 5' 20' 10'	G I I/G P	-	-	-	-
9	Casa Botiga	35' 10'	I/G I/G	-	-	-	-
10	Casa Botiga	30' 15'	P P	-	-	-	-
11	Casa	25'	I/G	-	-	-	-

	Botiga Disfresses	10' 10'	I I				
12	Casa Botiga	30' 15'	P P	-	-	-	-
13	Casa Botiga Perruqueria	25' 5' 15'	I/G I I	-	-	-	-
14	Oficina Hospital Casa	15' 15' 15'	I I I	-	-	-	-

SESSIÓ 11

Alumne	Raons	Temps (min.)	Individual/Grup/Parella	Desenv. Físic	Social	Emocional	Cognitiu
1	Casa Botiga	30' 15'	I/G I/G	-	-	-	-
2	Construccions Casa Oficina	20' 5' 20'	I I/G I	-	-	-	-
3	Casa Oficina Hospital	15' 10' 20'	G P I/G	-	-	-	-
4	Casa Botiga Llum i ombres	15' 5' 25'	G I G	-	-	-	-
5	Casa Botiga	35' 10'	I/G I/G	-	-	-	-
6	Oficina Hospital Construccions Casa Botiga	10' 5' 15' 10' 5'	I I/G I/G G G	-	-	-	-
7	Oficina Casa	25' 20'	I I/G	-		-	-
8	Casa Construccions	15' 30'	I/G I	-	-	-	-
9	Llum i ombres Casa Botiga	10' 20' 15'	G I/G I/G	-	-	-	-
10	Casa Botiga Llum i ombres	20' 10' 15'	P P G	-	-	-	-
11	Casa Hospital Oficina	20' 15' 10'	G P P	-	-	-	-
12	Casa Botiga Llum i ombres	20' 10' 15'	P P G	-	-	-	-
13	Casa Botiga	35' 10'	I/G I	-	-	-	-
14	Oficina Construccions	15' 30'	I I/G	-	-	-	-

SESSIÓ 12

Alumne	Raons	Temps (min.)	Individual/Grup/Parella	Desenv. Físic	Social	Emocional	Cognitiu
1	Casa Botiga Perruqueria	25' 10' 10'	G I P	-	-	-	-
2	Llum i ombres	45'	I/G	-	-	-	-
3	Hospital Casa	20' 25'	P G	-	-	-	-
4	Casa Construccions	15' 30'	G I/G	-	-	-	-
5	Casa Botiga Llum i ombres	30' 5' 10'	I/G I/G G	-	-	-	-
6	Llum i ombres Construccions Casa Botiga	10' 10' 15' 10'	G I/G I/G G	-	-	-	-
7	Hospital Casa Botiga	20' 20' 5'	P I/G I	-	-	-	-
8	Oficina Hospital Construccions	10' 15' 20'	I I/P I	-	-	-	-
9	Casa Botiga	35' 10'	I/G I	-	-	-	-
10	Casa Botiga	35' 10'	P/G G	-	-	-	-
11	Disfresses Casa Botiga Oficina	10' 20' 10' 5'	I G G P	-	-	-	-
12	Casa Botiga	35' 10'	P/G G	-	-	-	-
13	Casa Botiga Perruqueria	20' 10' 15'	I/G I P	-	-	-	-
14	Hospital Casa Botiga	15' 20' 10'	P I/G I	-	-	-	-

SESSIÓ 13

Alumne	Raons	Temps (min.)	Individual/Grup/Parella	Desenv. Físic	Social	Emocional	Cognitiu
1	Casa Botiga Oficina	15' 5' 25'	G I I	-	-	-	-
2	Construccions Oficina	20' 25'	I P	-	-	-	-
3	Casa Hospital	15' 20'	G P	-	-	-	-

	Oficina	20'	I				
4	Construccions Hospital Casa	20' 15' 20'	G P G	-	-	-	-
5	Casa Botiga	30' 15'	I/G I/G	-	-	-	-
6	Oficina Hospital Construccions Casa Botiga	5' 10' 20' 5' 5'	I I/G I/G G G	-	-	-	-
7	Casa Oficina	30' 15'	I/G I	-	-	-	-
8	Construccions Casa Botiga	20' 20' 5'	I I/G I	-	-	-	-
9	Casa Botiga Hospital	20' 10' 15'	I/G I/G P	-	-	-	-
10	Casa Botiga Oficina	15' 10' 20'	P/G I/G P	-	-	-	-
11	Casa Botiga Llum i ombres Perruqueria	15' 5' 20' 5'	I/G I/G P I	-	-	-	-
12	Casa Botiga Oficina	15' 10' 20'	P/G I/G P	-	-	-	-
13	Casa Botiga	35' 10'	I/G I/G	-	-	-	-
14	Llum i ombres	45'	P	-	-	-	-

SESSIÓ 14

Alumne	Raons	Temps (min.)	Individual/Grup/Parella	Desenv. Físic	Social	Emocional	Cognitiu
1	Casa Botiga Construccions	15' 5' 25'	I/G I/G I	-	-	-	-
2	Llum i ombres Construccions	35' 10'	I/G I	-	-	-	-
3	Oficina Construccions	20' 25'	P I/G	-	-	-	-
4	Casa Llum i ombres	15' 30'	I/G G	-	-	-	-
5	Casa Botiga	35' 10'	I/G I/G	-	-	-	-
6	Oficina Hospital Construccions Casa Botiga	10' 5' 15' 10' 5'	I I/G I/G G G	-	-	-	-

7	Hospital Construccions	35' 10'	I/G I	-	-	-	-
8	Construccions Disfresses	30' 15'	I/G I	-	-	-	-
9	Casa Botiga Construccions	25' 5' 15'	I/G I/G I	-	-	-	-
10	Casa Botiga	25' 20'	P/G P/G	-	-	-	-
11	Disfresses Casa Construccions	10' 20' 15'	I G I/G	-	-	-	-
12	Casa Botiga	25' 20'	P/G P/G	-	-	-	-
13	Casa Botiga Oficina	20' 5' 20'	I/G I/G I	-	-	-	-
14	Casa Oficina	15' 30'	I/G P	-	-	-	-

SESSIÓ 15

Alumne	Raons	Temps (min.)	Individual/Grup/Parella	Desenv. Físic	Social	Emocional	Cognitiu
1	Casa Botiga Hospital Oficina	10' 5' 15' 15'	I/G I/G P I	-	-	-	-
2	Construccions Casa Hospital	20' 10' 15'	I I/G I	-	-	-	-
3	Hospital Oficina Casa	25' 10' 10'	G I G	-	-	-	-
4	Construccions	45'	I/G	-	-	-	-
5	Casa Botiga	35' 10'	I/G I/G	-	-	-	-
6	Oficina Hospital Construccions Llum i ombres	10' 5' 15' 10'	I I/G I/G G	-	-	-	-
7	Casa Botiga	35' 10'	I/G I	-	-	-	-
8	Casa Botiga Hospital Oficina	10' 10' 15' 10'	I/G I P I	-	-	-	-
9	Casa Botiga	35' 10'	I/G I/G	-	-	-	-
10	Llum i ombres Casa Botiga	20' 15' 10'	G P P	-	-	-	-

11	Casa Oficina Hospital	20' 15' 10'	I/G I p	-	-	-	-
12	Llum i ombres Casa Botiga	20' 15' 10'	G P P	-	-	-	-
13	Casa Botiga	35' 10'	I/G I/G	-	-	-	-
14	Hospital Botiga Construccions	10' 15' 20'	P I G	-	-	-	-

SESSIÓ 16

Alumne	Raons	Temps (min.)	Individual/Grup/Parella	Desenv. Físic	Social	Emocional	Cognitiu
1	Casa Botiga Construccions	10' 5' 30'	I/G I/G G	-	-	-	-
2	Construccions Oficina	30' 15'	I I	-	-	-	-
3	Construccions Oficina	15' 30'	I/G P	-	-	-	-
4	Construccions Casa Botiga	20' 20' 5'	G G G	-	-	-	-
5	Casa Botiga	35' 10'	I/G I/G	-	-	-	-
6	Casa Botiga Construccions Oficina	10' 5' 20 10'	G G I/G I/P	-	-	-	-
7	Oficina Hospital	20 25'	I I	-	-	-	-
8	Llum i ombres Casa Botiga	25' 15' 5'	I/G I/G I	-	-	-	-
9	Casa Botiga Llum i ombres Oficina	20' 10' 10' 5'	I/G I/G G I/P	-	-	-	-
10	Casa Botiga	35' 10'	P/G P/G	-	-	-	-
11	Disfresses Botiga Casa Perruqueria	5' 10' 15' 15'	I I/G G P	-	-	-	-
12	Casa Botiga	35' 10'	P/G P/G	-	-	-	-
13	Casa Botiga Hospital	10' 15' 20'	I/G I/G P	-	-	-	-
14	Casa	20'	I/G	-	-	-	-

	Botiga Oficina	10' 15'	I P				
--	-------------------	------------	--------	--	--	--	--

SESSIÓ 17

Alumne	Raons	Temps (min.)	Individual/Grup/Parella	Desenv. Físic	Social	Emocional	Cognitiu
1	Casa Botiga Construccions	15' 5' 30'	I/G I/G I	-	-	-	-
2	Construccions Llum i ombres	15' 30'	I P	-	-	-	-
3	Casa Botiga Hospital Oficina	15' 5' 15' 10'	G G P I	-	-	-	-
4	Construccions Llum i ombres	25' 20'	G P	-	-	-	-
5	Casa Botiga Hospital	30' 5' 10'	I/G I/G G	-	-	-	-
6	Oficina Hospital Casa Botiga	10' 5' 10' 5'	I/P I/P G G	-	-	-	-
7	Casa	45'	I/G	-	-	-	-
8	Construccions Oficina	35' 10'	I/G I	-	-	-	-
9	Casa Botiga	35' 10'	I/G I/G	-	-	-	-
10	Casa Botiga Hospital	25' 5' 15'	P/G P/G P	-	-	-	-
11	Oficina Construccions	20' 25'	I/P I/G	-	-	-	-
12	Casa Botiga Hospital	25' 5' 15'	P/G P/G P	-	-	-	-
13	Casa Botiga	35' 10'	I/G I/G	-	-	-	-
14	Construccions Hospital	25' 10'	I/G I	-	-	-	-

SESSIÓ 18

Alumne	Raons	Temps (min.)	Individual/Grup/Parella	Desenv. Físic	Social	Emocional	Cognitiu
1	Construccions Casa Botiga Oficina	10' 15' 5' 15'	I I/G I/G P	-	-	-	-
2	Oficina	10'	I	-	-	-	-

	Construccions Casa	20' 15'	I I/G				
3	Oficina Hospital Casa	20' 15' 10'	P G I/G	-	-	-	-
4	Casa Botiga Oficina	10' 10' 25'	I/G I P	-	-	-	-
5	Casa Botiga	35' 10'	I/G I/G	-	-	-	-
6	Construccions Casa	15' 30'	G G	-	-	-	-
7	Construccions Hospital Oficina	10' 20' 15'	I/G I/P I	-	-	-	-
8	Casa Botiga Hospital Construccions	10' 10' 5' 20'	I/G I I I/G	-	-	-	-
9	Casa Botiga Construccions	15' 5' 25'	I/G I/G G	-	-	-	-
10	Casa Botiga	25' 20'	P/G P/G	-	-	-	-
11	Casa Botiga Disfresses	20' 15' 10'	I/G I/G I	-	-	-	-
12	Casa Botiga	25' 20'	P/G P/G	-	-	-	-
13	Casa Botiga Perruqueria	15' 10' 20'	I/G I/G I	-	-	-	-
14	Perruqueria Hospital Oficina	20' 15' 10'	I I/P I	-		-	-

SESSIÓ 19

Alumne	Raons	Temps (min.)	Individual/Grup/Parella	Desenv. Físic	Social	Emocional	Cognitiu
1	Casa Perruqueria Hospital	20' 15' 10'	G P P	-	-	-	-
2	Construccions	45'	I/G	-	-	-	-
3	Construccions Casa	20' 25'	I/G G	-	-	-	-
4	Construccions	45'	I/G	-	-	-	-
5	Casa Botiga	35' 10'	I/G I/G	-	-	-	-
6	Oficina Hospital Construccions	5' 10' 15'	I I/P I/G	-	-	-	-

	Casa Botiga	10' 5'	G G				
7	Casa Botiga	30' 15'	I/G I/G	-	-	-	-
8	Construccions Llum i ombres	25' 20'	I/G I/P	-	-	-	-
9	Casa Botiga Hospital	20' 10' 15'	I/G I/G I	-	-	-	-
10	Oficina Casa Botiga	10' 25' 10'	I P/G P/G	-	-	-	-
11	Construccions Llum i ombres	20' 25'	I/G I/P	-	-	-	-
12	Oficina Casa Botiga	10' 25' 10'	I P/G P/G	-	-	-	-
13	Casa Botiga	35' 10'	I/G I/G	-	-	-	-
14	Perruqueria Construccions	20' 25'	P G	-	-	-	-

SESSIÓ 20

Alumne	Raons	Temps (min.)	Individual/Grup/Parella	Desenv. Físic	Social	Emocional	Cognitiu
1	Casa Construccions Perruqueria	15' 25' 5'	I/G I G	-	-	-	-
2	Construccions Oficina Hospital	20' 10' 15'	I I G	-	-	-	-
3	Casa Hospital Oficina	10' 20' 15'	G G P	-	-	-	-
4	Hospital Casa Botiga	15' 25' 5'	G I/G G	-	-	-	-
5	Casa Botiga Llum i ombres	30' 10' 5'	I/G I/G I/G	-	-	-	-
6	Oficina Hospital Construccions Casa Botiga	5' 5' 20' 10' 5'	I I/G I/G G G	-	-	-	-
7	Oficina Hospital Casa Botiga	10' 15' 15' 5'	I I/G I/G I	-	-	-	-
8	Oficina Hospital Botiga	20' 15' 10'	I P I/G	-	-	-	-

9	Casa Botiga Oficina Hospital	15' 10' 10' 10'	I/G I/G I G	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -
10	Casa Botiga	35' 10'	P/G P/G	- -	- -	- -	- -
11	Disfresses Casa Botiga Oficina	5' 15' 10' 15'	I I/G I/G I	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -
12	Casa Botiga	35' 10'	P/G P/G	- -	- -	- -	- -
13	Casa Botiga Oficina Hospital	10' 5' 20' 10'	I/G I/G I P	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -
14	Oficina Hospital	25' 20'	I G	- -	- -	- -	- -

SESSIÓ 21

Alumne	Raons	Temps (min.)	Individual/Grup/Parella	Desenv. Físic	Social	Emocional	Cognitiu
1	Casa Construccions	25' 20'	G I/G	- -	- -	- -	- -
2	Casa Construccions	10' 35'	I I	- -	- -	- -	- -
3	Construccions Oficina	20' 25'	G I	- -	- -	- -	- -
4	Llum i obres Construccions	35' 10'	I/G G	- -	- -	- -	- -
5	Casa Botiga	35' 10'	I/G I/G	- -	- -	- -	- -
6	Llum i ombres Construccions Casa	20' 10' 15'	G G G	- - -	- - -	- - -	- - -
7	Casa Botiga	35' 10'	I/G I	- -	- -	- -	- -
8	Construccions	45'	I/G	-	-	-	-
9	Casa Botiga	35' 10'	I/G I/G	- -	- -	- -	- -
10	Oficina Hospital Casa Botiga	10' 15' 10' 10'	I P G G	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -
11	Perruqueria Botiga Disfresses	15' 20' 10'	P G I	- - -	- - -	- - -	- - -
12	Hospital Casa Botiga	15' 20' 10'	P G G	- - -	- - -	- - -	- - -
13	Casa	10'	I/G	-	-	-	-

	Botiga Perruqueria	5' 30'	I/G I/P				
14	Casa Botiga	35' 10'	I/P I	-	-	-	-

SESSIÓ 22

Alumne	Raons	Temps (min.)	Individual/Grup/Parella	Desenv. Físic	Social	Emocional	Cognitiu
1	Casa Construccions Oficina	15' 5' 25'	I/G I P	-	-	-	-
2	Construccions Oficina Casa	20' 15' 10'	I I I/G	-	-	-	-
3	Hospital Casa Botiga	15' 20' 10'	G I/G I/G	-	-	-	-
4	Construccions	45'	I/G	-	-	-	-
5	Casa Botiga	35' 10'	I/G I/G	-	-	-	-
6	Oficina Hospital Construccions Casa Botiga	5' 10' 15' 10' 5'	I I/G I/G G G	-	-	-	-
7	Oficina Hospital	20' 25'	I I/G	-	-	-	-
8	Casa Botiga Hospital	15' 10' 20'	I/G I P	-	-	-	-
9	Casa Botiga Llum i ombres	20' 10' 15'	I/G I/G G	-	-	-	-
10	Casa Botiga Llum i ombres	15' 10' 20'	G G G	-	-	-	-
11	Construccions Hospital Oficina Casa	10' 5' 15' 15'	G G I I/G	-	-	-	-
12	Casa Botiga Llum i ombres	15' 10' 20'	G G G	-	-	-	-
13	Casa Botiga	35' 10'	I/G I/G	-	-	-	-
14	Casa Botiga Construccions	15' 10' 20'	I/G I/G G	-	-	-	-

SESSIÓ 23

Alumne	Raons	Temps (min.)	Individual/Grup/Parella	Desenv. Físic	Social	Emocional	Cognitiu
1	Casa Botiga Oficina	25' 5' 15'	I/G I/G I	-	-	-	-
2	Construccions Llum i ombres	20' 25'	I P	-	-	-	-
3	Construccions Casa	25' 20'	I/G G	-	-	-	-
4	Casa Botiga Oficina Hospital	15' 5' 20' 5'	G G I P	-	-	-	-
5	Casa Botiga	35' 10'	I/G I/G	-	-	-	-
6	Hospital Construccions Casa Botiga	10' 15' 15' 5'	I I/G I I	-	-	-	-
7	Casa Botiga	40' 5'	I/G I	-	-	-	-
8	Llum i ombres Construccions	15' 30'	P G	-	-	-	-
9	Casa Botiga	30' 15'	G G	-	-	-	-
10	Casa Botiga	35' 10'	P/G P/G	-	-	-	-
11	Casa Botiga Disfresses	20' 10' 15'	I/G I/G I	-	-	-	-
12	Casa Botiga	35' 10'	P/G P/G	-	-	-	-
13	Casa Botiga Oficina	20' 10' 15'	I/G I/G I	-	-	-	-
14	Oficina Construccions	15' 30'	I G	-	-	-	-