



FACULTAT  
D'EDUCACIÓ, TRADUCCIÓ,  
ESPORTS I PSICOLOGIA

UVIC | UVIC-UCC

# EL JOC SIMBÒLIC COM A VEHICLE DE CONEIXEMENT DEL MÓN INTERN DELS INFANTS

“Treball de Final de Grau en Mestra d'Educació Infantil”

Núria Solanellas Noguera

4t curs

Tutora: Anna Pujol

Grau en Mestra d'Educació infantil

Facultat d'Educació, Traducció, Esports i Psicologia (FETEP)

(Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya)

Vic, 9 de maig de 2022

## **AGRAÏMENTS**

Aquest treball ha estat possible sobretot gràcies als quatre infants que han estat qui m'han permès ser present en els seus jocs i, per tant, ells i elles han estat els i les veritables protagonistes. Així com les seves famílies, les quals m'han donat el consentiment per poder fer el recull de dades i han col·laborat aportant informació en la recerca.

La meva tutora Anna Pujol ha estat qui, en el seu moment em va presentar la temàtica del projecte, la qual em va apassionar. A més, durant l'elaboració del treball, m'ha mostrat el seu suport i la seva orientació professional i per això, li estic molt agraïda.

Finalment, vull donar gràcies a la meva família i amistats, els quals sempre han cregut en mi i m'han fet costat durant el procés, oferint-me recursos que he necessitat en tot moment com també a les companyes d'aula, amb qui he compartit durant aquests quatre anys de grau opinions, projectes i coneixements.

“El juego es a la primera infancia lo que el combustible al automóvil”

Hirsh-Pasek i Michnick, 2005, p. 334.

## **RESUM**

L'objectiu d'aquesta investigació és, per una banda, evidenciar els beneficis del joc, el qual és una de les activitats principals de la primera infància i per altra, dotar al lector d'eines per arribar a conèixer el món intern de cada infant a través de les seves accions lúdiques. Per fer-ho, s'ha partit de diverses observacions a criatures en el seu context quotidià i la seva anàlisi, de manera que s'han demostrat les idees exposades teòricament, les quals estableixen que el joc és el millor vehicle per arribar a conèixer la part més interna i profunda de l'individu durant els primers anys de vida. Al llarg de les diverses observacions, els infants han mostrat els seus interessos, les seves inquietuds i les seves pors, així com desitjos inconscients característics de l'etapa. En definitiva doncs, el joc simbòlic és un element clau en la psicoanàlisi infantil.

**Paraules clau:** joc simbòlic, simbolismes, món intern, psicoanàlisi, instrument d'observació.

## **ABSTRACT**

The aim of this research is, on the one hand, to highlight the benefits of games, which are one of the main activities of early childhood, and on the other hand, to provide the reader with the tools to get to know the inner world of each child through their lucid actions. To do so, it has relied on several observations on kids in their everyday context and their analysis, so theoretically exposed ideas, which establish that game is the best vehicle for getting to know the innermost and deepest part of the individual during the early years of life, have been demonstrated. Throughout the various observations, children have shown their interests, worries and fears as well as unconscious desires characteristic of the age. Definitely, symbolic game is a key element in child psychoanalysis.

**Keywords:** symbolic game, symbolism, inner world, psychoanalysis, observation tool.

## Índex

1. Introducció.....	6
2. Fonamentació Teòrica.....	8
2.1. La necessitat de jugar.....	8
2.1.1. El joc ha de ser lliure .....	10
2.2. Evolució del joc.....	11
2.2.1. Jocs presimbòlics, prelúdics o sensoriomotors.....	12
2.2.1.1. Tipologies de joc presimbòlic.....	14
2.2.2. Joc simbòlic.....	16
2.2.2.1. Inicis i evolució.....	16
2.2.2.2. Funció simbòlica.....	18
2.2.2.3. Beneficis .....	20
2.2.3. Joc de regles.....	21
2.2.4. Altres tipologies de jocs.....	21
2.2.5. Simbolismes en els jocs.....	22
2.3. Objectes lúdics .....	24
2.4. Espais lúdics.....	27
2.5. Món intern i joc simbòlic: projecció del món intern en el joc simbòlic.....	28
2.6. El rol de l'adult en el joc simbòlic.....	30
3. Objectius, pregunta d'investigació i hipòtesis.....	32
4. Aplicació pràctica .....	33
4.1. Metodologia.....	33
4.2. Instruments de recollida de dades .....	33
4.2.1. L'entrevista .....	34
4.2.2. L'observació .....	35
4.2.2.1. Paràmetres d'observació d'Esteban i Parellada .....	37
4.2.2.2. Escala d'observació SVALSI .....	40
4.2.2.3. Escala d'observació pròpia .....	42
4.3. Característiques dels infants.....	48
4.4. Aspectes ètics .....	51
4.5. Dificultats en la recerca.....	52

5. Resultats.....	53
5.1. Observació 1 L. i T. ....	53
5.2. Observació 2 L. i T. ....	63
5.3. Observació 3 L. i T. ....	73
5.4. Observació 4 L. i T. ....	84
5.5. Observació 1 I. i À. ....	93
5.6. Observació 2 I. i À. ....	104
5.7. Observació 3 I. i À. ....	115
5.8. Observació 4 I. i À. ....	127
6. Discussió .....	138
6.1. Anàlisi observació 1 L. i T. ....	138
6.2. Anàlisi observació 2 L. i T. ....	139
6.3. Anàlisi observació 3 L. i T. ....	140
6.4. Anàlisi observació 4 L. i T. ....	142
6.5. Anàlisi observació 1 I. i À. ....	143
6.6. Anàlisi observació 2 I. i À. ....	145
6.7. Anàlisi observació 3 I. i À. ....	146
6.8. Anàlisi observació 4 I. i À. ....	147
7. Conclusions.....	150
8. Referències Bibliogràfiques.....	153
9. Annex.....	155
9.1. Enllaç al recull de transcripcions de les observacions.....	155
9.2. Enllaç al recull de vídeos de les observacions .....	155
9.3. Entrevista inicial famílies .....	155
9.3.1. Entrevista inicial L. ....	155
9.3.2. Entrevista inicial T. ....	157
9.3.3. Entrevista inicial I.....	158
9.3.4. Entrevista inicial À. ....	160

## 1. Introducció

El present treball anomenat *El joc simbòlic com a vehicle de coneixement del món intern dels infants* correspon al Treball de Fi de Grau de Mestra d'Educació Infantil i es troba dins de la menció de Cultura i Llenguatges de la Infantesa. La base del projecte és el joc simbòlic, però per tal de delimitar el tema, es centra en els significats d'aquest com a eina de coneixement de les criatures tant a nivell maduratiu com més intern. Per això, la pregunta que planteja la investigació és *com conèixer el món intern dels infants de 0 a 6 anys a través del joc simbòlic*.

Per tal de donar resposta a aquesta, els objectius principals del treball són, per una banda, conèixer el món intern dels infants a través del joc simbòlic que aquests realitzen de forma lliure i per l'altra, conèixer estratègies d'observació que permetin posar èmfasis en la informació rellevant així com aprendre a fer-ne una anàlisi profunda i acurada. A més, un altre dels propòsits, és evidenciar la importància del joc en el dia a dia dels infants. Per tant, amb relació a aquests objectius, el treball es centrarà a conèixer els trets psicològics interns que es veuen en el joc simbòlic dels nens i les nenes i les eines que es poden utilitzar en aquest procés que són la documentació i l'anàlisi.

He pogut conèixer el tema escollit durant el grau, sobretot en l'assignatura *Aprendre Jugant. Psicopedagogia del joc* i personalment, m'ha causat un gran interès: considero que tenir eines que permetin conèixer el món intern dels infants és una competència que haurien de tenir tots els mestres i totes les mestres, ja que és necessari conèixer l'estat psicològic dels infants com a base per acompanyar-los en el seu procés d'aprenentatge. Per contra, moltes vegades, es desconeix aquest supòsit i sovint, en els moments de joc, l'adult aprofita per fer altres tasques deixant enrere les oportunitats que aporta aquest tipus de joc en el coneixement del benestar psicològic de les criatures.

Per tal de demostrar i evidenciar aquestes idees seguint els objectius marcats, s'ha desenvolupat el present treball, iniciat a través d'una recerca teòrica de diversos autors i autores, la qual ha permès una base científica per la posterior recollida de dades, on a través de 8 observacions dutes a terme dos grups de nens i nenes de 3 a 6 anys, ha estat necessari elaborar una taula d'observació pròpia per tal de centrar-me en aquells aspectes més importants. Un cop s'han recollit les dades, s'ha fet un contrast entre la

teoria i la pràctica arribant així a una anàlisi fruit de la discussió, que ha permès establir les conclusions del projecte.

Seguint aquest procés, el treball està format per nou apartats principals. Amb la introducció, es pretén presentar el tema així com fer-ne una breu justificació i mencionar les diverses parts que configuren el projecte.

El primer apartat és el *marc teòric*, en el qual s'exposen i contrasten les idees que els diversos autors i autores han anat desenvolupant al llarg dels anys i per això, trobem idees més recents dialogant amb aquelles més antigues dividides en diversos subapartats, que recullen la informació més acurada amb el tema de recerca i els seus *objectius*, els quals s'especifiquen juntament amb la *pregunta d'investigació i les hipòtesis* en el següent apartat.

Continuant amb l'estructura del treball, el tercer gran bloc exposa *l'aplicació pràctica* seguida i té en compte la metodologia, que és de recerca qualitativa i es troba dins d'un paradigma interpretatiu. Dins d'aquest, també es descriuen els instruments de recollida de dades i se'ls situa breument en un marc teòric. Aquests han estat principalment l'observació directa dels infants en el seu joc simbòlic lliure i també l'entrevista amb les seves famílies per tal de complementar els resultats obtinguts en les observacions. Finalment, en aquest apartat es parla de les característiques de les criatures investigades partint del seu nivell maduratiu i les idees de diversos autors i autores.

Un cop s'han exposat els instruments de recollida de dades en l'aplicació pràctica, trobem els *resultats* obtinguts en aquests, que engloben el recull de taules d'observació pròpies de les diverses sessions i són la informació essencial de recollida de dades que donarà lloc a elaborar les anàlisis finals contrastades amb la teoria a través de la *discussió* (nom que defineix el següent apartat).

Finalment, apareix l'apartat de *conclusions*, on es parla de l'assoliment dels objectius i el compliment o no de les diverses hipòtesis al voltant de la pregunta d'investigació inicial. A més, després d'aquest apartat apareixen les referències bibliogràfiques de les diverses fonts de consulta durant el procés d'elaboració del projecte. Per acabar, apareix l'annex que inclou les transcripcions de les observacions i entrevistes com també el recull de vídeos d'aquestes.



## 2. Fonamentació Teòrica

### 2.1. La necessitat de jugar

Actualment, la nostra societat no comprèn la importància del joc, i cada vegada més, s'omple els horaris dels infants d'activitats dirigides, fet que els impedeix trobar moments de temps lliure per desenvolupar les seves situacions de joc. (Hirsh-Pasek i Michnick, 2005.). Autores més recents com Marín (2021), afirmen que les famílies es continuen preocupant quan les seves criatures juguen a l'escola, ja que creuen que mentre juguen, estan perdent aprenentatges. Stern (2017), considera que aquest fet és perquè tenim la percepció que l'aprenentatge prové d'una escola o institució i no pas de les activitats que pot realitzar el nen o la nena de forma lliure quan se li ofereix el temps necessari.

L'autor doncs, afegeix la idea que es veu el joc lliure com una activitat oposada a les propostes didàctiques més dirigides, ja que, malgrat que puguem tenir certes nocions sobre els beneficis del joc, el nostre inconscient el veu com una activitat insuficient pel desenvolupament de l'infant. Per això, moltes vegades, aquest joc lliure és interromput pels adults per anar a fer "feines importants" malgrat que siguem conscients que l'activitat que fa la criatura en el seu joc prové dels seus interessos més profunds.

¿Qué es lo primero que hace un niño cuando le dejamos tranquilo? ¡Jugar! Todos lo sabemos sin tener casi que pensarlo. Y si no le interrumpiéramos... ¡el niño jugaría siempre! Es tan evidente que, inevitablemente, la pregunta que se plantea es: ¿por qué interrumpimos siempre al niño cuando juega? (Stern, 2017, p. 12)

Stern (2017), creu que per als infants, jugar i aprendre són activitats equivalents i manifesta clarament que els aprenentatges més profunds provenen del joc, ja que és una activitat que fa l'infant impulsada pels seus interessos i no pas quelcom que se li imposa contra la seva voluntat. Creu que jugant, es manifesta una concentració i constància que no apareixen amb cap activitat dirigida que se li pugui plantejar, per això, l'autor, està d'acord amb altres autores com Hirsh-Pasek i Michnick (2005) amb la idea que el joc equival a l'aprenentatge.

Són molts altres pedagogs i pedagogues com Winnicott (1993), Ruiz de Velasco i Abad (2011), Hirsh-Pasek i Michnick (2005), Aberastury (1968), Gutton (1975), Garvey (1985), Piaget i Inhelder (1978) i Stern (2017), entre molts altres, que, al llarg del segle, han anat desenvolupant aquesta nova visió del joc. Ells i elles creuen que amb aquesta activitat lúdica, els infants poden anar interioritzant i adquirint nous conceptes del món adult d'una forma completament voluntària i lliure. Hirsh-Pasek i Michnick (2005), consideren

que les criatures tenen molt poc control sobre el món adult i el joc els permet dominar-lo i els converteix en directors i directores de la situació sense haver d'enfrontar-se amb cap conseqüència o perill que hi podria haver en la situació real sense ser jugada. Així expressen les autores aquesta importància del joc: “El juego es un componente fundamental del crecimiento intelectual de los niños. Les ayuda a entender su mundo, a aprender más cosas sobre ellos mismos e, igualmente importante, les enseña a llevarse bien con los demás”. (Hirsh-Pasek i Michnick, 2005, pp. 372). En definitiva doncs, les autores creuen que “El juego es a la primera infancia lo que el combustible al automóvil,” (Hirsh-Pasek i Michnick, 2005, p.372.).

Amb relació a aquestes idees, Garvey (1985) considera que el joc permet desenvolupar capacitats necessàries per a la vida adulta, el veu com un intent de reexperimentar allò viscut i observat i, per tant, poder-ho dominar i resoldre de forma interna. Malgrat que amb una diferència temporal rellevant, Stern (2017) i Gutton (1975) afegeixen que els infants consoliden els aprenentatges mitjançant el joc. Quan aprenen una cosa nova o viuen una situació de forma passiva que és del seu interès i els commou, de seguida els sorgeix la necessitat de jugar-la per tal d'interioritzar-la i dominar-la tot convertint-se en els protagonistes i les protagonistes d'aquesta i a la vegada, transformant la passivitat en activitat i la percepció en gest tot dominant així un món que abans era dominador.

Aquest fet, segons Stern (2017) implica el desenvolupament del pensament divergent, entès com aquell que, davant d'un problema, cerca varies respostes. Per exemple, quan els infants juguen estan constantment cercant nous objectes específics per introduir en el seu joc i malgrat que no els tinguin a l'abast, gairebé sempre trobaran una alternativa per crear-se'ls desenvolupant clarament aquest pensament, el qual és una competència que forma part dels objectius generals de les pedagogies actuals i anant més enllà, és un dels perfils de treballadors i treballadores que més busquen les empreses.

Per tant, Stern (2017) es planteja que si mitjançant el joc aquest pensament es desenvolupa, per què omplim a les criatures d'activitats dirigides que diuen en tot moment el que cal fer? Seria important que, com a societat, ens plantegéssim aquesta idea i deixéssim als infants jugar de forma lliure i tal com estableixen Hirsh-Pasek i Michnick (2005) els hi tornéssim la infància que es mereixen.

Los niños ven siempre las cosas desde un punto de vista creativo. Les atribuyen sin parar nuevas funciones y nuevas aplicaciones. Consiguen que nazcan juegos de objetos inesperados. En la vida profesional, esa es una competencia muy valorada. Para adquirirla después, hacen falta estudios laboriosos, cursos de perfeccionamiento muy caros. Y eso que es una competencia innata. (Stern, 2017, p. 37).

Els diferents autors i autores citats anteriorment, consideren doncs clarament, el joc com una activitat necessària i plaent. Winnicott (1993) ho argumenta establint que aquesta activitat lliure ens ajuda a buscar la nostra persona, despertant així els nostres instints més profunds. Només en ell hi ha la possibilitat de crear i posar en joc la personalitat. Gutton (1975) està convençut que la criatura satisfà el seu plaer jugant, i quan se li impedeix, manifesta una tensió creada pel desplaer que li proporciona el fet de no poder jugar. A més, Marín (2021), estableix que aquest plaer va lligat a l'esforç, l'autora està convençuda que plaer i esforç van agafats de la mà en el joc i per això, com he dit anteriorment, és una gran font d'aprenentatges. "El juego es la realización de todos sus deseos. Refleja los descubrimientos e incita a la exploración. ¡No interrumpáis nunca la pulsión del niño que juega!" (Stern, 2017, p. 52.).

Stern (2017) afegeix que per conservar o tenir salut l'individu ha de sentir que el món és comprensible, emmotllable i té un sentit per ell. Per tant, si ens fixem en els arguments aportats anteriorment, el joc permet adquirir aquests tres sentiments. "Ve que el mundo va bien cuando juega. Se siente parte del mundo. Siente que su deseo de jugar en cualquier lugar y cualquier momento es una cosa seria y llena de sentido". (Stern, 2017, p. 20). Aquest vincle entre joc i salut, fa que, altres autores com Marín (2021) estiguin completament d'acord en el fet que el joc perllongat al llarg de la vida ens completa com a persones. L'autora, creu que com a societat veiem el joc només lligat a la infància, però cal que com a adults ens oferim temps lliure per tenir activitats lúdiques de gaudi i així, sentir-nos més complets, feliços i saludables.

### **2.1.1.El joc ha de ser lliure**

En l'apartat anterior, s'ha parlat de la necessitat del joc i, per altra banda, d'alguns dels beneficis que aquest aporta a l'individu. Cal destacar la importància que el joc sigui lliure i per això, n'he creat un apartat, ja que tal com explica Marín (2021), malgrat que les escoles cada vegada més apostin per una pedagogia del joc, sovint deixen enrere aquest concepte de llibertat i presenten activitats dirigides com a joc, fet que segons l'autora, en cap cas ho és. Com a adults, pensem que si intervenim o impulsem el joc aquest millorarà i ens equivoquem clarament, ja que aquesta activitat ha de sortir de l'instint de l'infant i no pas de l'adult. La tasca d'aquest consistirà a crear entorns favorables de joc però mai guiar-lo ni estructurar-lo.

Hirsh-Pasek i Michnick (2005), afegeixen que el joc ha de ser una activitat plaent i agradable, però no ha de tenir cap finalitat, ha de ser espontani i voluntari, ja que en el

moment que aquest és dirigit, ja es perden molts dels beneficis entre els quals les autores destaquen el de tenir iniciativa, creativitat i capacitat de resoldre conflictes. A més, Stern (2017), considera que el joc lliure i natural és l'única activitat que s'adapta realment al desenvolupament de l'infant, ja que sorgeix d'aquest i sempre pretén anar més enllà i evolucionar.

## 2.2. Evolució del joc

Diversos autors com Garvey (1985), Marín (2021), Bondioli i Savio (1995), Ruiz de Velasco i Abad (2011), entre molts altres estan d'acord que al llarg de la infantesa, apareixen tres grans tipologies de joc en funció del moment evolutiu de l'infant. Per això, basant-me en les etapes evolutives piagetianes, als dos primers anys de vida corresponen a *l'estadi sensoriomotor*, el qual es caracteritza per un pensament egocèntric on s'utilitza el moviment i l'exploració com a font de plaer i aprenentatges. Per això, aquestes són les característiques principals de la primera tipologia de joc anomenada joc sensoriomotor per Garvey (1985) i Marín (2021), activitats prelúdiques per Gutton (1975) i jocs presimbòlics segons Ruiz de Velasco i Abad (2011).

Malgrat això, al final d'aquest període i en la sisena i última subetapa anomenada *resolució simbòlica de problemes*, que engloba dels 18 als 24 mesos, apareixen els inicis del simbolisme i es desenvolupa la capacitat de representar mentalment quelcom que no es té davant. Per tant, apareix la segona gran etapa del joc coneguda com el joc simbòlic que es parlarà a continuació. Entre els dos i els set anys, els infants es troben en *l'etapa preoperacional*, en la qual apareix el pensament representacional i, per tant, s'adquireix la capacitat d'utilitzar símbols i representacions mentals. Aquestes noves habilitats donen lloc ara ja plenament al joc simbòlic. A més, l'egocentrisme es va suavitzant i aquest fet dona pas a l'inici d'assoliment de rols dins d'aquest joc. Per altra banda, en aquest període el llenguatge evoluciona molt ràpidament i aquest és emprat constantment per verbalitzar les representacions i els simbolismes que s'estan utilitzant.

L'última tipologia de joc que apareix en el desenvolupament és conegut com a joc de regles, s'ubica en la tercera fase piagetiana anomenada *operacions concretes* que engloba dels 7 als 12 anys i es caracteritza per un pensament més lògic i coherent, que permet poder jugar amb unes normes marcades objectivament. Malgrat això, en l'apartat on es parla concretament d'aquesta tipologia es veurà com algunes autores i autors consideren que el joc de regles apareix abans. A continuació, es desenvoluparà cada

una d'aquestes etapes en els diferents subapartats posant èmfasi en el joc simbòlic, ja que és el que pren més rellevància en el treball.

### **2.2.1. Jocs presimbòlics, prelúdics o sensoriomotors**

Gutton (1975), estableix que el joc comença al tercer mes quan el nadó juga amb el seu propi cos, imita i produeix diferents sons a través del balboteig. En canvi, Aberastury (1968), creu que al voltant dels quatre mesos comença l'activitat lúdica i aquesta es basa en l'exploració del propi cos i també d'objectes. Per una banda, aquests funcionen com a símbols, ja que reemplacen a la mare en la seva absència i per altra banda, inicien a l'infant a l'exploració del món. Cada objecte pren vida i a la vegada estimula al nen o a la nena a noves experiències. Les noves destreses motrius que va agafant li permeten apoderar-se d'allò que necessita. Durant aquest període, apareix també el joc amb el llenguatge a través del balboteig: l'infant explora el seu aparell fonador mitjançant la projecció de diferents sons i la repetició d'aquests.

A més, en aquesta etapa, comença el joc del tat el qual té uns orígens psicològics i significa per l'infant l'absència i el retrobament amb la mare o la figura adulta amb la qual ha establert un vincle. En relació amb les accions de tenir i no tenir, és molt freqüent que obrin i tanquin els ulls per explorar aquestes sensacions. També és habitual que llencin constantment objectes a terra i aquest fet, segons Aberastury (1968) representa per la criatura una experimentació d'aquestes experiències. Gutton (1975) afegeix que aquesta acció la realitzen buscant el contacte de la mare, és com una crida d'atenció a través d'un llenguatge gestual. En definitiva, entre els quatre i sis mesos l'infant elabora situacions en les quals experimenta el fet que les persones i objectes poden aparèixer i desaparèixer.

En aquestes edats, tal com estableix Aberastury (1968), l'infant té una vida emocional molt marcada per la figura materna i per això la seva angoixa més gran és que aquesta desaparegui. A més, segons Aucouturier (2012), el nadó va construint el seu jo a través dels feedbacks (els quals poden ser mirades, carícies, somriures, etc.) que rep de l'adult de referència, ja que aquests li fan de mirall i li ofereixen una representació d'ell mateix. El vincle amb la figura materna és tan intens que, per això, podem veure com en el seu joc d'exploració, sovint plora per cridar l'atenció d'aquesta i assegurar-se que està al seu costat. La mare doncs, és el motor dels jocs de la criatura i en funció de com sigui la seva relació, l'infant tindrà una determinada capacitat exploratòria. Necessita sentir-se segur per poder explorar autònomament objectes del seu entorn. Malgrat aquesta

relació tan forta amb la figura materna, comença a acceptar la presència de l'altra figura parental i necessita també la seva relació afectiva.

Dels sis als dotze mesos, sorgeix una nova necessitat en el seu joc, ja que han descobert objectes buits que en poden contenir altres i objectes penetrants que poden entrar a forats. Per tant, qualsevol objecte del seu entorn li serveix per treure i posar o unir i separar (fins i tot els seus dits li serveixen per introduir-los en diferents orificis que va trobant). Aquestes accions han estat descrites per Aberastury (1968) i segons la mateixa autora simbolitzen l'amor dels adults.

Entre els vuit i els dotze mesos aproximadament, comencen a gatejar i aquest fet els permet poder accedir autònomament a més objectes ampliant així el seu camp d'exploració. Més endavant, sorgeix un interès pel ventre fecundat de la mare i, per això, apareixen en el seu joc objectes que el simbolitzen com el tambor, globus o pilotes.

En definitiva, diversos autors i autores com Gutton (1975), Ruiz de Velasco i Abad (2011), Aberastury (1968), entre altres, defineixen que el joc en el primer any de vida està marcat per desafiar la pèrdua i recuperació i trobada i separació. En aquests jocs, s'expressa el desig de cercar a través d'objectes, una presència simbòlica que reemplaci l'absència de la mare: és com una forma d'entreteniment mentre espera a la figura materna i en aquest temps investiga, actua, construeix, simbolitza i aprèn per si mateix. Aquestes activitats són anomenades per Ruiz de Velasco i Abad (2011) com a *jocs presimbòlics*, ja que son aquells que fa l'infant previs a l'adquisició de la simbologia. Gutton (1975), en canvi, de manera similar les anomena *activitats prelúdiques*. Per altra banda, altres pedagogs i pedagogues com Garvey (1985) i Marín (2021), l'anomenen *joc sensoriomotor*. Aucouturier (2004) en canvi, els anomena *jocs d'asseguració profunda*, ja que en ells s'hi representen els conflictes més interns i inconscients del seu jo, a diferència dels *jocs d'asseguració superficial*, els quals desenvolupen a través del joc simbòlic conflictes interns, però no tan profunds i més recents.

En aquest sentit, Ruiz de Velasco i Abad (2011) consideren que els jocs presimbòlics expressen simbologia a través del cos i de les accions que fa la criatura amb els espais i els objectes. A més, des d'un punt de vista cognitiu, preparen a l'infant per adquirir la funció simbòlica (de fet, en aquest ja hi podem veure simbologies quan l'objecte reemplaça la figura materna) i des d'una visió més emocional, ajuden a la criatura a elaborar la situació de separació amb les persones les quals té un vincle afectiu. Aberastury (1968) afegeix que aquest joc posa les bases de l'activitat lúdica de la infància.

Per tant, els autors i les autores juntament amb Winnicott (1993), creuen cal una separació sana i respectuosa per tal que el nen o la nena puguin gaudir del desig de retrobament i a la vegada, realitzar autònomament aquestes primeres activitats lúdiques i així establir un sentiment d'identitat i elaborar les seves pròpies idees i projectes. Malgrat això, perquè aquesta separació es pugui fer, cal un vincle segur entre la criatura i la mare.

Els objectes que manipula l'infant i simbolitzen a la figura adulta de referència són definits com a prejoques per Gutton (1975) o bé objectes transicionals per Winnicott (1993). El mateix autor, explica que normalment apareix un objecte en especial el qual el nadó hi ha creat un vincle i, per tant, per ell, aquest objecte és com un refugi davant de situacions de perill on es pot sentir amenaçat. Malgrat això, el pedagog assegura que si hi ha salut i benestar, les criatures són capaces de trobar plaer en altres elements. Aquest objecte pren força fins als dotze mesos encara que es pot allargar en tota la infantesa malgrat que amb menys intensitat. Gutton (1975) afegeix que l'objecte més exclusiu pren importància especialment dels quatre als vuit mesos i a partir d'aquí l'infant en diversifica l'ús. Winnicott (1993) també parla de processos transicionals que són els que fa el nadó quan cerca mitjançant objectes el plaer i benestar que li ofereix la figura adulta amb la qual té establert un vincle.

### **2.2.1.1. Tipologies de joc presimbòlic**

Aucouturier (2004) (citada per Ruiz de Velasco i Abad, 2011) defineix diferents tipologies de jocs presimbòlics que es desenvoluparan a continuació:

- **Jugar a destruir:** Moltes vegades veiem com els infants d'aquestes edats, quan fan construccions o castells de sorra, de seguida tenen la voluntat de destruir-los. Amb aquestes accions, expressen el desig de separar-se i ser un mateix, tot apartant els obstacles que els impedeixen complir els objectius que es proposen. El significat de la seva destrucció doncs, no és el que expressa la paraula literalment (trencament), sinó que simbolitza un canvi de postura per poder tornar a construir de forma autònoma.
- **Jugar a omplir, buidar, ajuntar i separar:** Aquestes accions ofereixen sentiments similars als del joc de destrucció, ja que l'infant viu el plaer de desordenar, transformant els objectes i reorganitzar-los en funció dels seus desitjos posant en joc diverses accions com omplir, buidar, apilar, classificar, etc.

- **Jocs de plaer sensoriomotriu:** Són jocs que impliquen moviment i, per tant, ofereixen l'oportunitat d'experimentar noves possibilitats motores, fet que els permet el sentiment de control del propi cos. Aquestes experiències generen un risc controlat al subjecte i li permeten molts beneficis entre els quals destaquen les vivències de separació, d'afirmació d'identitat i de pèrdues momentànies de seguretat. Per exemple, accions com balancejar-se, girar, fer equilibris, saltar, córrer, caminar, etc. desafien la pèrdua i retrobament, ja que en tots ells es deixa enrere un espai o posició per ocupar-ne un altre. Per altra banda, enfilarse permet als nens i a les nenes pujar i, per tant, poder-se posar a l'alçada dels adults per experimentar com miren el món des de la seva postura.
  
- **Jugar a tapar-se:** Normalment, després de situacions intenses de moviment, és a dir, de joc de plaer sensoriomotor, els infants es tapen amb diferents objectes que poden tenir el seu voltant, ja siguin teles, cartons, etc. Aquest comportament els ofereix una sensació similar a la de tornar a casa i per això, expressa desig de protecció i benestar.
  
- **Jugar a amagar-se:** En aquests jocs es veu molt clara la idea de presència-absència explicada anteriorment que expressen els jocs presimbòlics i el seu origen és el joc del tat. L'acció d'amagar-se i que un altre subjecte et busqui ofereix la sensació de pertinença amb aquella persona, és com quan algú et busca quan no hi ets perquè et troba a faltar i precisament aquesta és l'emoció que senten els infants quan perceben que l'altre jugador o jugadora els criden en diferents llocs mentre els busquen.
  
- **Jugar a ser perseguit o perseguida:** Es relaciona amb el joc d'amagar-se i sovint estan vinculats i es fan a la vegada. En ser perseguit, l'infant sent una por que es converteix en plaer i diversió, però la diferència de les dues emocions és tan poca, que pot ser que l'experiència acabi amb el plor. Perquè aquest joc pugui oferir a la criatura beneficis, cal que com a adults no l'atrapem si sentim que té por o necessita ser el guanyador o la guanyadora. Per altra banda, si ho fem, cal que es visqui de forma plaent i no frustrant.



## **2.2.2. Joc simbòlic**

### **2.2.2.1 Inicis i evolució**

Gutten (1975) considera que al segon any de vida aquestes activitats prelúdiques es tornen lúdiques. El pedagog creu que les primeres reemplacen les excitacions provocades per la mare mentre que les segones, l'escenifiquen i l'infant desenvolupa una escena en la qual representa la seva vida fantasmàtica composta per processos defensius, l'acompliment dels seus desitjos i el desig inconscient. Els diversos autors i autores esmentats anteriorment creuen que amb aquestes accions comença a aparèixer la simbologia i, per tant, el joc simbòlic. Marín (2021), en canvi, creu que aquest ja s'inicia als divuit mesos.

Hirsh-Pasek i Michnick (2005), afegixen que el joc simbòlic apareix quan comencen a establir relacions entre els objectes i els fan servir d'una manera més apropiada: els agafen correctament i els utilitzen en funció de les seves propietats, com per exemple, amb una pinta, fer l'acció de pentinar-se, fins que un dia ja no caldrà aquest objecte per simbolitzar l'acció. Ruiz de Velasco i Abad (2011), estan d'acord amb aquestes idees i afegixen que, l'esquema simbòlic té varies fases, les quals la primera és la imitació d'una acció aplicada a ell mateix o a ella mateixa, com per exemple, fer veure que dorm o es banya. Seguidament, aplicarà aquestes conductes a diferents objectes: banyarà o farà dormir a la nina, per exemple, i finalment establirà una assimilació simple d'un objecte a un altre, fet que consisteix a dotar de significat a un objecte indefinit com podria ser un tros de fusta que es converteix en un telèfon. Aquesta assimilació però, també la pot fer amb el seu propi cos i començar a assolir diferents rols que en un inici són figures del seu entorn més proper.

Les autores i els autors esmentats anteriorment, consideren que cap als tres anys s'arriba a la màxima simbolització que consisteix a dotar d'una altra funcionalitat un objecte definit (per exemple, fer servir un cotxe de telèfon) i als quatre anys, comencen a fer combinacions simbòliques complexes més elaborades les quals encadenen diferents accions i representen situacions més extenses. A més, són capaços i capaces de dominar i controlar diferents escenes de joc i inventar-se situacions per representar-les mitjançant petites figures. En aquestes edats s'inicien en la representació de situacions viscudes. Malgrat això, Garvey (1985) considera que aquesta imitació va sorgint gradualment i es basa tant en el desenvolupament mental com el físic.

En un inici, s'imiten actes que fan els altres davant de la presència del subjecte fins que s'arriba al punt de poder reproduir accions que s'han observat anteriorment, demostrant així una capacitat de creació d'imatges mentals d'accions i fets. Piaget i Inhelder (1978), defineixen aquestes imatges mentals com el resultat d'una imitació interioritzada mitjançant la qual es pretén proporcionar una còpia activa de l'acció a través de referències sensorials. Els autors les anomenen imatges reproductòries, ja que evocuen situacions prèviament viscudes.

Ruiz de Velasco i Abad (2011) consideren que entre els quatre i set anys apareix el joc simbòlic de representació de rols, en canvi, Garvey (1985) considera que aquest ja apareix als tres i no s'abandona fins abans de l'adolescència, període el qual és substituït per fantasies personals. L'autor, estableix que aquest tipus de joc simbòlic, implica la representació de rols, la creació de plans i arguments d'acció i objectes o situacions que es poden transformar en funció de les necessitats que van sorgint en el joc.

Per això, creu que és un dels jocs més complexos que es desenvolupen al llarg de la infància. Ruiz de Velasco i Abad (2011) afegeixen que el simbolisme es fa col·lectiu i sorgeix una major preocupació per imitar de forma molt detallada la vida real. Aquest joc és social i cooperatiu i reconstrueix papers adults reals o imaginaris. La interpretació dels papers i l'elaboració dels plans de joc es desenvolupen en funció de les vivències o intuïcions de cada criatura i les seves representacions reflecteixen la comprensió que tenen de l'entorn. És un joc col·lectiu que implica la conversa i necessita acords i normes que s'estableixen entre els jugadors i les jugadores.

Als set anys, aquest joc simbòlic és una còpia de la realitat i els simbolismes passen a ser representacions imitatives d'aquesta. A més, apareixen les imatges mentals anticipadores per Piaget i Inhelder (1978), les quals imaginen situacions sense l'assistència prèvia a aquestes i les aboquen en el joc. Marín (2021), considera però que el joc simbòlic s'allarga al llarg de la vida i hi ha diverses situacions de la vida adulta les quals estem reproduint aquest joc, per exemple, quan ens disfressem o quan ens posem a la pell dels personatges d'una producció literària.

### 2.2.2.2. Funció simbòlica

Piaget i Inhelder (1978) estableixen que la funció simbòlica apareix durant el segon any de vida i implica la representació d'un objecte o una situació absents. Tomasello, Striano i Rochat (1999), afegixen que abans d'aquest període poden aparèixer simbolismes gestuals. "La función simbólica o semiótica es la capacidad de imaginar y recordar situaciones, objetos, animales o acciones sin que estén presentes en este momento ni sean percibidas por los sentidos." (Ruiz de Velasco i Abad, 2011, p. 29)

Els diferents autors i autores esmentats anteriorment, consideren que aquesta funció genera dos instruments: per una banda, els símbols que són creats pel propi individu i per l'altra, els signes, que ja venen creats pel món extern. Ruiz de Velasco i Abad (2011), expressen aquesta idea de la manera següent:

El símbolo es la forma de exteriorizar un pensamiento que genera el individuo para comunicárselo a los demás, mientras que un signo es algo dado que debe ser aprendido y aceptado. (p.29)

Piaget i Inhelder (1978) defineixen cinc conductes les quals ens indiquen simbolismes que apareixen simultàniament i s'ordenen de menys complexitat a més. Comencen amb la que segons els autors s'anomena *imitació diferida*, que consisteix a representar un fet quan aquest no està present. Seguidament, en aquestes accions s'incorporen objectes que s'han creat a partir de simbolismes i aquí és quan els pedagogs parlen de *joc simbòlic*. Un altre simbolisme que apareix és el *dibuix o la imatge gràfica* que representen un intermediari entre el joc i *la imatge mental*, la qual apareix com a una imitació interioritzada. Finalment, un altre vehicle per expressar simbolismes és el *llenguatge* utilitzat per expressar fets que no estan davant de la vista de la criatura.

Per altra banda, Harris (2005), ha pogut concloure que els simbolismes que apareixen en les situacions de joc, modifiquen les regles d'aquest i tenen unes conseqüències en les seves accions, ja que si per exemple, una caixa de cartó es converteix en banyera, tots els participants i totes les participants la tractaran com a tal i aquest fet pot influir o determinar algunes actuacions. A més, afegix la idea que un objecte es pot anar transformant en diferents elements de forma simbòlica en funció de les necessitats del joc. Per exemple, si en la situació anterior, l'infant ja ha banyat a la nina i necessita un llit per posar-la a dormir, pot convertir la caixa que abans era una banyera en llit i en fer-ho, ho comunicarà a la resta de companys i companyes de joc.

L'autor està d'acord que als dos anys comprenen cognitivament aquesta idea i Tomasello, Striano i Rochat (1999) afegixen que les principals fonts de les seves

accions provenen del seu entorn quotidià. A més, en aquest període poden bolcar-se en un món imaginari evitant completament les descripcions literals, però per arribar-hi necessiten inspirar-se en situacions reals. En aquestes edats, apareixen també tal com s'ha comentat anteriorment atribucions de rols que impliquen una gran simbolització, ja que deixen de banda el seu jo i passen a ser un altre personatge, fet que implica tenir interioritzades i codificades les accions i característiques d'aquest.

Gutton (1975) defineix tres tipus d'identificacions determinades per l'objecte del seu procés: per una banda, trobem *la identificació amb l'agressor*, la qual les criatures juguen a representar allò que els fa por per curar-se'n i desafiar-la; *la identificació eròtica*, que expressa el desig de ser aquells que estima i per això, els representa i *la identificació centrípeta* la qual es dona lloc quan l'infant té el desig de representar-se a ell mateix i ho fa mitjançant un objecte.

També pot passar que aquest rol s'atribueixi a objectes, de manera que a vegades, un sol infant passa a reproduir múltiples rols dins del seu joc indicant així una complexa activitat cognitiva. Aquests rols es poden vincular a un personatge imaginari, que passa a ser com un company de joc per la criatura. Hirsh-Pasek i Michnick (2005) expressen que aquest fet es sol desenvolupar entre els 3 i 5 anys i indica elaboracions mentals molt complexes i a la vegada una gran imaginació.

Finalment, Harris (2005) explica que les sensacions que experimenten les criatures en assumir un rol en el seu joc, són similars a les que com a adults podem sentir quan llegim un llibre i ens identifiquem amb els protagonistes d'aquests, ja que les dues accions impliquen ubicar el subjecte a un món imaginari, el qual s'interpreta des d'un punt de vista extern. L'única diferència que veu el pedagog, és que la lectura està prèviament escrita per un autor o una autora i implica només la imaginació, mentre que els infants són els que escriuen les seves situacions de joc mitjançant la seva imaginació però també les seves accions.

### 2.2.2.3. Beneficis

Molts dels pedagogs i pedagogues que ressalten la importància del joc, destaquen també més concretament els beneficis del joc simbòlic. Ruiz de Velasco i Abad (2011), consideren que aquest genera noves zones de desenvolupament proper, ja que l'infant, quan representa quelcom, sempre aplica els seus sabers i per ell, el joc li aporta noves zones de desenvolupament partint dels seus coneixements previs. A més, en aquest tipus de joc cal elaborar situacions de forma mental per la posterior representació i fer ús dels objectes com a símbols.

Per això, altres pedagogs com Garvey (1985) afegeixen que aporta pensament abstracte i divergent, imaginació, creativitat i la possibilitat que els pensaments es tornin accions. En aquest sentit, Harris (2005) considera que el joc de simulació és un dels indicadors més primerencs i evidents de la imaginació de les criatures i encara que aparentment sembli que aquest els allunyi del món real no és així, ja que realment estan adquirint i experimentant molts conceptes sobre aquest, fet que els ofereix la possibilitat d'explorar i conversar al voltant de les possibilitats de la realitat.

Quando los niños entran en el mundo del juego fingido, se convierten en los reyes y reinas de un mundo nuevo, un mundo que pueden crear y controlar ellos mismos. En lugar de recurrir a los objetos reales tal como son, ahora tienen el poder de transformarlos y usarlos para sus propios fines. Se trata de la máxima expresión del pensamiento creativo. Y el juego de simulacros es justo el tipo de práctica que necesitan los niños para ir aprendiendo a manipular símbolos. (Hirsh-Pasek i Michnick, 2005, p. 354)

Per altra banda, el joc simbòlic gairebé sempre va acompanyat de llenguatge i per això, és una bona eina per afavorir-lo elaborant cada vegada estructures més complexes que capten de l'entorn. A més, durant el joc, es veu la necessitat de la comunicació, ja que sense diàleg, moltes vegades l'acció lúdica no seria possible. Aquesta comunicació en jocs col·lectius dona lloc al desenvolupament d'habilitats socials, ja que implica posar-se d'acord per dissenyar l'estructura i les característiques: cal repartir els rols, elaborar la situació, cercar els objectes més adequats, etc.

A nivell emocional, el joc simbòlic també té un paper rellevant, ja que ofereix l'equilibri psíquic gràcies al fet de poder expressar en ell por, emocions, conflictes i desitjos així com comprendre trets del món adult, descarregar tensions, expressar sentiments, etc. En definitiva, tal com estableix Bettelheim (1988) en el joc simbòlic infants expressen el seu món intern i a la vegada poden desafiar diverses sensacions. A causa de la

importància d'aquest fet, se'n dedicarà un apartat al llarg del treball per tal d'abordar-lo amb profunditat.

### **2.2.3. Joc de regles**

Malgrat que els diferents pedagogs i pedagogues estan d'acord amb les característiques del joc de regles, presenten discrepàncies pel que fa a l'edat d'inici d'aquest. Marín (2021) expressa que comença als tres anys mentre que Garvey (1985) considera que és a partir dels sis i Bondioli i Savio (1995) i Ruiz de Velasco i Abad (2011) creuen que als set. En aquest joc, tal com el seu nom indica, hi ha unes regles externes que venen donades i cal respectar-les. Per això, és fonamental que tots els jugadors i les jugadores se sentin segurs i segures per sotmetre's a aquestes, ja que no és un comportament senzill. (Marín, 2021). Garvey (1985) està d'acord també en el fet que aquestes regles són objectives i, per tant, poden implicar actuacions en equip. Hirsh-Pasek i Michnick (2005) descriuen que fins als set o vuit anys les criatures no estan madurativament preparades per comprendre les regles amb profunditat i, per això, encara no han pogut plantejar estratègies de joc.

### **2.2.4. Altres tipologies de jocs**

A banda dels jocs comentats anteriorment, n'existeixen altres tipologies. Una d'aquestes és el *joc turbulent* que, per Garvey (1985), comença quan s'adquireix capacitat de moviment i comunicació i, per això, implica un alt grau d'activitat, la qual habitualment es dona en grup. Per tant, pren força cap als quatre o cinc anys, malgrat que s'inicia molt abans. Accions que formen aquest joc poden ser les curses, els salts, les caigudes, perseguir-se, fugir, fer lluites, colpejar, riure, fer ganyotes, etc. Encara que aparentment pot semblar que és un joc agressiu, no és així, ja que sol anar acompanyat de rialles i expressions facials que ens indiquen un component lúdic. A més, altres característiques que l'allunyen de l'agressivitat són que és un joc voluntari i es realitza amb amistats. Pot passar que en algun moment es descontrola i aparegui el mal físic, però quan es dona aquesta situació, es tracta entre els membres del grup mitjançant el consol.

El joc turbulent, malgrat que es classifica dins dels jocs sensoriomotors també forma part del simbòlic i de regles, ja que sovint es juga en un àmbit col·lectiu i s'adopten comportaments de "fer com si". És freqüent que dins d'aquest joc, les criatures juguin a

fer lluites i aquest fet els permet aprendre a controlar els impulsos i a la vegada diferenciar la realitat i l'aparença, ja que malgrat que sembli una baralla, no és així i els està permetent també gaudir del sentiment de pertinença en un grup.

S'ha demostrat que aquest joc és més freqüent en nens que en nenes i malgrat que les segones també hi participen, en les seves accions no hi ha tant contacte físic. Aquest fet però, va molt donat per la forma en què la societat permet o prohibeix aquest joc en determinats col·lectius. A més, s'ha pogut percebre que és un joc molt freqüent després d'una activitat que requereix atenció i concentració, com podrien ser les que es plantegen a l'escola i per això, sovint, en sortir d'aquestes institucions, les criatures l'apliquen per relaxar-se o fer un canvi d'activitat.

Una altra tipologia de joc freqüent al llarg de la infància és el *joc de construcció* que malgrat que Marín (2021), exposi que apareix a partir dels dos anys, podem trobar components d'aquest joc entre els 12 i 18 mesos quan els infants apilen torres, fan fileres amb objectes o realitzen joc heurístic. Aquest joc és impulsat pel plaer de produir formes diverses, les quals si s'atorguen de significat formen part de simbolismes i a la vegada ofereixen la possibilitat de creació: construir una casa, una ciutat, un pont, etc.

### **2.2.5. Simbolismes en els jocs**

Ruiz de Velasco i Abad (2011) expressen diferents simbolismes que defineixen l'impuls del joc de les criatures i aquests es poden veure reflectits en tots els jocs esmentats anteriorment durant la infància. El primer és el desig de fer-se gran, que començant pel joc de moviment, s'expressa quan demanen que els agafem a coll, o també quan els adults els elevem, sovint senten una sensació de plaer, ja que aquesta acció els permet conèixer noves perspectives del món i experimentar amb la sensació d'altitud. Quan comencen a desplaçar-se de forma autònoma, ells mateixos i elles mateixes es proporcionen aquesta sensació enfilant-se en diferents llocs o utilitzant elements per ser més alts i altes com xarranques, o bé en el joc de construcció, elevant torres altes per desafiar l'altitud. Per acabar, quan s'inicien en el joc simbòlic i adquireixen la capacitat de realitzar simbolismes tot adoptant rols, veiem que gairebé sempre s'incorporen personatges adults en el seu joc expressant així altra vegada aquest desig.

Per altra banda, és molt comú adoptar un rol que impliqui el que Aucouturier (2004) anomena *identificació amb l'agressor*, que s'ha comentat anteriorment i consisteix a representar en el joc el paper d'un personatge pel qual l'infant se sent amenaçat i per això, necessita representar-lo per poder suavitzar aquesta situació de por i generar una

seguretat proporcionada per la comprensió dels sentiments d'aquest rol. Un dels personatges que apareix sovint en els jocs és el llop, que és el personatge malvat de la nostra cultura literària. A més, segons Gutton (1975), quan l'infant viu situacions les quals l'atemoreixen i no les pot controlar, com per exemple podria ser anar al metge a posar-se una vacuna, necessita jugar-les fent el paper del personatge pel qual se sent amenaçat (en aquest cas el metge) i aplicar el que li han fet en un altre individu de joc. Per tant, l'infant el qual he parlat anteriorment que li hauria fet por la situació de vacunar-se, és molt probable que quan tingués l'oportunitat, voldria jugar a metges i vacunar a algun personatge per viure activament el que li han fet a ell i curar-se'n.

En relació amb l'adopció de rols, *el joc d'identitats* també és molt present al llarg de la infància. Ruiz de Velasco i Abad (2011) descriuen dos elements que fan possible aquest joc: per una banda, el mirall, que permet trobar-se a un mateix i reconèixer-se, i per tant, és un factor clau per la formació del jo. Un cop s'ha establert aquest jo i apareix el joc de rols, les disfresses permeten aquest tipus de joc i impliquen un canvi d'identitat, que significa deixar de ser qui som i convertir-nos en altres, fet que requereix una descentració. Per tant, els pedagogs i les pedagogues creuen que cal posar disfresses més sovint a l'abast dels infants per possibilitar el seu joc de rols. A més, cal que aquestes es vinculin en els seus interessos i no caiguin en l'estereotip de personatges de pel·lícules, ja que amb aquestes els nens i les nenes reproduïen el que passa a la pel·lícula i no posen en joc la imaginació.

La casa o refugi o bé *joc de la caseta* tal com l'anomenen Ruiz de Velasco i Abad (2011), els aporta refugi i seguretat i és utilitzada com a tal o bé com a element significatiu que forma part del joc de rols on s'hi recreen situacions de l'àmbit familiar. Per tant, la casa és un espai molt utilitzat en el joc dels infants i sovint, si no la tenen a l'abast, busquen diferents elements per construir-la. Mitjançant les accions que expressen els infants a partir d'aquest element simbòlic, els adults podem percebre característiques del seu jo. Si per exemple un infant destrossa la casa que han construït els seus companys i companyes, ho fa per gelosia, ja que ell també voldria fer-ho. Per altra banda, la manera en com es construeix la casa també expressa diferents característiques de l'estructura tònica-emocional. Per exemple, si aquesta no té finestres, serà per protegir-se de l'agressor, en canvi, si en té, serà perquè es pugui entrar i sortir lliurement.

Un cop juguen amb aquest element, els infants que saben elaborar situacions de joc dins d'aquest espai, ens indiquen que tenen una vida afectiva normalitzada, amb vincles afectius sòlids i confiança amb els altres i per això, senten plaer i seguretat i gaudeixen del contacte corporal. En canvi, aquells que mai entren a la casa, ens indiquen que



poden tenir carències emocionals i sentir rebuig al contacte corporal. Tot i això, no sortir mai de la caseta pot indicar dificultats d'identitat, por a ser independent i autònom i, per tant, a créixer i a la vegada inseguretat i tancament per por a ser envaït. Per tant, hi ha d'haver un punt mig entre dins i fora, saber jugar a dins però també sortir, ja que així ens mostren sensació de llibertat i seguretat, capacitat de rebre els altres a casa sense sentir-se envaït, poder escapar i tornar, ser autònom i autònoma i, per tant, tenir desitjos de créixer i ser gran, tenir capacitat per acceptar frustracions i normes, etc.

Per tant, *la caseta* és un espai simbòlic molt important en la infància que defineixen Ruiz de Velasco i Abad (2011). De manera similar, *el niu* també és utilitzat en els jocs dels infants. Altres espais que defineixen els autors, són *el cercle*, que representa el grup i el col·lectiu i per això, és molt utilitzada la rotllana per a trobades; *el camí o la línia*, expressat en diferents jocs tradicionals com la xarranca, el parxís, l'oca, etc. representa el camí que seguim a la vida, el qual tots i totes comencem igual, però no arribem al mateix lloc. Per això, jugar amb aquests espais implica un assaig social de la gestió del temps i l'espera a través de l'error i l'encert.

*El laberint*, simbolitza un enigma per resoldre i permet elaborar la por al desconegut; *l'espiral*, en canvi, simbolitza l'origen, el creixement i l'evolució i el seu recorregut promou el retrobament. Per altra banda, *la muntanya*, simbolitza el repte, convida a enfilar-s'hi i arribar fins a dalt i tornar a baixar, experimentant pujades i baixades contínues. Finalment, *la selva* representa un lloc llunyà i desconegut per la criatura i com *el bosc*, ofereix sensacions de desorientació, recerca i sorpresa davant del desconegut, per tant, altera la visió gràcies a l'acció d'entrar en un terreny desconegut.

### **2.3. Objectes lúdics**

En qualsevol classe de joc durant el desenvolupament de la infància, els objectes prenen un paper molt rellevant. "El joc és un procés psicològic mediatitzat per un objecte real anomenat joguina." (Gutton, 1975, p.44). Com s'ha exposat en apartats anteriors, per Winnicott (1993) els objectes permeten als nadons de les primeres edats moments d'autonomia i exploració, ja que hi aboquen tot aquell plaer que senten pel seu adult de referència. Ruiz de Velasco i Abad (2011) i Hirsh-Pasek i Michnick (2005), defineixen que aquestes exploracions permeten a l'infant adquirir coneixements que l'ajuden a comprendre el món. Així doncs, durant els primers dos anys de vida, els objectes són fruit de petits experiments que fa la criatura per aprendre i desenvolupar-se i per això,

és molt important la selecció i varietat d'aquests per tal d'oferir un ampli ventall de sensacions i descobertes.

Aquestes accions que engloben les primeres exploracions, més endavant li permetran conèixer l'ús funcional de l'objecte per així poder-li establir simbolismes els quals començaran oferint a l'element el significat que té, però amb el temps s'adquirirà la capacitat de donar-li nous significats simbòlics i fins i tot es podrà fer ús d'aquests quan no estiguin presents de forma imaginària. Garvey (1985) defineix les diferents relacions que tenen els infants amb els objectes en funció de la seva etapa de desenvolupament.

Començant pels nou mesos, el nadó agafarà la joguina més pròxima i brillant i l'explorarà sacsejant-la, colpejant amb aquesta i molt probablement involucrant la boca. Seguidament, n'agafarà una altra i farà el mateix i així successivament. Més endavant, al voltant de l'any, el nen o la nena ja seran capaços d'investigar cada objecte i un cop el coneixin, començaran a usar-ne algun segons la seva funcionalitat, malgrat que en general continuaran tractant-los a l'atzar. Als 15 mesos, en canvi, ja hi ha la capacitat d'apropiar usos convencionals als objectes i per exemple, si es tracta d'una tassa, la criatura imitarà l'acció de beure amb aquesta.

Un cop hagi establert l'ús dels diferents objectes en les seves accions, cap als 21 mesos ja serà capaç d'establir relacions seguint els seus usos convencionals i fins i tot, serà capaç de buscar objectes que es relacionin amb aquest si no estan al seu abast. Per exemple, si ara té la mateixa tassa d'abans, buscarà una cullera per complementar-la i farà l'acció de remenar per posteriorment fer veure que s'ho beu. Als 25 mesos, les combinacions amb els objectes el portaran a fer un encadenament d'accions i per exemple, si té una tassa, una cullera i una nina, primer li donarà menjar i després la posarà a dormir. Malgrat això encara no tindrà la capacitat de dotar la nina de vida pròpia fins als 30-36 mesos que apareix aquesta capacitat d'atorgar vida als diferents objectes.

En definitiva doncs, per Garvey (1985), durant el període dels dos anys, la relació de l'infant amb l'objecte té diversos progressos. Primer, relaciona cada objecte amb pautes d'acció que li permeten aquest i seguidament ja relaciona objectes que concorden entre si per la seva funcionalitat. Un cop ha establert aquestes relacions, genera seqüències de pautes d'acció per formar conjunts majors i coherents; pel que fa a aquestes pautes d'acció primer se les aplica a ell mateix i llavors als altres fins que arriba al punt que és capaç de donar vida als objectes. Finalment, és capaç d'imaginar-se o transformar objectes per poder-los fer servir en accions i seqüències d'accions concretes.

En aquest sentit, Winnicott (1993) estableix una seqüència que desenvolupa cada infant amb els objectes. L'autor creu que primer el subjecte es relaciona amb l'objecte fins que

l'està a punt de trobar i quan això passa, l'element és destruir pel subjecte. Seguidament, aquest sobreviu a la destrucció i a partir d'aquí ja pot ser utilitzat per la criatura. Per tant, l'autor creu que l'objecte sempre és destruït per convertir-se en real i deixar de ser omnipotent.

Garvey (1985) afegeix que per tal de facilitar i potenciar aquest procés de representació, en un inici són necessaris objectes realistes que suggereixin combinacions les quals aportaran la necessitat d'imaginar o crear objectes que falten per completar-les i una vegada hagi après a establir-les, serà bo que el joc sigui amb objectes més abstractes, ja que permetran més imaginació i a la vegada seran més adaptables a les diferents situacions de joc.

Per altra banda, Hirsh-Pasek i Michnick (2005), ens exposen diversos materials de joc juntament amb les seves simbologies. Per exemple, elements que permeten ser modelats com la plastilina, el fang o la sorra possibiliten a les criatures satisfer fantasmes que li ocasionen les femtes i l'orina, elements que entren pel cos en forma de menjar i tornen a sortir transformats; per això, els materials de modelar els permeten fer transformacions que desafien aquests fantasmes instintius. Més endavant, sorgeix al nen o a la nena un interès pel ventre fecundat de la mare i per això, apareixen objectes per dominar aquesta situació com globus i pilotes, que seran el seu centre d'interès al final del primer any de vida i simbolitzen tant el cos de la seva mare com el seu. Altres elements amb aquesta simbolització són els tambors, que a més serveixen per comunicar-se i descarregar les conductes agressives i alleujar tensions.

A més, amb aquests objectes s'identifiquen amb la mare i els sorgeix el desig de tenir un infant dins del seu cos i per això, incorporen aquesta situació en els seus jocs. Més endavant, objectes que serviran per satisfer aquest desig seran les nines i els peluixos, que a la vegada seran objecte d'amor i de mals tractes en els quals projectaran les seves experiències biològiques i els permetran iniciar-se en l'aprenentatge de la maternitat i la paternitat. Altres materials com tasses, plats, culleres, olles, etc. serveixen a la criatura per alimentar a les nines o els peluixos i amb aquestes experiències comprenen també la pèrdua i recuperació. Cap als dos anys fa ús d'aquests recipients per travessar substàncies i amb aquestes accions ens expressa la necessitat de l'ensenyament del control d'esfínters, és a dir, la capacitat de deixar anar voluntàriament els continguts del seu cos.

En definitiva, tal com exposa Gutton (1975), la joguina o objecte lúdic desperta el desig de l'infant, s'integra en una història viscuda gravada en el subconscient i es transforma en una estructura nova i actual que es desenvolupa cap al futur en un temps i espai

determinats. Quan sorgeix aquest procés, la situació de joc entra a la memòria, fet que permet repetir-la o modificar-la. Per això, quan la criatura es troba en mig de les seves joguines, se sent segura per desafiar els seus enemics i les seves por, ja que es tornen inofensius i quan hi ha un objecte que representa una situació conflictiva, mitjançant la seva manipulació apareix el domini d'aquest. Per exemple, si un infant té por als gossos, cercarà al seu entorn un objecte semblant a un gos o bé el crearà mitjançant simbolismes i seguidament li establirà un paper de vulnerable i inofensiu mentre que ell adoptarà un rol de valent desafiant així aquesta por.

Los objetos sirven de diversas maneras como unión entre el niño y su entorno. Permiten disponer de un medio con el que el niño puede representar o expresar sus sentimientos, intereses o preocupaciones. Proporcionan también una vía de interacción social con adultos o con otros niños. (Garvey, 1985, p.69).

## **2.4. Espais lúdics**

En el joc, com passa amb els objectes, els espais prenen una gran rellevància, ja que en aquests es desenvolupen les diferents situacions lúdiques. Ruiz de Velasco i Abad (2011) veuen l'espai de joc com el millor escenari per l'aparició i el desenvolupament del joc simbòlic, però perquè això passi aquest ha de ser cuidat i, per tant, estètic visualment. A més, cal que atengui a la diversitat, permeti el joc tan individual com col·lectiu, ofereixi límits, temps d'espera i contemplació i s'hi puguin realitzar accions com entrar sortir, aparèixer, desaparèixer, mirar cap a dins, omplir, buidar, etc. Tardos (2011) afegeix que és molt important que l'espai sigui ampli, ja que permetrà el moviment lliure i a la vegada una seguretat i tranquil·litat de grup, oferint l'espai necessari per elaborar les diferents situacions de joc sense que aquestes es vegin pertorbades a causa de la limitació que pot tenir l'espai.

Para hacer movimientos libres es necesario un espacio amplio. De la misma forma, una seguridad y una tranquilidad satisfactorias no son concebibles en grupo sin un espacio amplio. Efectivamente, ¿qué satisfacción puede producir en un niño un juego que se ve continuamente perturbado por los compañeros que se mueven a su alrededor? (Tardos, 2011, p. 13).

Partint dels espais físics, els infants aboquen els seus espais imaginaris i creen així una harmonia entre la realitat i la imaginació. A través de l'espai poden també projectar la seva situació de joc mitjançant els simbolismes. Per això, és important que sigui poc estructurat, ja que així no limita les possibilitats de creació i de joc que sorgeixen del desig instintiu de la criatura. Així doncs, Ruiz de Velasco i Abad (2011) proposen

dissenyar diferents espais no estructurats i rics visualment els quals els infants puguin deixar anar les seves fantasies més internes mitjançant el seu joc lliure.

Els autors, que han portat a la pràctica aquestes experiències, expliquen que quan els infants veuen els espais, el primer que fan és anticipar el projecte de joc amb el pensament, fet que els crea desig i seguidament, el porten a terme. Han observat també que les qualitats dels espais i dels objectes els permeten abocar situacions observades en altres contextos, tot creant diversos objectes simbòlics els quals són possibilitats per la flexibilitat tant de l'espai com dels materials.

## **2.5. Món intern i joc simbòlic: projecció del món intern en el joc simbòlic**

Diversos psicoanalistes com Freud (1900), Klein (1994) i Bettelheim (1988) expliquen que cada infant, com a ésser humà, d'ençà que neix, va vivint experiències que el poden impactar tant positivament com negativament i d'aquesta manera es va configurant el seu jo a través d'aquestes vivències que queden marcades en el seu subconscient. Per això, consideren que molts problemes mentals adults els quals la psicoanàlisi té dificultat per esbrinar tenen l'origen a situacions traumàtiques de la primera infància.

És en aquest mateix període però, durant la vivència d'aquestes, quan el joc és una eina per desenvolupar i elaborar aquestes situacions de forma simbòlica per tal de comprendre-les i interioritzar-les. En aquest sentit, Ruiz de Velasco i Abad (2011) exposen que el joc simbòlic sorgeix de la seguretat i el benestar de la criatura, però també de processos interns ja siguin conscients o inconscients, que mitjançant el joc poden ser expressats. "El niño expresa sus fantasías, sus deseos y experiencias de un modo simbólico por medio de juguetes y juegos." (Klein, 1994, p.13).

Freud (1900) afegeix que en el joc simbòlic podem veure situacions traumàtiques o fantasmagòriques recents, però també molt antigues que es troben ancorades en el jo més profund. De manera similar, ho exposa Klein (1994): "El juego de los niños nos permite extraer conclusiones definidas sobre el origen de este sentimiento de culpa en los primeros años." (p.11).

Per altra banda, el joc està impulsat també per la necessitat emocional que té l'infant de comprendre quelcom de la vida real mitjançant la reproducció d'aquesta acció, ja que a diferència dels adults, que mitjançant el record mental ja en tenim suficient, els infants necessiten posar-ho en pràctica. (Hirsh-Pasek i Michnick, 2005 i Piaget i Inhelder, 1978). "El juego permite al niño resolver simbólicamente problemas que quedaron pendientes

en el pasado y afrontar directa o simbólicamente preocupaciones presentes". (Bettelheim, 1988, p.230).

Per això, en el seu joc de representació, el nen o la nena reproduïxen situacions amb les quals estan units de manera afectiva i, per tant, els han impressionat a la vida per tal de poder-les entendre, interioritzar i a la vegada, fer-se'n protagonistes. La representació espontània selecciona i destaca aquells trets de l'entorn que més han impactat a l'infant en un determinat moment. Per exemple, si un infant va al metge i se li fan diverses accions que no li agraden, tan bon punt tingui l'oportunitat, buscarà un company o una companya de joc per fer-li tot allò que li han fet i no li ha agradat i així curar-se'n. (Gutton, 1975 i Garvey, 1985).

L'autor, veu al joc simbòlic com una activitat reparadora que permet transformar l'angoixa en plaer i, per això, creu que és el mètode d'expressió psíquic que tenen les criatures en el qual ens expressen el seu subconscient de forma directa. El vehicle utilitzat per expressar aquest món intern i fantasmagòric és el cos, el qual dona forma i exterioritza tot allò que l'inquieta mitjançant un llenguatge que segons Piaget i Inhelder (1978), permet expressar les necessitats o experiències viscudes del jo que representen conflictes inconscients com interessos sexuals, defensa contra l'angoixa, fòbies, agressivitat o identificació amb l'agressor, por al risc o a la competició, etc. En aquest sentit, es compara el joc com a resultat de l'impuls de l'inconscient amb els somnis.

Obligado a adaptarse incesantemente a un mundo social de mayores, cuyos intereses y reglas siguen siéndole exteriores, y a un mundo físico que todavía comprende mal, el niño no llega como nosotros a satisfacer las necesidades afectivas e incluso intelectuales de su yo en esas adaptaciones, que para los adultos son más o menos completas, pero que para él siguen siendo tanto más inacabadas cuanto más pequeño es. Resulta, por tanto, indispensable a su equilibrio afectivo e intelectual que pueda disponer de un sector de actividad cuya motivación no sea la adaptación a lo real, sino, por el contrario, la asimilación más o menos pura a los modelos exteriores, y la inteligencia es equilibrio entre la asimilación y la acomodación. (Piaget i Inhelder, 1978, p. 65).

A vegades, pot passar que les criatures del nostre entorn ocupin la major part del seu joc simbòlic reproduint les mateixes situacions. Quan això passa, pedagogs com Gutton (1975) i Bettelheim (1988) consideren que és perquè es busca aprendre d'aquesta situació, ja és d'un gran interès per ell o bé que busqui curar-se de quelcom que és desagradable i com que no ho aconsegueix, ho va intentant diverses vegades.

A vegades, hi ha infants que són incapaços d'elaborar situacions de representació i simbolismes i per això, veiem que en les estones de joc lliure, es passen les hores en

constant moviment. Aquest comportament, segons Aucouturier (2012), ens indica que la criatura no sap dominar el seu cos a través del moviment i és el moviment el qual domina el seu cos, actuant com a refugi de l'angoixa, però impossibilitant la representació d'un mateix o d'una mateixa. El pedagog explica que darrere d'aquestes accions hi ha mancances emocionals les quals no han permès a l'infant elaborar la representació del seu jo, fet que li impedeix adoptar rols i establir simbolismes. A més, aquestes limitacions fan que hi hagi trencament de les històries passades i futures i per això, l'infant només és capaç d'actuar en el present a través del moviment.

La psicoanàlisi ha demostrat que el joc lliure és el millor mètode per conèixer les situacions traumàtiques dels infants, per això, diversos psicoanalistes com Anna Freud, Melanie Klein, Bernard Aucouturier, Bruno Bettelheim, entre altres, feien ús del joc en les seves sessions de psicoanàlisi per tal de conèixer els conflictes interns de cada criatura i així, poder-les comprendre des d'una dimensió més profunda.

La naturaleza más primitiva de la mente del niño hizo necesario encontrar una técnica analítica más adaptada a él, y la hemos encontrado en la técnica de juego. Mediante el análisis del juego tenemos acceso a las fijaciones y experiencias más profundamente reprimidas del niño, y estamos así en condiciones de ejercer una influencia radical sobre su desarrollo. (Klein, 1994, p.21)

## **2.6. El rol de l'adult en el joc simbòlic**

Ara que ja coneixem els beneficis del joc i els significats que té aquest per a les criatures, cal destacar la importància del rol de l'adult per tal de no desvirtuar l'activitat lliure i espontània de l'infant. Ruiz de Velasco i Abad (2011), consideren que es vulnera el sentit del joc en el moment que hi ha un adult amb voluntat de dirigir-lo, fer-lo obligatori, actuar com a participant no convidat, corregir-lo, etc. El joc doncs, ha de derivar-se del desig del nen o de la nena i la funció de l'adult és facilitar-lo però mai fer cap de les accions esmentades anteriorment. Cal tenir en compte que l'infant que juga està investigant i com ja hem vist, necessita elaborar o desafiar una experiència. Per aquest motiu ha de ser respectat, ja que si com a subjecte extern a la seva activitat interferim, es trencarà el desenvolupament d'aquesta vivència. (Hirsh-Pasek i Michnick, 2005 i Aberastury, 1968).

Tardos (2011) considera que una de les tasques fonamentals dels educadors i les educadores és crear les condicions necessàries per a l'elaboració del joc. Perquè això passi, cal seguretat i tranquil·litat, ja que "solo el niño que se siente seguro y que ha

satisfecho sus necesidades corporales fundamentales puede jugar plenamente con alegría". (Tardos, 2011, p.13). A més, cal fonamentar el moviment lliure mitjançant un espai ampli, el qual és una necessitat bàsica de l'infant que es pot vulnerar si no hi ha les condicions adequades. Cal tenir en compte també deixar el temps suficient perquè les criatures puguin desenvolupar profundament les seves situacions de joc i materials variats per estimular-les i enriquir-les. En definitiva, Tardos (2011) considera que la tranquil·litat, el bon humor i les ganes de jugar dels infants depenen del treball educatiu que es porta a terme a l'escola.

Aucouturier (2004) (citada per Ruiz de Velasco i Abad, 2011) proposa una sèrie de pautes que cal que aquelles persones adultes que acompanyen el joc de les criatures tinguin presents. Primer, cal proporcionar seguretat física i afectiva mitjançant el suport i una actitud disponible, ja sigui a través d'ajuda directa o en la distància amb una mirada o un gest. Per fer-ho cal un adult amb autoconsciència, és a dir, amb capacitat de conèixer la pròpia situació emocional, fet que l'ajudarà a tenir una empatia tònica, definida com a la capacitat de posar-se al lloc de l'altre a través d'una lectura del cos de l'infant que permetrà no anticipar l'expressió espontània i observar els seus sentiments.

A més, ha de ser símbol de llei i establir normes sent acollidor i comprensiu, però mostrant fermesa i claredat tot creant una relació asimètrica que implica acompanyar a la criatura amb mirada d'adult i no d'infant, per això, no cal que entri en el joc si no és necessari per ajudar a que aquest evolucioni. Pel que fa a aquesta idea, Hirsh-Pasek i Michnick (2005), afegeixen que quan l'adult es fa partícip, sempre que respecti l'acció lliure i voluntària, pot empènyer a l'infant a anar més enllà del seu desenvolupament, generant nous aprenentatges.

Aucouturier (2004) defineix a les intervencions verbals de l'adult com a *palabras que sostienen y estructuran*, les quals apareixen en els moments necessaris, ja sigui per ajudar a l'infant a posar paraules a les seves accions o emocions, per fomentar el desenvolupament de la seva identitat a través dels simbolismes, per desculpabilitzar, posar límits o oferir referències. Els pedagogs i les pedagogues, afirmen també que una altra tasca de l'adult és donar importància als diàlegs que sorgeixen en el joc i escoltar-los, ja que en aquests els nens i les nenes ens expressen els seus sabers, els seus interessos i les seves inquietuds.



### **3. Objectius, pregunta d'investigació i hipòtesis**

La pregunta inicial de la qual parteix la recerca desenvolupada és la següent:

- *Com conèixer el món intern dels infants de 0 a 6 anys a través del joc simbòlic?*

Per tal de donar-li resposta, els objectius marcats en el Treball Final de Grau són els següents:

- Adquirir eines per conèixer el món intern dels infants a través del joc simbòlic.
- Conèixer estratègies d'observació que permetin posar èmfasis a la informació rellevant.
- Aprendre a fer una anàlisi profunda i acurada de les dades observades.
- Evidenciar la importància del joc en el dia a dia dels infants.

Partint d'aquests, s'esperen les següents hipòtesis:

- El joc simbòlic de cada infant serà divers en funció de la seva edat.
- En el joc es podran conèixer aspectes interns de cada criatura (pors, angoixes, interessos, desitjos inconscients, etc.) a través de l'observació i l'anàlisi.
- El joc és una activitat fonamental durant el desenvolupament de la infància.

## **4. Aplicació pràctica**

### **4.1. Metodologia**

La metodologia que es porta a terme en el present treball es troba dins del paradigma interpretatiu i segueix el mètode de recerca qualitativa, ja que pretén analitzar i comprendre una realitat al voltant del joc simbòlic dels infants de 3 a 6 anys amb l'objectiu d'observar-ne el món intern per poder conèixer trets que els preocupen, interessin, motiven, etc. i són expressats mitjançant el joc. Arnaus (1996) defineix aquesta recerca de la següent manera:

Els mètodes qualitius són humanistes, es concreten en les relacions humanes. Els mètodes mitjançant els quals s'estudia les persones necessàriament influeixen en la manera com les veiem. Si s'investiga a persones qualitativament, s'arriba a conèixer-les en el terreny personal i a experimentar el que elles senten en les seves lluites quotidianes en la societat. (p.24)

Més concretament dins de la recerca qualitativa, la investigació utilitzada és un estudi de cas, ja que s'han analitzat diversos casos concrets de joc simbòlic en el seu context natural com són els diversos espais quotidians dels infants escollits. En aquest estudi de cas, es compta amb l'observació i les entrevistes per a l'obtenció de dades, les quals s'especificaran en el següent apartat. "L'estudi de cas sintetitza en molts aspectes tot un conglomerat de diferents tradicions que veuen la possibilitat d'obtenir un coneixement exhaustiu i qualitatiu a partir de l'observació de camp i a partir de l'aprofundiment d'una situació o cas particular". (Arnaus, 1996, p. 26).

### **4.2. Instruments de recollida de dades**

Per tal de recollir realitzar la recollida de dades en la investigació de recerca qualitativa, s'ha fet ús de dos instruments diferents: per una banda, l'entrevista ha servit per conèixer amb més profunditat cada criatura i complementar així la visió pròpia d'aquesta amb la de la seva família. Aquesta informació, m'ajudarà a analitzar els resultats obtinguts en les observacions, la metodologia principal d'anàlisi de dades que es farà servir en repetides ocasions, més concretament quatre vegades amb cada grup d'infants per així, poder recollir les dades en diversos moments i juntament amb els coneixements teòrics sobre el tema, em permetrà copsar tot allò que expressen els infants en el seu joc per posteriorment analitzar-ho i establir conclusions sobre els trets més rellevants del seu món intern. A més, durant les observacions, en cas que sigui possible i n'obtingui el

consentiment, enregistraré un vídeo per captar amb més precisió tots els detalls d'aquestes.

#### **4.2.1. L'entrevista**

Traveset (2012) deixa clar que la família de l'infant és la principal responsable de l'educació i el desenvolupament d'aquest. Per tant, conèixer la seva opinió i visió al voltant del seu fill o filla, ens pot ajudar molt en l'anàlisi d'un estudi de cas, ja que ens aporta informació extra de gran qualitat per complementar les observacions. Per això, en la investigació pràctica, s'ha portat a terme una entrevista inicial amb les dues famílies dels grups d'infants observats. Coneixent com es comporten lúdicament aquestes criatures en el seu dia a dia, així com els seus aspectes més psicològics i emocionals, puc aconseguir uns resultats més amplis i precisos que només amb les vuit observacions portades a terme.

Cornadó (2020) afegeix que en les entrevistes amb les famílies el veritable protagonista ha de ser l'infant, ja que és la persona la qual ens interessa obtenir informació per tal de comprendre amb més claredat les seves accions i comportaments (en el meu cas, aquests es veuran reflectits en el joc). Per tant, cal que la majoria de preguntes estiguin enfocades a la criatura i no s'oblidi aquest objectiu, ja que a vegades, pot passar que s'abordin altres temes que sorgeixen i no ho tenen en compte.

Amb l'infant al centre, és important mantenir presents els propòsits de l'entrevista per tal de poder-los assolir i arribar a conèixer allò que necessitem o ens interessa. En aquest sentit, Intxausti (2014) considera que per tal que l'entrevista ens ofereixi els fruits que esperem, cal que ens la prenguem com una tasca exigent pel que fa a la seva preparació, realització i posterior recull dels temes abordats. En el meu cas, aquesta idea és molt rellevant i per això he fet ús d'una entrevista estructurada, per tal de poder abordar l'objectiu principal d'aquesta que és conèixer la vida lúdica de l'infant així com aspectes més emocionals els quals es poden veure reflectits en el joc. Així doncs, les preguntes que es faran a les famílies seran les següents:

- Què fa l'infant en el seu temps lliure?
- Presenta voluntat de joc o prefereix altres activitats?
- És capaç de jugar de forma simbòlica diàriament elaborant diverses situacions?
- Hi ha algunes situacions de joc que es repeteixin amb freqüència? Quines són?
- Durant les situacions de joc, s'adopten rols? Com són, diversos o es repeteixen amb freqüència?

- Com és el comportament de l'infant durant la representació de determinats rols?
- L'infant manifesta pors en el seu dia a dia? Quines són?
- Quins interessos té la criatura, és a dir, què li agrada?
- Com veieu a l'infant a nivell emocional?

A banda d'aquestes preguntes inicials, un cop finalitzada cada observació, si es considera necessari, s'elaboraran noves preguntes personalitzades de cada infant que aniran relacionades amb inquietuds que apareixen en la recerca arran de les accions del seu joc. Quan aquestes apareguin, es recolliran juntament amb la seva resposta, dins de cada taula d'observació, on hi haurà un apartat exclusiu per abordar-les.

#### 4.2.2. L'observació

Campos i Lule (2012) descriuen l'observació com una tècnica sistematitzada i lògica que permet apreciar de forma objectiva tot allò que passa en el nostre entorn i forma part d'un estudi científic. Aquest mètode requereix un observador o una observadora que investiga amb uns objectius clars i acurats i un objecte investigable format per qualsevol fet o fenomen que sigui motiu d'estudi. Buendía (1998) afegeix que malgrat que tots els fets puguin ser objecte d'observació, només parlem d'observació de caire científic quan aquesta és rigorosa i sistemàtica i ens permet avançar en coneixements.

Per tal de poder elaborar una observació de qualitat, Tamayo (2004) destaca la importància d'elaborar una guia d'observació: un document on s'hi poden anotar les dades de forma clara i objectiva fidel als objectius de la investigació per tal de facilitar-ne l'anàlisi. Per elaborar aquesta guia s'han de seguir dues fases les quals contenen diferents criteris:

- **Primera fase:** Primer cal tenir clar i ben plantejat l'objecte investigat així com els objectius de la investigació. Seguidament, és important establir apartats o categories de l'objecte d'estudi per tal de seleccionar els indicadors que observarem. Un cop tinguem aquestes dades clares, cal que estructurarem el disseny de la guia d'observació i definim si serà qualitativa o quantitativa.

- **Segona fase:** És important tenir en compte les condicions que tindrem a l'hora de realitzar l'observació i organitzar la temporalitat d'aquesta. A més, cal que formulem mètodes de sistematització de la informació, com per exemple dissenyar símbols representatius de les accions i formats de registre concrets. Aquests formats, cal que incloguin aspectes bàsics com les dades i característiques dels objectes observats, els

propòsits de l'observació, la seva temporalitat i les categories que responen als objectius. Finalment, cal també tenir en compte l'actitud, la vestimenta i la postura de la nostra personalitat en observar.

Pel que fa a la globalitat de la tècnica d'observació, Buendía (1998) defineix unes fases dins de l'observació que permeten donar resposta als objectius d'aquesta:

1. Delimitació del problema.
2. Recollida de dades i sintetització.
3. Anàlisi de dades.
4. Interpretació de resultats.

Segons l'autora, és fonamental seguir rigorosament cada fase, ja que totes són de gran importància i ens permeten arribar a conclusions científiques. Per acabar, Campos i Lule (2012) exposen avantatges i desavantatges de la tècnica d'observació.

Per una banda, és una tècnica que permet observar els fets d'una manera natural i descriure'ls amb exactitud. A més, les categories i els indicadors que formen part de la guia d'observació explicada anteriorment, permeten resultats concrets i específics. Finalment, és una tècnica que presenta un baix cost monetari i material per l'investigador o la investigadora, fet que fa més accessible el seu ús en recerca.

Malgrat això, l'observació presenta també mancances gairebé totes amb relació al subjecte que investiga, per això, cal que aquest tingui uns coneixements previs sobre la tècnica i el tema d'estudi. Per tant, pot passar que l'observador o l'observadora tinguin una manca de domini de les categories o indicadors a observar i això pot portar a resultats poc específics en la recerca. A més, existeixen variables difícils d'observar i aquestes poden causar també confusió.

L'investigador o la investigadora ha de tenir molt clara la transparència dels fets observats, ja que es corre el risc de modificar la informació observada o fer judicis erronis, fruit de no vincular correctament les categories o indicadors amb la realitat. Finalment, pot passar que no es puguin generalitzar els resultats de l'observació, ja que cada subjecte, grup o context tinguin característiques diferents.

En resum, l'observació científica és una tècnica que permet extreure dades per observar una realitat i obtenir unes conclusions, però perquè això passi, cal un investigador o investigadora que tinguin uns coneixements previs que li permetin el rigor en l'ús d'aquesta tècnica per tal d'establir resultats verídics i ajustats a la realitat.

Malgrat que existeixen diverses tipologies d'aquesta tècnica de recollida de dades, en el present treball s'ha fet ús de l'observació estructurada, fet que permet recollir la informació d'una manera més exacta i concreta amb relació als objectius del treball. Per això, l'instrument que formularé consistirà en una graella d'observació dirigida a diferents infants del meu entorn els quals tinc un coneixement força profund, fet que m'ajudarà a interpretar les seves accions recollides durant l'observació. Amb aquesta graella, el meu objectiu és recollir en diferents moments i diverses vegades, la informació necessària de cada infant durant l'estona de joc lliure i espontani per poder-la analitzar a través dels coneixements obtinguts en la recerca teòrica.

Per realitzar la taula de recollida de dades, m'he centrat en l'observació del joc i per això, he buscat autors i autores més concrets i concretes que parlin de forma més detallada d'aquesta observació específica. Així doncs, s'han seguit els criteris que exposen Bondioli i Savio (1995) a través d'una escala d'observació anomenada SVALSÍ la qual conté diversos ítems i a la vegada, s'han tingut en compte els criteris d'Esteban i Parellada (2001) (citats per Ruiz de Velasco i Abad, 2011). A través de les diverses idees, s'ha elaborat una taula d'observació pròpia per tal de poder arribar de forma més precisa als objectius a partir d'uns ítems més qualitius que donin lloc a una anàlisi la qual inclogui aspectes no només madurats sinó també psicològics de cada criatura. A continuació, es parlarà detalladament de cada tècnica incloent les seves principals característiques.

#### **4.2.2.1 Paràmetres d'observació d'Esteban i Parellada**

Esteban i Parellada (2001) (citats per Ruiz de Velasco i Abad, 2011) plantegen uns criteris d'observació els quals s'exposen a través de diverses taules tenint en compte la relació de la criatura amb diversos elements com són el temps, els espais, els materials, la relació amb si mateix i amb els iguals. Els autors veuen a la persona que observa reflectida també en els resultats que es recullen i per això, afirmen:

Es importante tener en cuenta que la observación debe partir siempre de una actitud de escucha y de comprensión del niño o de la niña, sin olvidar que la mirada del observador se fija especialmente en algunos aspectos de la realidad porque está mediatizada por las propias experiencias y expectativas de éste, y por las resonancias que le llegan de los propios niños y niñas. Así como no hay dos niños que jueguen de la misma manera, tampoco hay dos observadores que recojan idéntica información de los parámetros que hemos mencionado. (Esteban i Parellada, 2001, citat per Ruiz de Velasco i Abad, 2011, p.131).

Així doncs, les taules que exposen són les següents:

**Taula 1. Paràmetres. Materials**

<b>Paràmetres. Materials</b>	<b>Observacions</b>
Necessita alguns materials en concret.	
S'apodera dels materials abans de començar a jugar.	
Vol apropiar-se dels objectes que tenen els altres i quan els té no els utilitza.	
Escampa els materials.	
Els acumula.	
Els deixa als altres infants.	
Utilitza els objectes per comunicar-se amb els altres.	
Comparteix els materials que utilitza.	
Utilitza els objectes segons la seva funció, però també pot atorgar funcions diverses.	

**Taula 2. Paràmetres. Espai**

<b>Paràmetres. Espai</b>	<b>Observacions</b>
S'ubica sempre al mateix lloc.	
Necessita crear el seu propi espai de joc.	
S'adapta als espais que ja estan estructurats.	

**Taula 3. Paràmetres. Relació amb els iguals**

<b>Paràmetres. Relació amb els iguals.</b>	<b>Observacions</b>
Representa accions aïllades.	
Participa, al seu aire, en alguna història dels seus companys i companyes.	
Els imita.	
Juguen al mateix, però cadascú des del seu rol.	
Hi ha adaptació mútua de rols.	
Comparteixen la història.	
Es posen en escena diversos contextos (els quals poden ser en relació amb els diferents espais del joc simbòlic).	
Hi ha interacció entre aquests diferents ambients.	
Les accions semblen organitzades per un guió.	

Hi ha un fil conductor.	
Hi ha companys i companyes de joc més freqüents.	

**Taula 4. Paràmetres. Relació amb un mateix o amb una mateixa**

<b>Paràmetres. Relació amb un mateix o amb una mateixa</b>	<b>Observacions</b>
Sovint juga sol o sola.	
Representa la seva història juntament amb els altres.	
Participa en l'activitat, però no sap massa el què fa.	
Reclama la presència de l'adult.	
Motius pels quals el busca (resoldre situacions, introduir-lo en el joc, ser reconegut per ell).	
Intenta comunicar-se amb els companys i companyes.	
Sempre desenvolupa el mateix rol.	
Hi ha unes constants en el seu joc simbòlic.	
Pot canviar de personatge.	
Juga espontàniament.	
És capaç d'escoltar als altres.	
El seu ritme personal pot ser compartit pels altres.	
Té força iniciativa.	
Introdueix ruptures.	
Sembla confiar en les seves possibilitats.	
Expressa sensacions i emocions mentre juga.	
Mostra satisfacció en aquesta situació.	

**Taula 5. Paràmetres. Temps**

<b>Paràmetres. Temps</b>	<b>Observacions</b>
Actitud amb la qual espera l'inici de l'activitat lúdica.	
Li costa acabar, la recollida és una bona excusa per continuar jugant.	
Accepta els límits de temps.	
Com el temps es fa present durant el joc, es dona alguna transformació d'aquest durant el mateix (abans era de nit, ara és de dia...).	
S'entreté amb qualsevol cosa.	



Es centra en el joc una bona estona.	
Necessita temps per adaptar-se a les noves exigències de la situació.	

#### 4.2.2.2. Escala d'observació SVALSI

Amb l'objectiu de perfilar el desenvolupament del joc simbòlic des d'una perspectiva socioconstructivista i seguint el model evolutiu piagetian així com altres aportacions, Bondioli i Savio (1995) elaboren l'escala SVALSI la qual s'utilitza per poder observar i avaluar les capacitats lúdico-simbòliques tenint en compte cinc capacitats que inclouen diverses àrees on, dins de cadascuna d'elles s'engloben un seguit de característiques concretes. A continuació, es farà una breu descripció dels diferents apartats i subapartats d'aquesta taula través de les cinc escales:

*Escala 1. Descontextualització:* És la capacitat d'alliberar accions o situacions dels seus significats convencionals i, per tant, implica pensar i actuar independentment de la realitat percebuda. La descontextualització va evolucionant a mesura que avança la capacitat d'usar objectes, identitats o situacions d'una forma cada vegada menys realista i més independent al context. Així doncs, aquesta capacitat conté les següents àrees:

- *Objecte*, el qual pot fer-se servir a través d'un *ús prototípic* quan s'atorga el seu ús funcional; *ús substitut* quan l'objecte en substitueix un altre i *ús imaginari* a través de la representació d'un objecte invisible.
- *Identitat*, la qual pot ser *funcional* quan es realitzen accions pròpies d'aquesta sense haver-la assumit; *realista*, quan s'assoleix una identitat realista i *fantàstica*, quan aquesta té components fantàstics.
- *Situació*, la qual pot ser *prototípica* quan s'adapta al context; *realista*, quan es representa quelcom de l'entorn independentment del seu context i *fantàstica* quan es representa quelcom fantàstic independentment del seu context.

*Escala 2. Descentrament.* És la capacitat d'assumir rols, fet que inclou assumir també diferents perspectives a la pròpia i per això, Piaget l'oposa a l'egocentrisme. Apareix quan la criatura assumeix diferents rols i n'atribueix a objectes inanimats tractant-los com si fossin éssers vius. Conté les següents àrees:

- *Rol*, el qual es pot representar a través d'una *acció sobre un mateix o una mateixa*; una *acció sobre els altres*; *l'assumpció d'un rol*; la *distribució d'un rol a un personatge extern* i la *combinació entre l'assumpció i la distribució de rols*.

- *Objecte animat*, el qual pot ser un *agent receptor passiu* quan se'l tracta com a ésser animat; un *agent receptor actiu*, quan se li atorguen sentiments i necessitats; un *agent actiu* quan s'actua amb ell com si fos viu i un *agent company* quan és tractat com a company de joc.

*Escala 3. Integració.* És la capacitat d'integrar patrons d'acció individuals i combinar-los cada cop més fent seqüències complexes que van des d'un esquema únic a la combinació de diversos esquemes fins a trames de joc reals. La integració és la capacitat de crear i posar guions que tenen una coherència, complexitat i articulació cada cop més extensos i té a veure amb el desenvolupament del pensament narratiu. La varietat de trames augmenta amb l'edat i els primers temes que apareixen en el joc de rols socials són aquells d'origen domèstic els quals l'infant té una experiència directa en la vida diària (cura dels fills, tasques domèstiques, compravenda, etc.). Posteriorment, sorgeixen els temes de ficció que el nen no té una experiència directe (treballar en una oficina, pilotar a un avió, caçar un lleó, etc.). El contingut i les històries d'aquests temes es caracteritzen per una barreja de contingut realista i fantàstic. La integració conté la següent àrea:

- *Script*, el qual pot ser un *esquema simple* quan es realitza una sola acció desconnectada; una *combinació simple*, quan es realitza una acció repetida sobre agents externs; una *combinació múltiple* quan es representen accions connectades; un *esdeveniment narratiu*, quan es representa un fet quotidià iniciat amb la verbalització i una *problemàtica narrativa*, quan es representen accions de la vida quotidiana que impliquen un problema el qual es resol mitjançant un conjunt d'accions.

*Escala 4. Control d'execució.* És la capacitat d'acompanyar la ficció lúdica amb el llenguatge i implica l'ús de la verbalització per acompanyar i descriure transformacions simbòliques. La capacitat de fer servir el llenguatge per planificar accions i projectes lúdics afavoreix la compartició social del joc, ja que permet fer explícit el significat dels objectes i gestos i ajuda al fet que la trama sigui al màxim complexa. Així doncs, tenint en compte la seva definició, aquest ítem conté la següent àrea:

- *Verbalització*, la qual pot ser *centrada en un mateix i interna al joc*, quan es verbalitzen accions lúdiques dirigides al mateix subjecte; *centrada en un mateix i externa al joc*, quan es duen a terme verbalitzacions que permeten l'organització del joc i també van dirigides al mateix subjecte; *verbalització social interna al joc*, quan es verbalitzen accions dins del joc dirigides als companys i a les companyes; *verbalització social externa al joc*, quan aquesta també es dirigeix

als altres, però amb propòsits organitzatius i *verbalització social sobre el marc* quan aquesta es centra en el context fictici.

*Escala 5. Competència social.* És la capacitat de compartir les accions lúdiques i negociar les pròpies intencions i comportaments amb els altres. Aquesta competència, tal com la seva descripció indica, inclou el següent ítem:

- *Participació*, la qual pot ser *joc solitari*, quan l'infant juga sol sense influenciar el seu joc amb les accions dels altres; *joc imitatiu*, quan s'executen accions semblants a les dels altres de forma independent; *joc associatiu*, quan es realitzen accions semblants a les dels altres i apareixen converses sobre el joc i fins i tot s'intervé breument en aquest; *joc cooperatiu per parelles*, quan es comparteixen amb un company o una companya les tasques que implica l'escena lúdica i *joc cooperatiu de grup*, quan s'organitza una escena lúdica comuna.

#### **4.2.2.3. Escala d'observació pròpia**

Tal com s'ha comentat anteriorment, per tal que l'observació estigués relacionada d'una forma més estreta amb els objectius del treball, s'han tingut en compte les dues fonamentacions teòriques que s'han explicat en els punts anteriors i s'ha fet una combinació d'aquestes, de manera que s'han obviat punts que resultaven repetitius o bé s'han complementat. El resultat de la taula d'observació realitzada, permet, per una banda, poder avaluar el nivell evolutiu del joc de cada infant, però també inclou aquells aspectes més interns i relacionats amb el seu dia a dia que poden aparèixer en la situació lúdica observada i és rellevant tenir-los en compte per conèixer els seus fantasmes interns, però també els seus interessos i les seves necessitats.

La taula comença amb els ítems que plantegen Esteban i Parellada (2001) (citats per Ruiz de Velasco i Abad, 2011) i dins de cada un d'aquests hi ha diversos subapartats en els quals s'inclou el títol i una breu descripció de possibles accions les quals els infants poden dur a terme i ajuden a l'observador o a l'observadora a delimitar la recollida d'informació, tenint en compte aquella imprescindible en cada secció. Al final de la primera taula, apareix també un apartat amb informació complementària que es pot considerar rellevant per la posterior anàlisi i també s'inclou un espai per anotar preguntes que sorgeixen arran de l'observació i és necessària la resposta de la família.

Seguidament, trobem la segona taula on es segueix d'una manera més amplia els criteris que estableixen Bondioli i Savio (1995) en l'escala SVALSÍ encara que adaptats i integrats amb els d'Esteban i Parellada (2001) (citats per Ruiz de Velasco i Abad, 2011). Tot i això, la taula està composta pels diversos ítems i subítems d'aquesta escala i s'afegeix una breu descripció de cada un d'aquests que permet un suport al subjecte que investiga a l'hora de recollir les dades. Així doncs, l'instrument realitzat per recollir les dades en les observacions és el següent:

<b>OBSERVACIÓ n°</b>	
Nen/nena: Edat: Data: Temps: Rol de l'observadora: participant/ no participant	
<b>ESPAI</b>	<b>Característiques generals de l'espai:</b> <i>Espai específic de joc (una habitació de jugar, el parc, el pati de l'escola, etc.) o espai no específic de joc (menjador de casa, plaça del poble, carrer, etc.).</i>
	<b>Freqüència de l'espai en la vida de l'infant:</b> <i>Espai de joc habitual, espai de joc espontani, espai de joc conegut, espai de joc no conegut, etc.</i>
	<b>Ubicació en l'espai per l'elaboració de la situació de joc:</b> <i>S'ubica sempre a la mateixa zona o canvia d'espai durant la situació de joc.</i>
	<b>Creació d'un espai de joc:</b> <i>Necessita elaborar aquest espai/ s'adapta a l'espai estructurat.</i>
<b>MATERIALS</b>	<b>Característiques dels materials de joc:</b> <i>Quantitat i varietat de materials, són estructurats, no són estructurats, possibiliten la creativitat i la imaginació, limiten el joc, són nous per l'infant, ja els coneix, etc.</i>
	<b>Relació de l'infant amb els materials:</b>

	- <b>Necessitat de materials concrets:</b> <i>Els necessita o per altra banda, sap adaptar els que té a les seves necessitats.</i>
	- <b>Moment de selecció dels materials:</b> <i>Selecciona diversos materials abans d'iniciar el joc o espera a elaborar mentalment la situació per fer-ho.</i>
	- <b>Amb els materials dels companys i de les companyes:</b> <i>Els vol per utilitzar-los/ quan els té no els utilitza.</i>
	- <b>Com és la selecció de materials:</b> <i>Els escampa tots o els agafa detalladament.</i>
	- <b>Duració dels materials en el joc:</b> <i>Va agafant materials i els acumula o els va renovant a mesura que avança la situació de joc.</i>
	- <b>Capacitat de compartir els materials:</b> <i>Els comparteix sempre que li demanen, sovint, només en determinades ocasions, no els comparteix.</i>
	- <b>Ús del material per la comunicació:</b> <i>El material li serveix com a eina de comunicació amb els altres.</i>
	- <b>Atorga de funcionalitat als diversos materials:</b> <i>Els hi estableix diverses funcions, cada material té una rígida utilitat en el joc.</i>
	- <b>Quantitat de materials necessaris per elaborar la seva situació de joc:</b> <i>Fa servir molts materials que s'assemblen entre ells, aquests són diversos, amb pocs materials ja és capaç d'elaborar una situació de joc, etc.</i>
	- <b>Tracte dels materials:</b> <i>Curosament, amablement, amb rebuig, indiferència, etc. Els tracta a tots de la mateixa forma o el seu tractament varia en funció del material.</i>
<b>TEMPS</b>	<b>A l'inici del joc:</b> <i>Necessita temps per planejar-lo o bé el planeja espontàniament i amb agilitat.</i>
	<b>Apareix la temporalitat dins del joc:</b> <i>El joc segueix una seqüència temporal pròpia independent a la real (abans era de nit, ara ja és de dia, per exemple) / no es té en compte la temporalitat.</i>

	<b>Durada de la situació de joc:</b> <i>La situació dura una bona estona o bé canvia sovint de joc i situacions.</i>
<b>RELACIÓ AMB UN MATEIX</b>	<b>Autonomia:</b> <i>És capaç de jugar de forma autònoma, només reclama l'adult per motius concrets i puntuals, necessita el suport de l'adult, necessita a l'adult com a personatge dins del joc, etc.</i>
	<b>Característiques de la situació de joc elaborada:</b> <i>Independentment de l'espai i dels materials sempre realitza situacions molt similars, adapta les situacions lúdiques en funció de l'espai o dels materials, en un mateix espai pot realitzar diverses seqüències lúdiques, etc.</i>
	<b>Visió personal i interna:</b> <i>Durant el joc, es pot apreciar que confia en les seves possibilitats i es veu capaç; només mostra aquesta confiança a vegades, té una visió personal d'incapaç.</i>
	<b>Emocions que apareixen en el joc:</b> <i>Expressa emocions, no ho fa; com són aquestes; manifesta satisfacció envers les situacions lúdiques, no ho fa, etc.</i>
<b>RELACIÓ ENTRE MÓN INTERN I MÓN EXTERN</b>	<b>Relacions dels actes amb elements de la vida quotidiana de l'infant:</b> <i>Apareixen personatges, comportaments, objectes, fets, etc. de la vida de l'infant. Com apareixen?</i>
	<b>Trets a destacar que poden indicar característiques rellevants de l'infant:</b> <i>Conjunt d'accions, simbolismes i comportaments sorprenents que ens poden mostrar trets destacables del món intern de l'infant.</i>
<b>Altres trets rellevants /observacions:</b>	

<p><b>Preguntes sobre la vida de l'infant que sorgeixen arran de l'observació i respostes de la família</b></p>	
<p><b>ESCALA SVALSI</b></p>	
<p><b>ESCALA 1</b></p>	<p><b>Descontextualització:</b> entesa com la capacitat d'alliberar objectes, identitats o situacions del seu context real.</p>
	<p><b>Objecte:</b> <i>prototípic</i> (s'utilitza l'objecte amb el seu ús funcional); <i>substitut</i> (l'objecte en substitueix un altre) o <i>imaginari</i> (representació d'un objecte invisible).</p>
	<p><b>Identitat:</b> <i>funcional</i> (es realitzen accions pròpies d'una identitat sense haver-la assumit); <i>realista</i> (s'assoleix una identitat realista) o <i>fantàstica</i> (s'assoleix una identitat fantàstica).</p>
	<p><b>Situació:</b> <i>prototípica</i> (s'adapta al context), <i>realista</i> (representa quelcom de l'entorn independentment del seu context) o <i>fantàstica</i> (representa quelcom fantàstic independentment del seu context).</p>
<p><b>ESCALA 2</b></p>	<p><b>Descentrament:</b> capacitat d'atribuir rols propis o externs.</p>
	<p><b>Rol:</b> <i>acció sobre un mateix</i> (es pentina); <i>acció sobre els altres</i> (pentina a la nina); <i>assumpció d'un rol</i> (juga a ser la mare/pare de la nina); <i>distribueix un rol a un personatge extern</i> (tu seràs la mare o bé aquesta nina serà la meva filla); <i>combinació entre l'assumpció i la distribució de rols</i> (jo seré el pare i tu seràs la mare).</p> <p><b>Com són els rols que representa:</b> variats en funció del joc, sempre són els mateixos, presenta indiferència a l'hora d'escollir el rol a representar, no la presenta i mostra necessitats per desenvolupar determinats rols, dins d'una mateixa seqüència lúdica canvia de rol, no ho fa, etc.</p>
	<p><b>Objecte animat:</b> <i>agent receptor passiu</i> (es tracta a l'objecte com un ésser animat); <i>agent receptor actiu</i> (se li atorguen sentiments i necessitats); <i>agent actiu</i></p>

	(s'actua amb l'objecte com si fos viu); <i>agent company</i> (l'objecte és tractat com a company o companya de joc).
<b>ESCALA</b> <b>3</b>	<p><b>Integració:</b> és la capacitat d'integrar patrons d'acció individuals i combinar-los donant lloc cada vegada a situacions més complexes que van des d'un esquema únic fins a trames de joc reals.</p> <p><b>Script:</b> <i>esquema simple</i> (una sola acció desconnectada); <i>combinació simple</i> (realització repetida d'una acció sobre agents externs); <i>combinació múltiple</i> (representació d'accions connectades); <i>esdeveniment narratiu</i> (representació d'un esdeveniment quotidià el qual sovint s'inicia amb verbalització); <i>problemàtica narrativa</i> (representació d'accions de la vida quotidiana que impliquen un problema el qual es resol mitjançant un conjunt d'accions).</p>
<b>ESCALA</b> <b>4</b>	<p><b>Control d'execució:</b> és la capacitat d'acompanyar la ficció lúdica amb el llenguatge, l'ús de la verbalització per acompanyar i descriure transformacions simbòliques.</p> <p><b>Verbalització:</b> <i>centrada en un mateix i interna al joc</i> (verbalitza les accions lúdiques per ell mateix o ella mateixa, ara em pentino); <i>centrada en un mateix i externa al joc</i> (verbalitzacions que li permeten l'organització d'aquest i es dirigeixen al mateix subjecte que juga); <i>verbalització social interna al joc</i> (es verbalitzen accions del joc les quals van dirigides als companys i a les companyes); <i>verbalització social externa al joc</i> (verbalitzacions per organitzar el joc adreçades als companys i companyes); <i>verbalització social sobre el marc</i> (les verbalitzacions que es produeixen estan centrades en el context fictici: farem que jo soc el llop i tu el conill, per exemple.).</p> <p><b>Història narrativa:</b> <i>Descripció de les característiques de l'història que es desenvolupa.</i></p>
<b>ESCALA</b> <b>5</b>	<p><b>Competència social:</b> és la capacitat de compartir accions lúdiques i de negociar les pròpies intencions i comportaments amb els altres.</p> <p><b>Participació:</b> <i>joc solitari</i> (juga sol sense influenciar el seu joc amb les accions dels altres); <i>joc imitatiu</i> (s'executen accions semblants a les dels altres de manera independent); <i>joc associatiu</i> (es realitzen accions semblants a les dels altres i apareixen converses sobre el joc, fins i tot pot intervenir breument en aquest); <i>joc cooperatiu per parelles</i> (es comparteixen les tasques que implica l'escena lúdica); <i>joc cooperatiu de grup</i> (s'organitza una escena lúdica comuna).</p>



### 4.3. Característiques dels infants

En aquesta investigació, s'ha partit de quatre infants els quals presenten edats força diverses que van des dels 3 fins als 6 anys. Aquests són dos grups de germans: dues nenes bessones de 6 anys i un nen de 5 anys i la seva germana de 3. S'ha seleccionat aquest grup d'infants, ja que són nens i nenes molt propers al meu dia a dia i, per tant, presento l'avantatge de tenir molta informació extra sobre ells i elles la qual em pot ajudar a fer una anàlisi més completa del seu joc i a la vegada, a comprendre moltes de les accions que apareixen en aquest.

Les observacions s'han dut a terme amb cada grup d'infants en el seu context de joc lliure natural, ja que ells i elles han pogut escollir aspectes com el temps de durada de les situacions, l'espai i els materials, fet que m'ha permès conèixer d'una manera més profunda les característiques de la seva personalitat. Malgrat que en els dos casos estiguessin amb el seu germà o la seva germana, això no implicava el joc col·lectiu i ells i elles podien escollir també el nivell de participació d'aquest. A continuació, partint del marc teòric, es farà una breu síntesi del desenvolupament de cada infant centrat sobretot en la seva capacitat lúdica i les característiques dels seus jocs que s'han pogut observar en les diverses sessions.

Les quatre criatures observades coincideixen en el període d'entre els dos i els set anys, el qual correspon a l'etapa preoperacional que engloba la capacitat d'utilitzar símbols i representacions mentals, components que donen lloc al joc simbòlic. A la vegada, en aquest període, el llenguatge evoluciona molt ràpidament i aquest es fa servir en el joc de forma constant. Així doncs, les edats en les quals estan aquests nens i nenes corresponen al període que durant la vida es posa més en pràctica el joc simbòlic, encara que amb diferències evolutives.

Començant pels 3 anys, que és l'edat que presenta l'À., els diversos autors i autores esmentats en el marc teòric consideren que és una etapa en la qual s'arriba a la màxima simbolització que els permet dotar d'una altra funcionalitat a un objecte definit. Més concretament Bondioli i Savio (1995) consideren que entre els 18 mesos i els 4 anys es dona lloc a la primera etapa del joc simbòlic, la qual inclou la capacitat de reproduir accions que se li han reproduït, però també aquelles que ha vist fer als altres. A més, tal com s'ha comentat anteriorment, al final d'aquesta primera etapa, hi ha la capacitat d'assimilar un objecte a un altre i assumir diferents rols, de manera que al final dels tres anys, tal com consideren Hirsh-Pasek i Michnick (2005) hi ha la capacitat d'elaborar situacions de joc complexes.

Garvey (1985) afegeix que als 3 anys hi ha la capacitat de representar una situació real fent ús de simbolismes, de manera que l'acció del joc i el desenvolupament de la trama té més importància que els objectes en si. A més, presenten la capacitat de donar vida a objectes i atorgar-los-hi accions, sentiments i voluntats. L'autora, considera també que en aquesta edat, tenen consciència per diferenciar el joc del no joc i, per tant, saben diferenciar quan estan jugant i quan no ho fan com també saben distingir entre el joc social i no social, ja que tenen consciència de si el seu joc és individual o compartit (cal dir que aquest últim s'inicia en aquesta edat). Aberastury (1968) considera que al voltant dels 3 anys i sobretot fins als 5, els nens i les nenes se senten atrets per les experiències genitals eròtiques i aquests sentiments són experimentats i canalitzats amb aquelles situacions lúdiques que permeten tocar, mostrar-se, ser vists i veure com per exemple, el joc amb nines, el qual els serveix d'assaig de la maternitat i paternitat; jugar a doctors i doctores, a casats, parella, etc.

Partint d'aquesta base teòrica, puc dir que l'À., la qual a l'inici de les observacions tenia 3 anys i 8 mesos, reconeix perfectament la situació de joc i no-joc i també sap distingir entre el joc individual i el col·lectiu. En general és capaç de generar un joc simbòlic ric basat en un encadenament d'accions que donen lloc a una trama real, on sovint desenvolupa situacions que li han reproduït, com per exemple, donar-li a la nina medicament quan està malalta, però també aquelles que ha vist fer als altres: fer de cambrera, perruquera o tenir cura d'una nina fent veure que és la seva mare. En aquestes situacions, la nena ha assumit diversos rols, demostrant així aquesta capacitat. A la vegada, ha establert múltiples simbolismes, els quals, en ocasions arribaven al màxim de complexitat, com per exemple, va convertir una bota en escombraries o bé a vegades, introduïa en el joc personatges i instruments invisibles quan la trama de joc ho requeria. Els objectes que introduïa en el joc, sovint, han estat tractats com a éssers animats i fins i tot han arribat a ser companyes de joc: un cap d'una nina per pentinar va ser la seva clienta quan feia de perruquera i una nina va ser la seva filla quan assolía el rol de mare. A més, la nena va atorgar sentiments i necessitats a aquests objectes.

En els seus jocs, s'han pogut veure els seus desitjos més profunds relacionats amb les experiències genitals eròtiques, els quals tal com diu Aberastury (1968) s'inicien als 3 anys i per això, hem pogut veure trames que implicaven el contacte i a la vegada, estaven relacionades amb la situació més íntima de casa seva (rol de mare, filla, pare, tieta, etc. els quals no només assumia sinó també repartia ja fos amb persones reals o objectes). Les altres situacions de joc, malgrat que no estiguessin tan relacionades en el context sentimental de casa seva, també implicaven contacte: perruquera,

maquilladora, cambrera, etc. Per tant, he pogut veure aquests desitjos canalitzats en el joc de l'À.

Continuant amb el desenvolupament del joc focalitzat a les edats dels infants investigats, els diversos autors i autores consultats consideren tal com s'ha comentat anteriorment que al final dels 3 anys o inici dels 4, el joc simbòlic arriba a la seva màxima complexitat, fet que implica la representació de rols i la creació de plans, d'arguments d'acció i d'objectes i situacions simbòliques. Alguns autors com Garvey (1985) consideren que aquest joc no s'abandona fins a l'adolescència. Bondioli i Savio (1995) i Ruiz de Velasco i Abad (2011) descriuen que des dels 4 anys fins als 7, aquest joc simbòlic es torna col·lectiu i les escenes lúdiques es tornen més realistes i socials.

Sobretot al final d'aquesta etapa, es busca reproduir una còpia molt detallada de la vida real, on la interpretació de papers i l'elaboració de plans de joc es desenvolupen en funció de les vivències i intuïcions de cada infant i les seves accions reflecteixen la comprensió que tenen de l'entorn. Aquest joc col·lectiu implica la conversa i necessita acords i normes que s'estableixen entre els jugadors i les jugadores. Piaget i Inhelder (1978) afegeixen que en aquests jocs s'aboquen també imatges mentals anticipadores, que consisteixen en situacions que no s'han viscut, però són representades bastant-se només en la imaginació.

Amb relació als infants investigats, puc dir que l'I. es troba més a l'inici d'aquesta segona etapa definida pels diversos psicoanalistes i, en canvi, la L. i la T. es troben ja al final, de manera que s'ha notat en els seus jocs. Començant per l'I., un infant que tenia 5 anys i 7 mesos a l'inici de la investigació, puc dir que és un nen el qual no he pogut veure de forma gaire extensa aquest joc simbòlic arribat a la màxima complexitat, ja que de les quatre observacions, només en una va sortir d'ell l'elaboració d'una trama complexa com la que s'ha descrit anteriorment. Tot i això, en els seus jocs, els quals la majoria han estat de construccions, ha atorgat molts simbolismes a les seves creacions i a les diverses peces i aquests han estat molt rics i variats. S'ha pogut veure la idea també de voler construir objectes fidelment a la realitat, ja que en dues ocasions volia construir dos vehicles d'una forma estrictament realista. Li ha costat assumir rols, però quan ho ha fet, s'ha pogut veure també la idea d' Aberastury (1968) relacionada amb els desitjos eròtics, ja que el nen va decidir assumir el rol de germà gran, fet que implica el contacte i s'involucra en les seves relacions més íntimes familiars. En general, l'infant ha mostrat molta imaginació en les seves creacions i ha mostrat una gran capacitat d'establir simbolismes als diversos elements de joc.

La L. i la T., les quals a l'inici de la investigació tenien 6 anys i 6 mesos, han demostrat desenvolupar situacions de joc molt riques, que han arribat a la màxima complexitat fins al punt de representar en totes les observacions trames de joc reals amb un ajust molt pròxim a la quotidianitat, cuidant tots els mínims detalls per tal de representar situacions viscudes al llarg de la seva vida. En aquestes, han assumit rols, però també distribuït i a la vegada, han creat múltiples simbolismes i han convertit objectes en companys i companyes de joc. En definitiva, han demostrat tenir un univers simbòlic molt ric i sobretot han reflectit molt clarament la idea del joc ajustat a la realitat, ja que sobretot la T., es passava llargues estones a preparar la situació, distribuïnt l'espai i els materials de la forma més realista possible. A través d'aquestes nenes, he pogut veure com la idea d'Aberastury (1968) s'ha allargat una mica més dels 5 anys, perquè també han desenvolupat situacions en les quals demostren el seu desig eròtic i genital. Sobretot la L. en diverses observacions, ha mostrat un interès molt extens per representar el rol de mare i la majoria de situacions que han representat s'han basat en el contacte i s'han vinculat en l'àmbit familiar.

#### **4.4. Aspectes ètics**

Al llarg d'aquesta recerca, s'han seguit diversos principis ètics basats en un marc legal, els quals, en primer lloc, d'acord amb la Llei orgànica 3/2018 de 5 de desembre, de protecció de dades personals i garantia dels drets digitals, s'ha informat i demanat el consentiment previ de cada observació i, per això, tant les famílies com els mateixos infants, han conegut l'objectiu de la investigació així com la difusió d'aquesta per tal de poder decidir de forma completament lliure i voluntària, col·laborar o no en el procés. A la vegada, durant les observacions, van ser necessaris enregistraments de vídeo, els quals em van permetre poder fer un recull de dades més extens així com les transcripcions. Per això, es va demanar el consentiment d'imatge a cada família i el seu permís ha estat fonamental perquè els vídeos puguin aparèixer a l'annex. Per tal de garantir l'anonimat dels infants, durant el treball, mai s'ha parlat d'ells i elles pel seu nom, si no que s'ha fet a través de la seva inicial.

Per tal de seguir aquesta ètica, m'he basat també en l'informe Belmont (1979), en el qual s'exposen tres principis bàsics que s'han de seguir en qualsevol investigació on participin éssers humans i consisteixen en el respecte cap a les persones, la beneficència i la justícia. Pel que fa al respecte cap a les persones, cal tenir en compte que s'ha de protegir la seva autonomia i per això, podran decidir de forma completament lliure i voluntària si participar o no en la recerca, fet que porta a fer ús d'un consentiment

informat. El principi de beneficència, considera que és important potenciar al màxim els beneficis pels subjectes investigats i reduir-los qualsevol mena de risc que pugui ser causat pel procés de recerca. Per acabar, en tota investigació s'ha de tenir en compte la justícia i per això, s'ha d'oferir un tracte d'igualtat i equitat a totes les persones que hi participen.

#### **4.5. Dificultats en la recerca**

Em cal dir que en aquesta recerca, he comptat amb persones d'un entorn molt proper a mi i això m'ha facilitat molt el fet de poder concretar els dies d'observació, ja que com que són criatures amb les quals tinc un contacte habitual, gairebé no he hagut de definir cap data i he pogut observar el joc lliure en el seu context natural. A més, pel que fa a les seves famílies, sempre he pogut anar consultant dubtes que em sorgien al voltant de l'observació, fet que m'ha permès complementar les dades. Tot i això, un punt feble que considero que ha sorgit en la recerca, és el disseny de la taula d'observació, ja que malgrat que m'ha permès recollir molta informació que m'ha ajudat a establir les conclusions, és un instrument feixuc d'omplir, el qual potser, en un futur com a mestra, sintetitzaria per poder fer-ne ús. Cal dir també que en moments he estat una mica perduda a l'hora d'organitzar la informació i reconstruir-la tot integrant tant aspectes teòrics com pràctics encara que, sempre que m'han sorgit dubtes he pogut comptar amb la meva tutora.

## 5. Resultats

### 5.1. Observació 1 L. i T.

OBSERVACIÓ n°1	
<p>Nen/nena: L. i T.</p> <p>Edat: 6 anys i 8 mesos</p> <p>Data: 20-01-2021</p> <p>Temps: 45 min</p> <p>Rol de l'observadora: participant/ <b>no participant</b> (excepte quan se'm demana ajuda en moments puntuals).</p>	
<b>ESPAI</b>	<p><b>Característiques generals de l'espai:</b> <i>Espai específic de joc (una habitació de jugar, el parc, el pati de l'escola, etc.) o espai no específic de joc (menjador de casa, plaça del poble, carrer, etc.).</i></p> <p>En aquest cas és un espai no específic de joc, ja que es tracta d'una part d'una casa convencional com és el menjador, sense cap mobiliari específic pel joc.</p>
	<p><b>Freqüència de l'espai en la vida de l'infant:</b> <i>Espai de joc habitual, espai de joc espontani, espai de joc conegut, espai de joc no conegut, etc.</i></p> <p>És un espai de joc el qual les nenes habiten freqüentment, ja que és a casa de la cangur. A més, és un espai, que malgrat que hi ha pocs elements estrictament lúdics, a les nenes els motiva i freqüentment demanen per anar-hi a jugar.</p>
	<p><b>Ubicació en l'espai per l'elaboració de la situació de joc:</b> <i>S'ubica sempre a la mateixa zona o canvia d'espai durant la situació de joc.</i></p> <p>El joc principalment es desenvolupa al menjador (sobretot al sofà) però hi ha moments espontanis, en els quals la situació lúdica requereix un canvi d'espai (ja que per exemple, passen d'anar de l'escola a casa o surten a fer rua de carnestoltes) i, per tant, les nenes surten d'aquest espai principal i utilitzen gairebé tota la casa per representar els canvis d'espai simbòlics.</p>
	<p><b>Creació d'un espai de joc:</b> <i>Necessita elaborar aquest espai/ s'adapta a l'espai estructurat.</i></p>

	<p>A l'inici del joc, partint de l'espai quotidià, creen un espai simbòlic i ho fan amb el sofà, cadires i mantes formant una casa que llavors passa a ser l'escola. Malgrat això, no necessiten un espai estructurat que representa una casa, sinó que partint del que tenen, saben crear-la. Aquesta casa però, es va desmuntant mentre es desenvolupa el joc i la L. té molt la necessitat de reformar-la mentre que la T. continua el seu joc de forma indiferent. Al final, la L. també acaba deixant-ho, però defineix verbalment la continuïtat de l'espai simbòlic.</p>
<p><b>MATERIALS</b></p>	<p><b>Característiques dels materials de joc:</b> <i>Quantitat i varietat de materials, són estructurats, no són estructurats, possibiliten la creativitat i la imaginació, limiten el joc, són nous per l'infant, ja els coneix, etc.</i></p> <p>En general, elaboren una situació lúdica molt complexa amb ben pocs materials els quals no són gaire variats. La majoria dels que utilitzen són quotidians i no tenen una finalitat estricta simbòlica, ja que per exemple són mantes, el sofà, coixins i sabates de persona adulta. També fan servir alguns materials caracteritzats com a joguines encara que pocs, només tres nines i dos peluixos: un que es veu clar que és un peix i l'altra que no té una forma gaire marcada. Tots els materials són estructurats i tenen un ús fix a la vida quotidiana, però sí que és cert que les diferents mantes, donen lloc a crear varies composicions i potser donen més peu a la imaginació. Per altra banda, les nenes ja coneixien aquests materials i anteriorment havien realitzat situacions lúdiques similars amb ells, ja que per exemple, havien construït la casa en diverses ocasions prèvies a l'observació i havien jugat amb les nenes establint-los-hi diversos rols (alguns dies com a les seves filles, altres com les alumnes).</p>
	<p><b>Relació de l'infant amb els materials:</b></p>
	<p><b>Necessitat de materials concrets:</b> <i>Els necessita o per altra banda, sap adaptar els que té a les seves necessitats.</i></p> <p>Amb els materials que disposen són capaces d'elaborar una situació lúdica complexa tot i que la L. en un inici necessita mantenir la casa construïda per poder-s'hi amagar però al cap de l'estona aquesta ja no és una característica imprescindible per ella. A més, en un moment veu que la T. disposa d'un peix i ella li vol agafar; la T. no li deixa i la</p>

	<p>na transformava simbòlicament un element que no té una estructura gaire marcada amb un peix anomenant-lo "peix punxes". Durant l'estona de joc, van adaptant els diversos materials a les situacions que requereix la situació lúdica, per exemple, les mantes primer eren les parets de la casa i acaben sent una disfressa de drac.</p>
	<p><b>Moment de selecció dels materials:</b> <i>Selecciona diversos materials abans d'iniciar el joc o espera a elaborar mentalment la situació per fer-ho.</i></p> <p>En un inici de joc, les dues seleccionen unes sabates adultes i la L. demana ser la mare d'una nina. La T. mostra voluntat d'usar la manta però mitjançant la conversa acaben establint un acord i la comparteixen. Durant l'estona de joc, comparteixen molt els materials tot i que la T. selecciona del peluix que té forma de peix i llavors la L. agafa l'altre element que no té una forma definida.</p>
	<p><b>Amb els materials dels companys i de les companyes:</b> <i>Els vol per utilitzar-los/ quan els té no els utilitza.</i></p> <p>En general, s'han repartit bé els materials i es respecta l'ús d'aquests excepte en un moment que tant la L. com la T. es volen agafar mútuament els peixos tot i que acaben arribant a un acord de forma autònoma mitjançant el diàleg.</p>
	<p><b>Com és la selecció de materials:</b> <i>Els escampa tots o els agafa detalladament.</i></p> <p>Abans de començar el joc, com que estàvem a casa meva, em van demanar permís per agafar cada un dels materials i, per tant, els van seleccionar un per un de forma detallada.</p>
	<p><b>Duració dels materials en el joc:</b> <i>Va agafant materials i els acumula o els va renovant a mesura que avança la situació de joc.</i></p> <p>Els materials que agafen en un inici estan presents durant tota l'estona de joc i no demanen cap element extra.</p>
	<p><b>Capacitat de compartir els materials:</b> <i>Els comparteix sempre que li demanen, sovint, només en determinades ocasions, no els comparteix.</i></p> <p>Han sabut gestionar-se molt bé a l'hora de compartir els materials, ja que malgrat que aquests eren escassos, no han tingut greus</p>



	<p>problemes per compartir-los, tret d'algun moment el qual han resolt de forma autònoma i pacífica mitjançant el diàleg.</p>
	<p><b>Ús del material per la comunicació:</b> <i>El material li serveix com a eina de comunicació amb els altres.</i></p> <p>Han fet ús del material per comunicar-se sobretot per posar-se d'acord i definir la situació lúdica. Però també en algun moment utilitzen els peixos com a titella el qual és vehicle de comunicació amb les nines que són les seves alumnes i a la vegada aquestes fan que les dues nenes es comuniquin en el joc tant per organitzar-lo com per desenvolupar-lo dins del rol de mestres.</p>
	<p><b>Atorga de funcionalitat als diversos materials:</b> <i>Els hi estableix diverses funcions, cada material té una rígida utilitat en el joc.</i></p> <p>Els materials tenen funcions força rígides en el joc: les nines són les alumnes i una d'elles també la filla de la L., els peluixos són titelles i el sofà és la casa-escola. Tot i això, les mantes comencen el joc sent les parets de la casa i l'acaben sent una disfressa de drac.</p>
	<p><b>Quantitat de materials necessaris per elaborar la seva situació de joc:</b> <i>Fa servir molts materials que s'assemblen entre ells, aquests són diversos, amb pocs materials ja és capaç d'elaborar una situació de joc, etc.</i></p> <p>Com s'ha comentat anteriorment amb pocs materials elaboren una situació lúdica. A més, molts d'aquests s'assemblen entre si (ja que tenen 3 nines amb característiques molt similars, 3 mantes pràcticament iguals i dos peluixos).</p>
	<p><b>Tracte dels materials:</b> <i>Curosament, amablement, amb rebuig, indiferència, etc. Els tracta a tots de la mateixa forma o el seu tractament varia en funció del material.</i></p> <p>El seu tracte amb cada material depèn estrictament de la funció simbòlica que se li ha atorgat. A les nines les tracten amb molta cura i fins i tot posen veu dolça per dirigir-se amb elles; en canvi, amb els peixos que són titelles s'hi dirigeixen dramatitzant el llenguatge mentre fan de mestres. Per altra banda, tracten a les mantes amb força indiferència sense cura ni rebuig però per exemple, no els</p>

	<p>importa asseure-s'hi a sobre mentre que amb les nines seria impensable.</p>
<b>TEMPS</b>	<p><b>A l'inici del joc:</b> <i>Necessita temps per planejar-lo o bé el planeja espontàniament i amb agilitat.</i></p> <p>El joc no està planejat i va sorgint espontàniament amb força agilitat mentre es desenvolupa i es prenen decisions tant individualment com de forma més conjunta. Per això, apareixen molts diàlegs per la seva organització.</p>
	<p><b>Apareix la temporalitat dins del joc:</b> <i>El joc segueix una seqüència temporal pròpia independent a la real (abans era de nit, ara ja és de dia, per exemple) / no es té en compte la temporalitat.</i></p> <p>Es segueix una seqüència temporal real que és l'horari escolar: es comença al matí fent fila per entrar, seguidament es fan activitats fins que acorden que arriba el migdia i uns quants infants van al menjador i altres a casa. Llavors, es preparen activitats per la tarda.</p>
	<p><b>Durada de la situació de joc:</b> <i>La situació dura una bona estona o bé canvia sovint de joc i situacions.</i></p> <p>La situació de joc és llarga i extensa, ja que dura 45 minuts.</p>
<b>RELACIÓ AMB UN MATEIX</b>	<p><b>Autonomia:</b> <i>És capaç de jugar de forma autònoma, només reclama l'adult per motius concrets i puntuals, necessita el suport de l'adult, necessita a l'adult com a personatge dins del joc, etc.</i></p> <p>Les dues nenes juguen molt autònomes, només la L. reclama l'adult en diverses ocasions perquè l'ajudi a posar bé les mantes quan cauen.</p>
	<p><b>Característiques de la situació de joc elaborada:</b> <i>Independèntment de l'espai i dels materials sempre realitza situacions molt similars, adapta les situacions lúdiques en funció de l'espai o dels materials, en un mateix espai pot realitzar diverses seqüències lúdiques, etc.</i></p> <p>Es duen a terme situacions molt similars en l'espai principal encara que aquestes segueixen una seqüència temporal i quan cal canviar d'espai simbòlic perquè el joc ho requereix canvien d'espai (per</p>

	<p>exemple, quan porten les nines al menjador o bé quan van a fer el passa carrers de carnestoltes).</p> <p>Visió personal i interna: <i>Durant el joc, es pot apreciar que confia en les seves possibilitats i es veu capaç; només mostra aquesta confiança a vegades, té una visió personal d'incapaç.</i></p> <p>En general, les dues nenes es veuen que prenen decisions amb les idees clares i lluiten per aquestes, demostrant així una confiança en elles mateixes. La T. però és més autònoma a l'hora de resoldre dificultats, ja que li costa més reclamar l'adult mentre que la L. de seguida que sorgeix una dificultat el reclama.</p> <p>Emocions que apareixen en el joc: <i>Expressa emocions, no ho fa; com són aquestes; manifesta satisfacció envers les situacions lúdiques, no ho fa, etc.</i></p> <p>Les dues nenes es veuen satisfetes envers les situacions lúdiques que realitzen i expressen molt afecte cap a les nines que per elles són infants.</p>
<p><b>RELACIÓ ENTRE MÓN INTERN I MÓN EXTERN</b></p>	<p><b>Relacions dels actes amb elements de la vida quotidiana de l'infant:</b> <i>Apareixen personatges, comportaments, objectes, fets, etc. de la vida de l'infant. Com apareixen?</i></p> <p>Representen una seqüència escolar que coneixen i predominen, ja que la situació lúdica és molt rica i està molt ben encadenada i per això, aquest fet em fa pensar que representen un dia a l'escola a través de la seva experiència. Apareix un personatge de conte anomenat "peix irisat", conte que tenen a casa i a més han treballat a l'escola. La T. explica aquest conte amb les nines. A més apareixen els rols de mare, mestra i s'insinua el de cangur (la L. li diu a la T. que si vol pot ser la cangur d'aquella nina, però ella vol ser la mare), personatges que són freqüents en el dia a dia de les nenes.</p> <p><b>Trets a destacar que poden indicar característiques rellevants de l'infant:</b> <i>Conjunt d'accions, simbolismes i comportaments sorprenents que ens poden mostrar trets destacables del món intern de l'infant.</i></p> <p>La necessitat de la L. de fer de mare ens pot indicar quelcom que cal anar analitzant, ja que sempre que s'elaboren situacions lúdiques ella vol ser la mare d'una nina i presenta dificultats si no pot assolir aquest</p>

	<p>rol. També em crida l'atenció la necessitat de la L. de construir la casa i mantenir-la construïda malgrat les dificultats que sorgeixen per tal de poder-se amagar. Pel que fa a la T., és interessant la voluntat que té de fer de mestre i l'interès per desenvolupar una situació lúdica escolar.</p>
<p><b>Altres trets rellevants /observacions:</b></p>	<p>Cal destacar que les dues nenes a vegades es cohibien sobretot a l'hora d'expressar certes emocions o resoldre conflictes, ja que sabien que les estava gravant, malgrat això considero que és indispensable demanar-los-hi el permís per enregistrar els seus jocs.</p>
<p><b>Preguntes sobre la vida de l'infant que sorgeixen arran de l'observació i respostes de la família</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Quina relació tenen amb el conte "El peix irisat"?</b> És un conte que han treballat des de l'escola i a més el tenen a casa.</li> <li>- <b>Han vist mai una disfressa enorme on s'hi pot posar diversa gent en forma de drac? On? Quina ha estat la seva reacció envers aquesta?</b> Si, ho va veure en una fira on els nens i les nenes d'una escola anaven a sota un drac mentre ballaven.</li> </ul>
<p><b>ESCALA SVALSI</b></p>	
<p><b>ESCALA 1</b></p>	<p><b>Descontextualització:</b> entesa com la capacitat d'alliberar objectes, identitats o situacions del seu context real.</p> <p>Les dues nenes són capaces de fugir del context real i endinsar-se en una nova situació completament diferent i imaginària que en aquest cas és un dia a l'escola.</p> <p><b>Objecte:</b> <i>prototípic</i> (s'utilitza l'objecte amb el seu ús funcional); <i>substitut</i> (l'objecte en substitueix un altre) o <i>imaginari</i> (representació d'un objecte invisible).</p> <p>Veiem un ús de l'objecte prototípic quan fan servir les sabates d'adult per posar-se-les així com la bossa de mà. També un ús substitut en molts casos, quan les mantes fan de paret, el sofà d'escola o els peluixos de titelles i finalment, un ús imaginari quan estableixen que hi ha més alumnes però són invisibles.</p>

	<p><b>Identitat:</b> <i>funcional</i> (es realitzen accions pròpies d'una identitat sense haver-la assumit); <i>realista</i> (s'assoleix una identitat realista) o <i>fantàstica</i> (s'assoleix una identitat fantàstica)</p> <p>Les dues nenes assumeixen una identitat realista, ja que en aquest cas, són mestres i una d'elles també la mare d'una nina i en tot moment representen fidelment aquesta situació.</p> <p><b>Situació:</b> <i>prototípica</i> (s'adapta al context), <i>realista</i> (representa quelcom de l'entorn independentment del seu context) o <i>fantàstica</i> (representa quelcom fantàstic independentment del seu context).</p> <p>La situació que representen és clarament realista, ja que representen un fet quotidià com és el dia a dia a l'escola, però adaptant-se al context i materials que tenen davant que són el menjador d'una casa.</p>
<p><b>ESCALA</b> <b>2</b></p>	<p><b>Descentrament:</b> capacitat d'atribuir rols propis o externs.</p> <p>En aquest joc, veiem molt clar el descentrament, ja que s'atribueixen rols tant propis com externs.</p> <p><b>Rol:</b> <i>acció sobre un mateix</i> (es pentina); <i>acció sobre els altres</i> (pentina a la nina); <i>assumpció d'un rol</i> (juga a ser la mare/pare de la nina); <i>distribueix un rol a un personatge extern</i> (tu seràs la mare o bé aquesta nina serà la meva filla); <i>combinació entre l'assumpció i la distribució de rols</i> (jo seré el pare i tu seràs la mare).</p> <p>Pel que fa als rols, veiem accions sobre elles mateixes quan es posen complements dels adults com són les sabates i la bossa de mà; accions sobre els altres quan fan classe a les nines, les acompanyen al menjador, els hi parlen, etc.; distribució de rols a personatges externs, ja que totes les nines tenen el rol d'alumnes i una d'elles és també la filla de la L. i finalment, combinació entre l'assumpció i la distribució de rols, ja que durant el joc, les dues es posen d'acord per assumir el rol de mestres i a la vegada distribueixen el d'alumnes a les nines.</p> <p><b>Com són els rols que representa:</b> variats en funció del joc, sempre són els mateixos, presenta indiferència a l'hora d'escollir el rol a representar, no la presenta i mostra necessitats per desenvolupar determinats rols, dins d'una mateixa seqüència lúdica canvia de rol, no ho fa, etc.</p>

	<p>Es representen els mateixos rols durant tota la situació de joc. El rol principal i més elaborat és el de mestra per les dues nenes, però la L. presenta una necessitat de ser la mare d'una nina. La T. en canvi, té clar des d'un principi que vol ser la mestra i la L. s'hi afegeix malgrat que ella en un inici volia ser la mare i per això, reafirma verbalment que ho continua sent durant el joc encara que sigui la mestra.</p> <p><b>Objecte animat:</b> <i>agent receptor passiu</i> (es tracta a l'objecte com un ésser animat); <i>agent receptor actiu</i> (se li atorguen sentiments i necessitats); <i>agent actiu</i> (s'actua amb l'objecte com si fos viu); <i>agent company</i> (l'objecte és tractat com a company o companya de joc).</p> <p>En aquest cas, els objectes animats que són les nines són agents receptors actius, ja que se'ls atorguen sentiments i necessitats però també agents actius i companys, ja que se les considera éssers vius els quals els acompanyen en el joc sent els seus alumnes i les seves alumnes.</p>
<p><b>ESCALA</b> <b>3</b></p>	<p><b>Integració:</b> és la capacitat d'integrar patrons d'acció individuals i combinar-los donant lloc cada vegada a situacions més complexes que van des d'un esquema únic fins a trames de joc reals.</p> <p>S'aprecia una integració molt desenvolupada, ja que veiem una situació molt complexa que és una trama de joc la qual representa estrictament la vida diària de les nenes en els darrers anys.</p> <p><b>Script:</b> <i>esquema simple</i> (una sola acció desconnectada); <i>combinació simple</i> (realització repetida d'una acció sobre agents externs); <i>combinació múltiple</i> (representació d'accions connectades); <i>esdeveniment narratiu</i> (representació d'un esdeveniment quotidià el qual sovint s'inicia amb verbalització); <i>problemàtica narrativa</i> (representació d'accions de la vida quotidiana que impliquen un problema el qual es resol mitjançant un conjunt d'accions).</p> <p>En aquesta situació de joc, veiem com representen un esdeveniment narratiu, ja que la situació de joc es basa en un fet quotidià el qual s'ha posat en marxa amb la verbalització i la conversa entre les dues nenes.</p>
<p><b>ESCALA</b> <b>4</b></p>	<p><b>Control d'execució:</b> és la capacitat d'acompanyar la ficció lúdica amb el llenguatge, l'ús de la verbalització per acompanyar i descriure transformacions simbòliques.</p> <p>En tot moment s'acompanya el joc amb el llenguatge, tant per descriure situacions lúdiques com per dirigir-se als personatges que el configuren i també per aspectes més organitzatius.</p>

	<p><b>Verbalització:</b> <i>centrada en un mateix i interna al joc</i> (verbalitza les accions lúdiques per ell mateix o ella mateixa, ara em pentino); <i>centrada en un mateix i externa al joc</i> (verbalitzacions que li permeten l'organització d'aquest i es dirigeixen al mateix subjecte que juga); <i>verbalització social interna al joc</i> (es verbalitzen accions del joc les quals van dirigides als companys i a les companyes); <i>verbalització social externa al joc</i> (verbalitzacions per organitzar el joc adreçades als companys i companyes); <i>verbalització social sobre el marc</i> (les verbalitzacions que es produeixen estan centrades en el context fictici: farem que jo soc el llop i tu el conill, per exemple.).</p> <p>S'utilitzen verbalitzacions socials internes al joc, per parlar amb els diferents personatges i poder desenvolupar la situació i també apareixen verbalitzacions socials externes al joc adreçades a la companya en aquest cas de caràcter més organitzatiu i finalment, verbalitzacions socials sobre el marc per repartir-se els rols i definir la situació lúdica.</p>
	<p><b>Història narrativa:</b> <i>Descripció de les característiques de l'història que es desenvolupa.</i></p> <p>Es desenvolupa una trama que correspon a un dia a l'escola amb tots els seus detalls i seguint la temporalitat que correspon: Comencen al matí fent el "bon dia" i per fer-ho cada nena és la mestra d'una classe (la L. de l'Escola Bressol i la T. de P3), seguidament la T. explica un conte i la L. la imita reproduint una situació similar amb les nines que té davant i són les seves alumnes. Al cap d'una estona estableixen que arriba l'hora de dinar i, per tant, acompanyen unes quantes nines al menjador i les altres van a casa. Al cap d'uns moments tornen a recollir les nines a la classe i se situen temporalment a la tarda fent una rua de carnestoltes les dues nenes amb totes les nines.</p>
<p><b>ESCALA</b> <b>5</b></p>	<p><b>Competència social:</b> és la capacitat de compartir accions lúdiques i de negociar les pròpies intencions i comportaments amb els altres.</p> <p>Les dues germanes comparteixen la situació lúdica, fet que els comporta negociar-la i organitzar-la i ho fan amb els mínims conflictes.</p> <p><b>Participació:</b> <i>joc solitari</i> (juga sol sense influenciar el seu joc amb les accions dels altres); <i>joc imitatiu</i> (s'executen accions semblants a les dels altres de manera independent); <i>joc associatiu</i> (es realitzen accions semblants a les dels altres i</p>

	<p>apareixen converses sobre el joc, fins i tot pot intervenir breument en aquest); <i>joc cooperatiu per parelles</i> (es comparteixen les tasques que implica l'escena lúdica); <i>joc cooperatiu de grup</i> (s'organitza una escena lúdica comuna).</p> <p>La situació de joc comença amb joc solitari on cada una té programada mentalment una situació lúdica: la L. projecta una casa i vol ser la mare de la nina, mentre que la T. vol elaborar una escola i ella ser la mestra i les nines les alumnes i els alumnes. Al cap d'una estona, la L. sense deixar de ser la mare s'uneix a la situació de la T. fent un joc imitatiu i duent a terme accions semblants (cadascuna dirigeix una classe i la L. fa més o menys el mateix que veu fer a la seva germana) i fins i tot hi ha intervenció de la L. Més tard apareix el joc cooperatiu per parelles on les dues nenes decideixen que repartiran a les nines en dues classes i així les dues seran la mestra (una de la llar d'Infants i l'altra de P3) i finalment, organitzen el joc cooperatiu de grup i organitzen l'escena lúdica final de forma comuna, ja que les dues preparen la rua del carnestoltes i passegen als infants amb el drac imaginari que són les mantes.</p>
--	--

## 5.2. Observació 2 L. i T.

<b>OBSERVACIÓ nº 2</b>	
<p>Nen/nena: L. i T.  Edat: 6 anys i 8 mesos  Data: 7-02-2021  Temps: 48 minuts.  Rol de l'observadora: <b>participant</b>/ no participant: participant quan es demana.</p>	
<b>ESPAI</b>	<p><b>Característiques generals de l'espai:</b> <i>Espai específic de joc (una habitació de jugar, el parc, el pati de l'escola, etc.) o espai no específic de joc (menjador de casa, plaça del poble, carrer, etc.).</i></p> <p>L'espai és el menjador d'una casa amb el mobiliari típic d'aquests espais (sofà, taula, cadires, etc.). No és un espai específic de joc sinó que és quotidià.</p>



	<p><b>Freqüència de l'espai en la vida de l'infant:</b> <i>Espai de joc habitual, espai de joc espontani, espai de joc conegut, espai de joc no conegut, etc.</i></p> <p>És a casa de la cangur i, per tant, un espai de joc conegut i visitat espontàniament en el dia a dia de les nenes.</p>
	<p><b>Ubicació en l'espai per l'elaboració de la situació de joc:</b> <i>S'ubica sempre a la mateixa zona o canvia d'espai durant la situació de joc.</i></p> <p>L'espai de joc en general és el menjador tot i que primer estan molt a la taula jugant amb els diferents materials, però la L. també es mou cap al sofà per interaccionar amb les nenes.</p>
	<p><b>Creació d'un espai de joc:</b> <i>Necessita elaborar aquest espai/ s'adapta a l'espai estructurat.</i></p> <p>S'han adaptat a l'espai establert i han estat capaces d'elaborar la seva situació lúdica sense modificar-lo.</p>
<b>MATERIALS</b>	<p><b>Característiques dels materials de joc:</b> <i>Quantitat i varietat de materials, són estructurats, no són estructurats, possibiliten la creativitat i la imaginació, limiten el joc, són nous per l'infant, ja els coneix, etc.</i></p> <p>El material és escàs: dues nenes, roba per aquestes, dues safates, recipients, sorra cinètica i diversos materials naturals (llavors, castanyes i petxines). Per tant, veiem tant material més estructurat (com les nenes i la roba d'aquestes) i altre no tan estructurat (recipients, safates, materials naturals i sorra cinètica) que permet fer múltiples creacions. Aquests materials ja són coneguts per les nenes encara que no estan freqüentment al seu abast i la seva relació amb aquests és puntual.</p>
	<p><b>Relació de l'infant amb els materials:</b></p>
	<p><b>Necessitat de materials concrets:</b> <i>Els necessita o per altra banda, sap adaptar els que té a les seves necessitats.</i></p> <p>Abans d'iniciar el joc, han escollit tot allò que volien i se'ls ha ofert. Durant el joc, la L. demana material concret: una bossa de mà, un moneder i un mòbil, llavors, la T. em demana el mateix. Costa una mica posar-se d'acord per l'elecció de cada material. A més, han anat a l'habitació a buscar unes sabates d'adult (unes botes de taló cada una).</p>

	<p><b>Moment de selecció dels materials:</b> <i>Selecciona diversos materials abans d'iniciar el joc o espera a elaborar mentalment la situació per fer-ho.</i></p> <p>A l'inici de joc, les dues han començat a explorar amb la sorra cinètica sense elaborar cap situació lúdica concreta. Al cap d'una estona però, la L. Ha demanat a la T. si podia ser la mare de les nines i, per tant, les ha seleccionat. A més, cada una d'elles ha escollit unes sabates, una bossa de mà, un moneder i un mòbil. Durant el joc, la T. ha acabat interaccionant amb els materials que hi havia sobre la taula (la sorra cinètica, les diferents llavors i petxines).</p>
	<p><b>Amb els materials dels companys i de les companyes:</b> <i>Els vol per utilitzar-los / quan els té no els utilitza.</i></p> <p>Les dues van usant material diferent i de moment no han sorgit conflictes ni voluntat d'agafar el material de la companya. La L. En un moment interromp la situació de joc de La T. i li llança pipes a la seva "massa de gelats". Finalment, la T. li demana que ho reculli i les dues ho acaben fent plegades elaborant una nova situació de joc.</p>
	<p><b>Com és la selecció de materials:</b> <i>Els escampa tots o els agafa detalladament.</i></p> <p>Van agafant el que volen detalladament, excepte amb la roba, que la L. la llença tota per escollir la que li posa a la nina. En un moment, la T. també aboca totes les petxines a la safata per escollir les que més li agraden.</p>
	<p><b>Duració dels materials en el joc:</b> <i>Va agafant materials i els acumula o els va renovant a mesura que avança la situació de joc.</i></p> <p>La T. utilitza els mateixos materials des de l'inici del joc, en canvi, la L. Els ha canviat i ha passat de vendre gelats amb el material no estructurat a ser una mare que cuida els seus 3 fills amb les nines i la roba.</p>
	<p><b>Capacitat de compartir els materials:</b> <i>Els comparteix sempre que li demanen, sovint, només en determinades ocasions, no els comparteix.</i></p>

	<p>Com que les dues s'apoderen de materials diferents, no sorgeixen conflictes a l'hora de compartir els materials, ja que tampoc els sorgeix la necessitat de fer-ho. En un inici però, quan la L. deixa la safata amb sorra per anar amb les nines, la T. li demana si ho pot fer servir i la L. afirma, però amb la condició que si ella ho vol li ha de tornar. Les dues nenes arriben a aquest acord encara que la L. no vol tornar a usar-ho durant el joc.</p>
	<p><b>Us del material per la comunicació:</b> <i>El material li serveix com a eina de comunicació amb els altres.</i></p> <p>La T. sobretot utilitza el material per crear una gelateria i es comunica constantment amb clients invisibles. De forma similar, la L. parla constantment amb les nines i, per tant, aquestes també l'impulsen a la comunicació. Cap al final, els diferents elements de joc ajuden a crear diàleg entre les dues nenes.</p>
	<p><b>Atorga de funcionalitat als diversos materials:</b> <i>Els hi estableix diverses funcions, cada material té una rígida utilitat en el joc.</i></p> <p>Amb el material no estructurat, la T. va creant diverses composicions i diversos elements (gelats, pluja, neu, etc.). La L. en canvi, atorga a cada material una funcionalitat més rígida.</p>
	<p><b>Quantitat de materials necessaris per elaborar la seva situació de joc:</b> <i>Fa servir molts materials que s'assemblen entre ells, aquests són diversos, amb pocs materials ja és capaç d'elaborar una situació de joc, etc.</i></p> <p>En general, no els hi calen gaires elements per elaborar situacions de joc, ja que només amb el material que han anat demanant les dues han estat capaces d'elaborar situacions simbòliques.</p>
	<p><b>Tracte dels materials:</b> <i>Curosament, amablement, amb rebuig, indiferència, etc. Els tracta a tots de la mateixa forma o el seu tractament varia en funció del material.</i></p> <p>En general, tracten el material curosament i amb delicadesa, a més el tracte d'aquest varia en funció del seu significat: la L. Tracta amb afecte a les nines que són les seves filles i la T. tracta amablement als seus clients invisibles i utilitza la sorra cinètica delicadament, concentrada i amb cura per fer gelats. Excepte en algun moment, que</p>

	<p>les dues es posen a llençar boles de sorra cinètica a la plata tractant-la d'una forma més intensa.</p>
<b>TEMPS</b>	<p><b>A l'inici del joc:</b> <i>Necessita temps per planejar-lo o bé el planeja espontàniament i amb agilitat.</i></p> <p>Les dues nenes planegen el joc a través dels materials que han demanat, cada una té una situació mental planejada, encara que la de la T. sembla més definida i la L. en canvi, la va canviant i definint espontàniament. Per part de la T., es veu una llarga preparació del joc, ja que classifica, ordena i separa els materials en diferents recipients tot elaborant la botiga que projecta mentalment.</p>
	<p><b>Apareix la temporalitat dins del joc:</b> <i>El joc segueix una seqüència temporal pròpia independent a la real (abans era de nit, ara ja és de dia, per exemple) / no es té en compte la temporalitat.</i></p> <p>No és té en compte la temporalitat.</p>
	<p><b>Durada de la situació de joc:</b> <i>La situació dura una bona estona o bé canvia sovint de joc i situacions.</i></p> <p>En general, veiem situacions de joc llargues per part de les dues nenes encara que la T. ja té una situació encadenada mentalment i aquesta li ocupa tota l'estona de joc mentre que la L. primer elabora una situació la qual canvia completament ja en un inici i elabora la seqüència lúdica principal de l'observació amb les nines.</p>
<b>RELACIÓ AMB UN MATEIX</b>	<p><b>Autonomia:</b> <i>És capaç de jugar de forma autònoma, només reclama l'adult per motius concrets i puntuals, necessita el suport de l'adult, necessita a l'adult com a personatge dins del joc, etc.</i></p> <p>La T. juga autònoma pràcticament tota l'estona excepte per demanar algun material o bé per mostrar quelcom que ha elaborat. En canvi, la L. demana molt més sovint l'adult encara que en moments puntuals (per vestir la seva nina, per fer preguntes externes al joc o per mostrar quelcom que ha fet). A més, al final del joc demana l'adult per participar en el seu joc representant el rol de pare.</p>
	<p><b>Característiques de la situació de joc elaborada:</b> <i>Independència de l'espai i dels materials sempre realitza situacions molt similars, adapta les</i></p>

	<p><i>situacions lúdiques en funció de l'espai o dels materials, en un mateix espai pot realitzar diverses seqüències lúdiques, etc.</i></p> <p>La T. ha elaborat tota l'estona la mateixa seqüència a l'espai, en canvi, la L. Ha elaborat dues situacions diferents amb temàtiques força diferents, ja que partint del mateix espai però amb materials diversos, ha passat de vendre gelats en una gelateria a cuidar les seves filles en una casa.</p> <p><b>Visió personal i interna:</b> <i>Durant el joc, es pot apreciar que confia en les seves possibilitats i es veu capaç; només mostra aquesta confiança a vegades, té una visió personal d'incapaç.</i></p> <p>En general les dues nenes no mostren dificultats per projectar les seves situacions de joc, fet que ens indica que tenen interès i voluntat per desenvolupar projectes mostrant així una confiança en les seves possibilitats. A més, sobretot la T. se sent orgullosa quan fa diferents creacions amb la sorra cinètica i li agrada compartir-les amb l'adult. La L. en aquesta observació ha demanat bastant la presència de l'adult perquè l'ajudés a fer diferents coses en el joc fet que ens pot indicar que en certs moments es veu poc capaç i necessita aquest suport de l'adult.</p> <p><b>Emocions que apareixen en el joc:</b> <i>Expressa emocions, no ho fa; com són aquestes; manifesta satisfacció envers les situacions lúdiques, no ho fa, etc.</i></p> <p>La T. manifesta molta satisfacció envers el joc que està elaborant i les diverses creacions que realitza, a més, mostra molta concentració. La L. mostra molt afecte i delicadesa cap a les nines amb les quals juga i en algun moment sembla que mostri enveja envers el que fa la seva germana i per això, veiem com intenta desmuntar-li llençant les llavors a sobre de la safata amb la qual està interaccionant.</p>
<p><b>RELACIÓ ENTRE MÓN INTERN I MÓN EXTERN</b></p>	<p><b>Relacions dels actes amb elements de la vida quotidiana de l'infant:</b> <i>Apareixen personatges, comportaments, objectes, fets, etc. de la vida de l'infant. Com apareixen?</i></p> <p>Per part de la L. apareix el rol de mare, un rol molt present en la seva vida i a més, la seva figura de vincle amb la qual passa més estones</p>

	<p>des del seu naixement. Manifesta aquest rol de forma afectuosa i delicada. Pel que fa a la T. ha projectat una situació de gelateria que pot haver viscut en la seva vida, ja que quan explicava de què els feia, deia que uns “pintaven la llengua” i precisament aquests són els gelats que menja quan va a la gelateria.</p> <p><b>Trets a destacar que poden indicar característiques rellevants de l'infant:</b> <i>Conjunt d'accions, simbolismes i comportaments sorprenents que ens poden mostrar trets destacables del món intern de l'infant.</i></p> <p>Malgrat que hàgim introduït nous elements en el joc respecte a l'observació 1, la L. ha acabat fent ús de les nines i altra vegada volent ser la seva mare. La T. en canvi, varia molt el rol en funció dels materials però últimament en les seves situacions de joc apareix molt el rol de venedora. Em sorprèn també de la L. la necessitat de ser protagonista de les altres situacions de joc en les quals ella no té res a veure, ja que malgrat que la T. és qui ha preparat tota la gelateria, al final del joc ella afirma que també és treballadora d'aquesta.</p>
<p><b>Altres trets rellevants /observacions:</b></p>	<p>Vull fixar-me en les pròximes observacions la voluntat de la L. de representar el rol de mare i també de ser protagonista de totes les situacions de joc que apareixen.</p>
<p><b>ESCALA SVALSI</b></p>	
<p><b>ESCALA 1</b></p>	<p><b>Descontextualització:</b> entesa com la capacitat d'alliberar objectes, identitats o situacions del seu context real.</p> <p>En aquesta situació de joc es veu constantment una descontextualització, ja que s'alliberen molts elements, rols i situacions del context real.</p> <p><b>Objecte:</b> <i>prototípic</i> (s'utilitza l'objecte amb el seu ús funcional); <i>substitut</i> (l'objecte en substitueix un altre) o <i>imaginari</i> (representació d'un objecte invisible).</p> <p>Es fa un ús prototípic de l'objecte amb la roba de les nines, la qual és utilitzada pel seu ús funcional. Es realitzen també molts usos substituïts que són en general, els que predominen en el joc. La sorra cinètica canvia constantment de significat simbòlic. Pel que fa als usos imaginaris, no se'n desenvolupa cap durant el joc.</p>

	<p><b>Identitat:</b> <i>funcional</i> (es realitzen accions pròpies d'una identitat sense haver-la assumit); <i>realista</i> (s'assoleix una identitat realista) o <i>fantàstica</i> (s'assoleix una identitat fantàstica)</p> <p>Les dues nenes adopten identitats realistes, la T. fa de venedora de gelats i la L. fa també de mare. Tot i així, la T. no es pronuncia com a venedora de gelats fins que no ha preparat tot el material.</p> <p><b>Situació:</b> <i>prototípica</i> (s'adapta al context), <i>realista</i> (representa quelcom de l'entorn independentment del seu context) o <i>fantàstica</i> (representa quelcom fantàstic independentment del seu context).</p> <p>Es representen situacions realistes de la vida adulta fugint del context en el qual estan, ja que un menjador d'una casa passa a ser una gelateria i una casa.</p>
<p><b>ESCALA</b> <b>2</b></p>	<p><b>Descentrament:</b> capacitat d'atribuir rols propis o externs.</p> <p>En aquesta observació, podem veure la capacitat d'atribuir rols tant propis com externs.</p> <p><b>Rol:</b> <i>Acció sobre un mateix</i> (es pentina); <i>acció sobre els altres</i> (pentina a la nina); <i>assumpció d'un rol</i> (juga a ser la mare/pare de la nina); <i>distribueix un rol a un personatge extern</i> (tu seràs la mare o bé aquesta nina serà la meva filla); <i>combinació entre l'assumpció i la distribució de rols</i> (jo seré el pare i tu seràs la mare)</p> <p>En el joc veiem accions sobre els altres, sobretot per part de la L. amb les nines, les quals està cuidant constantment. Per altra banda, les dues nenes assumeixen diferents rols i a més la L. em distribueix el rol de pare al final del joc. En una ocasió veiem com la L. diu a la T. que ella també treballava a la botiga, que hi treballaven les dues però en horaris diferents mostrant així una combinació entre l'assumpció i distribució de rols.</p> <p><b>Com són els rols que representa:</b> variats en funció del joc, sempre són els mateixos, presenta indiferència a l'hora d'escollir el rol a representar, no la presenta i mostra necessitats per desenvolupar determinats rols, dins d'una mateixa seqüència lúdica canvia de rol, no ho fa, etc.</p>

	<p>La T. és venedora de gelats tota l'estona i no modifica el seu rol a mesura que el joc es va desenvolupant. La L. en canvi, passa de vendre gelats a ser mare de les nines, rol que li ocupa la gran part de l'estona del joc.</p> <p><b>Objecte animat:</b> <i>agent receptor passiu</i> (es tracta a l'objecte com un ésser animat); <i>agent receptor actiu</i> (se li atorguen sentiments i necessitats); <i>agent actiu</i> (s'actua amb l'objecte com si fos viu); <i>agent company</i> (l'objecte és tractat com a company o companya de joc).</p> <p>La L. tracta a les nines com a agents receptors actius, ja que els atorga sentiments i necessitats i també com a agents actius i companys, ja que les considera éssers vius i companyes del seu joc.</p>
<p><b>ESCALA</b> <b>3</b></p>	<p><b>Integració:</b> És la capacitat d'integrar patrons d'acció individuals i combinar-los donant lloc cada vegada a situacions més complexes que van des d'un esquema únic fins a trames de joc reals.</p> <p>En aquest joc hem vist aquesta capacitat d'integració encara que només en poques ocasions ha arribat a ser un esdeveniment narratiu.</p> <p><b>Script:</b> <i>esquema simple</i> (una sola acció desconnectada); <i>combinació simple</i> (realització repetida d'una acció sobre agents externs); <i>combinació múltiple</i> (representació d'accions connectades); <i>esdeveniment narratiu</i> (representació d'un esdeveniment quotidià el qual sovint s'inicia amb verbalització); <i>problemàtica narrativa</i> (representació d'accions de la vida quotidiana que impliquen un problema el qual es resol mitjançant un conjunt d'accions).</p> <p>En un inici veiem esquemes simples per part de la T., ja que prepara el material sense connectar aquesta situació amb cap trama simbòlica. La L. en canvi, ja comença amb esdeveniments narratius representant que em ven gelats. Més tard continua també fent esquemes simples amb el material fins que agafa les nines i comença a representar combinacions múltiples d'accions sobre elles. La T. un cop ha preparat el material comença a realitzar un esdeveniment narratiu amb clients invisibles. Al final del joc, les dues nenes juntament amb l'adult protagonitzen altra vegada un esdeveniment narratiu, ja que la L. i jo anem a comprar-li gelats a la botiga de la T.</p>
<p><b>ESCALA</b> <b>4</b></p>	<p><b>Control d'execució:</b> És la capacitat d'acompanyar la ficció lúdica amb el llenguatge, l'ús de la verbalització per acompanyar i descriure transformacions simbòliques.</p> <p>Gairebé s'acompanya el joc amb el llenguatge durant tota l'observació.</p>



	<p><b>Verbalització:</b> <i>centrada en un mateix i interna al joc</i> (verbalitza les accions lúdiques per ell mateix o ella mateixa, ara em pentino); <i>centrada en un mateix i externa al joc</i> (verbalitzacions que li permeten l'organització d'aquest i es dirigeixen al mateix subjecte que juga); <i>verbalització social interna al joc</i> (es verbalitzen accions del joc les quals van dirigides als companys i a les companyes); <i>verbalització social externa al joc</i> (verbalitzacions per organitzar el joc adreçades als companys i companyes); <i>verbalització social sobre el marc</i> (les verbalitzacions que es produeixen estan centrades en el context fictici: farem que jo soc el llop i tu el conill, per exemple.).</p> <p>Es realitzen verbalitzacions socials internes al joc dirigides a les companyes, que a vegades són les nines i també personatges invisibles. També verbalitzacions socials externes al joc sobretot al final per organitzar-lo i també de manera similar verbalitzacions socials sobre el marc.</p>
	<p><b>Història narrativa:</b> <i>Descripció de les característiques de l'història que es desenvolupa.</i></p> <p>Durant aquesta estona de joc les dues nenes comencen manipulant els diferents elements no estructurats (sorra cinètica, llavors i petxines). La L. a més fa de venedora de gelats i la T. en canvi, va classificant i col·locant els materials en els recipients tot preparant la situació de joc. La L. de seguida comença a interaccionar amb les nines, diu que és la seva mare i aplica diverses accions sobre elles: les canvia de roba, juga amb elles, les banya, etc. De forma paral·lela, la T. va preparant el joc durant una llarga estona i quan ja ha col·locat tots els elements en ordre comença a fer de venedora donant instruccions a diversos clients invisibles que li van a comprar. Finalment, les dues nenes cooperen i ajunten les dues situacions de joc i a la vegada, la L. em demana que entri a la seva trama lúdica fent de pare. Amb tot això, s'elabora una nova trama en la qual la L., les nines que són les nostres filles i jo, que soc el pare, anem a comprar gelats a la botiga de la T.</p>
<p><b>ESCALA</b> <b>5</b></p>	<p><b>Competència social:</b> és la capacitat de compartir accions lúdiques i de negociar les pròpies intencions i comportaments amb els altres.</p> <p>En aquesta observació, veiem aquesta competència social només durant els últims minuts.</p> <p><b>Participació:</b> <i>joc solitari</i> (juga sol sense influenciar el seu joc amb les accions dels altres); <i>joc imitatiu</i> (s'executen accions semblants a les dels</p>

	<p>altres de manera independent); <i>joc associatiu</i> (es realitzen accions semblants a les dels altres i apareixen converses sobre el joc, fins i tot pot intervenir breument en aquest); <i>joc cooperatiu per parelles</i> (es comparteixen les tasques que implica l'escena lúdica); <i>joc cooperatiu de grup</i> (s'organitza una escena lúdica comuna).</p> <p>Gairebé durant tota la situació de joc, les dues nenes realitzen joc solitari, ja que elaboren dues situacions que són molt diferents: la L. és una mare que cuida als seus fills i a les seves filles, mentre que la T. és una venedora de gelats. Al final però, ajunten aquestes dues situacions i elaboren un joc cooperatiu de grup en el qual la L. i jo, que soc al pare anem a comprar amb les nostres criatures a la botiga de la T.</p>
--	---

### 5.3. Observació 3 L. i T.

<b>OBSERVACIÓ nº 3</b>	
<p>Nen/nena: L. i T.            Edat: 6 anys i 8 mesos            Data: 21/02/2022            Temps: 1 hora i 15 minuts.            Rol de l'observadora: <b>participant/</b> no participant</p>	
<b>ESPAI</b>	<p><b>Característiques generals de l'espai:</b> <i>Espai específic de joc (una habitació de jugar, el parc, el pati de l'escola, etc.) o espai no específic de joc (menjador de casa, plaça del poble, carrer, etc.).</i></p> <p>Es tracta d'un espai no específic de joc, ja que és el menjador d'una casa.</p> <p><b>Freqüència de l'espai en la vida de l'infant:</b> <i>Espai de joc habitual, espai de joc espontani, espai de joc conegut, espai de joc no conegut, etc.</i></p>

	<p>És un espai de joc habitual per les nenes, ja que és el menjador de casa seva, una zona en la qual gairebé sempre elaboren els seus jocs.</p> <p><b>Ubicació en l'espai per l'elaboració de la situació de joc:</b> <i>S'ubica sempre a la mateixa zona o canvia d'espai durant la situació de joc.</i></p> <p>Les dues nenes s'ubiquen a la mateixa zona durant la situació de joc.</p> <p><b>Creació d'un espai de joc:</b> <i>Necessita elaborar aquest espai/ s'adapta a l'espai estructurat.</i></p> <p>La L. s'adapta a l'espai estructurat mentre que la T. mostra necessitat d'elaborar-lo i per això, el configura durant gairebé tota l'observació.</p>
<b>MATERIALS</b>	<p><b>Característiques dels materials de joc:</b> <i>Quantitat i varietat de materials, són estructurats, no són estructurats, possibiliten la creativitat i la imaginació, limiten el joc, són nous per l'infant, ja els coneix, etc.</i></p> <p>Les dues nenes disposen de molt material de joc. La L. utilitza materials de la mateixa temàtica (perruqueria i maquillatge) els quals són estructurats i tenen una utilitat marcada per la seva forma. La T. en canvi, recull diversos elements els quals són diversos: pedres, fulls pintats, flors, un pot i una caixa registradora que potser és l'element més estructurat dins del joc. Tots aquests materials ja són coneguts per les nenes, ja que els tenen a casa.</p> <p><b>Relació de l'infant amb els materials:</b></p> <p><b>Necessitat de materials concrets:</b> <i>Els necessita o per altra banda, sap adaptar els que té a les seves necessitats.</i></p> <p>Les dues nenes saben adaptar els materials que tenen a la seva situació de joc, encara que no els resulta complicat, ja que en tenen una gran quantitat.</p> <p><b>Moment de selecció dels materials:</b> <i>Selecciona diversos materials abans d'iniciar el joc o espera a elaborar mentalment la situació per fer-ho.</i></p> <p>Les dues nenes seleccionen els materials abans d'iniciar la situació, en funció de les característiques d'aquestes.</p>

	<p><b>Amb els materials dels companys i de les companyes:</b> <i>Els vol per utilitzar-los/ quan els té no els utilitza.</i></p> <p>En general, les dues nenes respecten el material de l'altra. En un moment la L. agafa un braçalet de la T. i aquesta se n'adona i li demana que el torni i la L. ho fa sense problema.</p>
	<p><b>Com és la selecció de materials:</b> <i>Els escampa tots o els agafa detalladament.</i></p> <p>Seleccionen els materials de forma detallada amb cura i delicadesa en funció de les necessitats que els van sorgint.</p>
	<p><b>Duració dels materials en el joc:</b> <i>Va agafant materials i els acumula o els va renovant a mesura que avança la situació de joc.</i></p> <p>Els materials que escullen en un inici duren tota la situació de joc encara que la L. els va renovant malgrat que els manté tots en l'espai.</p>
	<p><b>Capacitat de compartir els materials:</b> <i>Els comparteix sempre que li demanen, sovint, només en determinades ocasions, no els comparteix.</i></p> <p>No sorgeix la necessitat de compartir materials, però en una ocasió quan la L. compra a la T. pedres (les quals es pot quedar de debò) li diu que ja no en compri més perquè si no es quedarà sense. Tot i això, la L. li diu que després li tornarà i arriben a un acord de forma senzilla. Hi ha un moment en el qual la L. demana a la T. les tisores i aquesta les hi deixa sense problema.</p>
	<p><b>Us del material per la comunicació:</b> <i>El material li serveix com a eina de comunicació amb els altres.</i></p> <p>La L. utilitza cada eina per aplicar-me diferents accions i a la vegada me les va explicant de manera que el material li facilita la comunicació. La T. està gairebé durant tota l'estona en silenci, tret del final, quan el material de joc també li facilita la comunicació, ja que el ven i per això l'ha de presentar.</p>
	<p><b>Atorga de funcionalitat als diversos materials:</b> <i>Els hi estableix diverses funcions, cada material té una rígida utilitat en el joc.</i></p>

	<p>En aquesta situació de joc, els materials han tingut funcions força rígides i, per tant, han tingut una única utilitat.</p> <p><b>Quantitat de materials necessaris per elaborar la seva situació de joc:</b> <i>Fa servir molts materials que s'assemblen entre ells, aquests són diversos, amb pocs materials ja és capaç d'elaborar una situació de joc, etc.</i></p> <p>Les dues nenes utilitzen força material per realitzar la situació de joc, tot i això, si no en tinguessin tan també serien capaces de realitzar-la tal com han demostrat en altres ocasions. La L. fa servir materials els quals malgrat que tots són diferents segueixen la mateixa temàtica i la T. en canvi, té com diverses categories de materials (flors, fulls, pedres, bosses i caixa registradora amb monedes i targeta).</p> <p><b>Tracte dels materials:</b> <i>Curosament, amablement, amb rebuig, indiferència, etc. Els tracta a tots de la mateixa forma o el seu tractament varia en funció del material.</i></p> <p>En general, les dues nenes tracten als materials amb cura i els utilitzen en funció de la utilitat i la funció simbòlica que aquests tenen en el joc.</p>
<p><b>TEMPS</b></p>	<p><b>A l'inici del joc:</b> <i>Necessita temps per planejar-lo o bé el planeja espontàniament i amb agilitat.</i></p> <p>De seguida escullen la situació de joc de forma espontània encara que la T. té molta cura i molt interès en la preparació d'aquesta i per això, ho fa amb molta delicadesa.</p> <p><b>Apareix la temporalitat dins del joc:</b> <i>El joc segueix una seqüència temporal pròpia independent a la real (abans era de nit, ara ja és de dia, per exemple) / no es té en compte la temporalitat.</i></p> <p>Apareix la temporalitat quan la T. em diu que aviat tancarà la botiga, malgrat que no estableix una hora exacte. Per altra banda, la L. menciona dates reals amb diferents mesos que corresponen a la temporalitat actual quan em vol donar hora pel pròxim dia o quan m'explica quin dia acabarà les pràctiques que està fent de perruquera.</p> <p><b>Durada de la situació de joc:</b> <i>La situació dura una bona estona o bé canvia sovint de joc i situacions.</i></p>

	<p>La situació de joc que fan dura una bona estona i no canvien fins al final que la L. deixa de ser perruquera i passa a ser clienta de la T., ja que va a comprar a la seva botiga.</p>
<p><b>RELACIÓ AMB UN MATEIX</b></p>	<p><b>Autonomia:</b> <i>És capaç de jugar de forma autònoma, només reclama l'adult per motius concrets i puntuals, necessita el suport de l'adult, necessita a l'adult com a personatge dins del joc, etc.</i></p> <p>La T. es mostra molt autònoma durant tota l'estona mentre prepara la seva botiga. Tot i això, un cop la té preparada demana a l'adult perquè li faci de client interaccionant així amb el que ha preparat. La L. en canvi, demana a l'adult ja des d'un inici com a client de la seva perruquera, però tot i això, és mostra autònoma a l'hora de prendre decisions i decidir quines accions m'aplica.</p> <p><b>Característiques de la situació de joc elaborada:</b> <i>Independentment de l'espai i dels materials sempre realitza situacions molt similars, adapta les situacions lúdiques en funció de l'espai o dels materials, en un mateix espai pot realitzar diverses seqüències lúdiques, etc.</i></p> <p>La situació de joc s'elabora independentment de l'espai i els materials, ja que primer la projecten mentalment i llavors preparen tant espais com materials. En aquesta observació, el mateix espai ha servit tota l'estona per la mateixa seqüència lúdica.</p> <p><b>Visió personal i interna:</b> <i>Durant el joc, es pot apreciar que confia en les seves possibilitats i es veu capaç; només mostra aquesta confiança a vegades, té una visió personal d'incapaç.</i></p> <p>En general, les dues nenes es veuen capaces en les seves accions, ja que les realitzen amb fermesa i sense dubtar. En un moment, la L. em vol fer una trena, però no li surt i decideix canviar de pentinat adaptant-se als canvis mostrant així una capacitat de resiliència.</p> <p><b>Emocions que apareixen en el joc:</b> <i>Expressa emocions, no ho fa; com són aquestes; manifesta satisfacció envers les situacions lúdiques, no ho fa, etc.</i></p> <p>En el joc, les nenes es mostren molt amables amb les companyes lúdiques: la L. amb mi quan em pentina i maquilla i la T. amb mi i amb</p>

	<p>la L. quan anem a comprar a la seva botiga. A més, la T. es mostra molt orgullosa del muntatge que fa i sobretot d'uns dibuixos que el formen i també la L. es mostra orgullosa del resultat final del seu pentinat i maquillatge. La L. mostra també molta diversió envers la situació lúdica que està realitzant i ho expressa així: "M'ho estic passant pipa eh".</p>
<p><b>RELACIÓ ENTRE MÓN INTERN I MÓN EXTERN</b></p>	<p><b>Relacions dels actes amb elements de la vida quotidiana de l'infant:</b> <i>Apareixen personatges, comportaments, objectes, fets, etc. de la vida de l'infant. Com apareixen?</i></p> <p>La T. col·loca els elements de la seva botiga així com observa en les que té al seu entorn de forma molt detallada. Em crida l'atenció que fins i tot hi afegeix gel hidroalcohòlic tal com es fa actualment degut a la pandèmia. A més, tant a mi com amb la L. ens demana que no podem tocar les coses i ens hem de posar gel (probablement se li diu amb ella quan van a comprar). A la vegada, la L. anomena a la botiga de la T. com una del poble en la qual van freqüentment a comprar encara que la T. diu que no es diu així.</p> <p>La L. en un moment també diu que està de pràctiques i precisament els dies i les dates s'assemblen molt a les pràctiques que estic fent, per tant, podria relacionar-ho. A més, m'explica els colors que li agraden que coincideixen amb els que prefereix en el seu dia a dia. Apareix també un personatge que diu que li vindrà després a la botiga que correspon a la meua parella de la vida real. A l'hora de maquillar-me, la nena diu que em vol pintar de gata perquè és carnestoltes i estan celebrant la setmana boja a l'escola, per tant, és molt probable que ho relacioni. Quan acaba de pentinar-me i maquillar-me em vol donar hora per un altre dia i busca una estona que estiguem juntes de debò i fins i tot em demana a quina hora hem berenat perquè no coincideixi l'hora.</p> <p><b>Trets a destacar que poden indicar característiques rellevants de l'infant:</b> <i>Conjunt d'accions, simbolismes i comportaments sorprenents que ens poden mostrar trets destacables del món intern de l'infant.</i></p> <p>La L. com en una altra observació, intenta fer-se protagonista de la situació de joc de la T., per tant em fa pensar que potser té una necessitat de protagonisme constant, pel fet que malgrat que he estat</p>

	<p>tota l'estona amb ella protagonitzant la seva situació, en un moment que interactua amb la T. necessita posar-s'hi. Tot i això, la T. li talla, ja que diu que ella és la venedora. També té necessitat d'apoderar-se de molts materials, ja que quan fa de compradora, li vol comprar tot fins que la T. li diu que la deixarà sense coses per vendre.</p> <p>De la T. em sorprèn la necessitat de col·locar les peces de forma detallada i la paciència que té en fer-ho, ja que tarda pràcticament una hora a muntar la seva botiga i ho fa sense cansar-se. També és destacable la voluntat que té de fer la situació de joc de forma real i fins i tot quan ven les pedres diu que ens les quedem, imitant una realitat amb tots els detalls.</p>
<p><b>Altres trets rellevants /observacions:</b></p>	<p>Cal destacar que degut a l'enregistrament de vídeo, les nenes en a vegades es cohibeixen a l'hora de resoldre conflictes, ja que suposo que no volen que quedin enregistrats, tot i això, se n'acaben oblidant a mesura que van passant els minuts.</p>
<p><b>Preguntes sobre la vida de l'infant que sorgeixen arran de l'observació i respostes de la família</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La L. ha vist mai algú pintat de gata? O s'hi ha pintat ella/ li han pintat?</li> </ul> <p>A vegades sí que ha vist gent disfressada de gata a l'escola o en rues de carnaval. Fins i tot ella mateixa a vegades es pinta de gata igual que ho fa la seva germana T.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Com és el paper de la T, quan va a comprar? Es mostra interessada i curiosa per les accions que fan els venedors i les venedores?</li> </ul> <p>Sí, totalment. Li encanta agafar el carro de la compra i anar ella mateixa a buscar les coses que li anem dient que fan falta. També quan anem passant pels passadissos va fent propostes de coses que potser ens poden fer falta. En general, li agrada col·laborar amb la compra i es mostra interessada per ajudar a buscar productes. Pel que fa als venedors i venedores, a una botiga del poble sovint la deixen ajudar a passar els aliments per la màquina i gaudeix molt fent-ho.</p> <p>Després quan és a casa li encanta ajudar-nos a endreçar tot el que hem comprat, i ho va fent com si fos una dependenta que li toca omplir els prestatges de la botiga. Igualment, també ho fa servir com a joc</p>



	<p>simbòlic moltes vegades, agafa cosetes per casa que li fan gràcia i munta la seva pròpia botiga, intentant col·locar molt bé tot els productes perquè es vegin bé, ben ordenats.</p>
<p><b>ESCALA SVALSI</b></p>	
<p><b>ESCALA 1</b></p>	<p><b>Descontextualització:</b> entesa com la capacitat d'alliberar objectes, identitats o situacions del seu context real.</p> <p>Durant la situació de joc, veiem una descontextualització sobretot pel que fa a identitats i situacions, encara que també la podem veure en algun objecte.</p>
	<p><b>Objecte:</b> <i>prototípic</i> (s'utilitza l'objecte amb el seu ús funcional); <i>substitut</i> (l'objecte en substitueix un altre) o <i>imaginari</i> (representació d'un objecte invisible).</p> <p>En general, les dues nenes utilitzen gairebé a tots els objectes com a ús prototípic, ja que la L. té tots els accessoris necessaris per aplicar-me les diferents accions i a la vegada la T. té tots els elements reals per poder vendre i si li falta algun, l'elabora com en el cas dels tiquets. En un moment però, la L. fa un ús substitut de l'objecte quan no té cap pot de tiny i em diu que serà l'ombra d'ulls. La T. fa un ús imaginari quan veu que el piano que vol vendre no té codi de barres i per això se l'imagina per registrar-lo a la caixa.</p>
	<p><b>Identitat:</b> <i>funcional</i> (es realitzen accions pròpies d'una identitat sense haver-la assumit); <i>realista</i> (s'assoleix una identitat realista) o <i>fantàstica</i> (s'assoleix una identitat fantàstica).</p> <p>Les dues nenes assumeixen una identitat realista: la T. de venedora i la L. de perruquera i es comporten durant tota la situació fidels aquesta excepte la L. que al final passa a ser la compradora de la T.</p>
	<p><b>Situació:</b> <i>prototípica</i> (s'adapta al context), <i>realista</i> (representa quelcom de l'entorn independentment del seu context) o <i>fantàstica</i> (representa quelcom fantàstic independentment del seu context).</p>

	<p>Representen dues situacions realistes on independentment del context que és el menjador d'una casa, elaboren la T. una botiga i la L. una perruqueria.</p>
<p><b>ESCALA</b> <b>2</b></p>	<p><b>Descentrament:</b> capacitat d'atribuir rols propis o externs. Les dues nenes tenen la capacitat d'atribuir tant rols propis com externs.</p> <p><b>Rol:</b> <i>acció sobre un mateix</i> (es pentina); <i>acció sobre els altres</i> (pentina a la nina); <i>assumpció d'un rol</i> (juga a ser la mare/pare de la nina); <i>distribueix un rol a un personatge extern</i> (tu seràs la mare o bé aquesta nina serà la meva filla); <i>combinació entre l'assumpció i la distribució de rols</i> (jo seré el pare i tu seràs la mare).</p> <p>Veiem com la L. i la T. fan accions sobre els altres: la L. em pentina i maquilla i la T. ens explica els elements i ens els ven. A la vegada, són capaces d'assumir un rol, la L. de perruquera i la T. de venedora, però també de distribuir-ne a personatges externs: les dues nenes em demanen que sigui la seva clienta. Al final, fan una combinació entre l'assumpció i distribució de rols i decideixen que la T. faci de venedora i la L. de compradora.</p> <p><b>Com són els rols que representa:</b> variats en funció del joc, sempre són els mateixos, presenta indiferència a l'hora d'escollir el rol a representar, no la presenta i mostra necessitats per desenvolupar determinats rols, dins d'una mateixa seqüència lúdica canvia de rol, no ho fa, etc.</p> <p>A l'inici del joc, les nenes tenen molt clar el rol a representar encara que la L. quan ha acabat de maquillar-me i pentinar-me decideix canviar de rol i fer de compradora.</p> <p><b>Objecte animat:</b> <i>agent receptor passiu</i> (es tracta a l'objecte com un ésser animat); <i>agent receptor actiu</i> (se li atorguen sentiments i necessitats); <i>agent actiu</i> (s'actua amb l'objecte com si fos viu); <i>agent company</i> (l'objecte és tractat com a company o companya de joc).</p> <p>A la situació de joc no apareixen objectes animats.</p>
<p><b>ESCALA</b> <b>3</b></p>	<p><b>Integració:</b> és la capacitat d'integrar patrons d'acció individuals i combinar-los donant lloc cada vegada a situacions més complexes que van des d'un esquema únic fins a trames de joc reals.</p>

	<p>S'aprecia una capacitat d'integració molt elaborada, ja que realitzen trames de joc que s'aproximen molt a la realitat.</p> <p><b>Script:</b> <i>esquema simple</i> (una sola acció desconnectada); <i>combinació simple</i> (realització repetida d'una acció sobre agents externs); <i>combinació múltiple</i> (representació d'accions connectades); <i>esdeveniment narratiu</i> (representació d'un esdeveniment quotidià el qual sovint s'inicia amb verbalització); <i>problemàtica narrativa</i> (representació d'accions de la vida quotidiana que impliquen un problema el qual es resol mitjançant un conjunt d'accions).</p> <p>Les dues nenes representen un esdeveniment narratiu, ja que representen situacions quotidianes a través de diverses accions connectades entre elles.</p>
<p><b>ESCALA</b> <b>4</b></p>	<p><b>Control d'execució:</b> és la capacitat d'acompanyar la ficció lúdica amb el llenguatge, l'ús de la verbalització per acompanyar i descriure transformacions simbòliques.</p> <p>La T. fa poques verbalitzacions mentre prepara la botiga, però quan ens ven les coses, acompanya constantment el seu joc amb el llenguatge. La L. fa aquest acompanyament des d'un inici.</p> <p><b>Verbalització:</b> <i>centrada en un mateix i interna al joc</i> (verbalitza les accions lúdiques per ell mateix o ella mateixa, ara em pentino); <i>centrada en un mateix i externa al joc</i> (verbalitzacions que li permeten l'organització d'aquest i es dirigeixen al mateix subjecte que juga); <i>verbalització social interna al joc</i> (es verbalitzen accions del joc les quals van dirigides als companys i a les companyes); <i>verbalització social externa al joc</i> (verbalitzacions per organitzar el joc adreçades als companys i companyes); <i>verbalització social sobre el marc</i> (les verbalitzacions que es produeixen estan centrades en el context fictici: farem que jo soc el llop i tu el conill, per exemple.).</p> <p>Veiem com les dues nenes utilitzen majoritàriament verbalitzacions socials internes al joc sobretot quan interactuen amb la companya (la T. quan ven i la L. quan em pentina i maquilla i també quan compra). Tot i això, també fan ús d'alguna verbalització social externa al joc per organitzar-ne algun component i al final fan una verbalització social sobre el marc quan decideixen que la T. farà de venedora i la L. de compradora.</p> <p><b>Història narrativa:</b> <i>Descripció de les característiques de l'història que es desenvolupa.</i></p>

	<p>La situació comença amb la L. pentinant-me i la T. preparant el que posteriorment serà la seva botiga. Durant gairebé una hora la L. m'aplica diverses accions: primer em pentina, després em tenyeix i em fa un pentinat. Seguidament, em pinta les ungles i finalment, em maquilla de gata. Mentrestant, la T. està col·locant tots els elements i construint aquells que li falten (com els tiquets o dibuixos per vendre). Un cop ha acabat, que justament coincideix gairebé amb quan la L. m'acaba de pentinar i maquillar em demana que vagi a comprar a la seva botiga, jo hi vaig i ella m'explica tot el que ven i em fa l'acció de vendre'm allò que vull de forma molt realista. Un cop li he comprat, les dues nenes decideixen que la L. també vagi a comprar a la botiga i aquesta vol comprar-ho gairebé tot fins que la T. li diu que prou perquè si no es quedarà sense elements. La situació de joc s'acaba quan la L. s'emporta allò que ha comprat.</p>
<p><b>ESCALA</b> <b>5</b></p>	<p><b>Competència social:</b> és la capacitat de compartir accions lúdiques i de negociar les pròpies intencions i comportaments amb els altres.</p> <p>La L. mostra aquesta competència social des del principi, ja que demana la meua presència com a companya de joc. La T. en canvi, es mostra solitària mentre prepara la situació lúdica encara que un cop l'ha preparat mostra voluntat per compartir-la.</p> <p><b>Participació:</b> <i>joc solitari</i> (juga sol sense influenciar el seu joc amb les accions dels altres); <i>joc imitatiu</i> (s'executen accions semblants a les dels altres de manera independent); <i>joc associatiu</i> (es realitzen accions semblants a les dels altres i apareixen converses sobre el joc, fins i tot pot intervenir breument en aquest); <i>joc cooperatiu per parelles</i> (es comparteixen les tasques que implica l'escena lúdica); <i>joc cooperatiu de grup</i> (s'organitza una escena lúdica comuna).</p> <p>La T. comença amb joc solitari, però acaba fent joc cooperatiu per parelles primer amb mi i després amb la seva germana. La L. des d'un inici fa joc cooperatiu per parelles també començant per mi i després amb la T.</p>

#### 5.4. Observació 4 L. i T.

OBSERVACIÓ nº 4	
Nen/nena: L. i T. Edat: 6 anys i 8 mesos Data: 11/03/2022 Temps: 34 minuts Rol de l'observadora: <b>participant</b> / no participant	
<b>ESPAI</b>	<b>Característiques generals de l'espai:</b> <i>Espai específic de joc (una habitació de jugar, el parc, el pati de l'escola, etc.) o espai no específic de joc (menjador de casa, plaça del poble, carrer, etc.).</i>  És un espai no específic de joc, ja que es tracta del menjador d'una casa.
	<b>Freqüència de l'espai en la vida de l'infant:</b> <i>Espai de joc habitual, espai de joc espontani, espai de joc conegut, espai de joc no conegut, etc.</i>  És un espai de joc habitual per les nenes, ja que es tracta de casa de la cangur i sovint demanen per anar-hi a jugar.
	<b>Ubicació en l'espai per l'elaboració de la situació de joc:</b> <i>S'ubica sempre a la mateixa zona o canvia d'espai durant la situació de joc.</i>  Les nenes s'ubiquen sempre en el mateix espai durant la situació de joc.
	<b>Creació d'un espai de joc:</b> <i>Necessita elaborar aquest espai/ s'adapta a l'espai estructurat.</i>  S'adapten a l'espai estructurat, encara que li afegixen diversos materials.

<b>MATERIALS</b>	<p><b>Característiques dels materials de joc:</b> <i>Quantitat i varietat de materials, són estructurats, no són estructurats, possibiliten la creativitat i la imaginació, limiten el joc, són nous per l'infant, ja els coneix, etc.</i></p> <p>Els materials de joc són escassos i molts d'ells presenten característiques similars: 4 nines, diversa roba i accessoris per aquestes, una bossa de mà, una estructura hexagonal tancada la qual els permet accedir en el seu interior i el sofà, el qual és inclòs en la situació lúdica. En general, aquests materials són estructurats excepte l'estructura hexagonal que no té una utilitat concreta establerta i, per tant, dona peu a atorgar-li més fàcilment diverses funcionalitats.</p>
	<p><b>Relació de l'infant amb els materials:</b></p>
	<p><b>Necessitat de materials concrets:</b> <i>Els necessita o per altra banda, sap adaptar els que té a les seves necessitats.</i></p> <p>Saben adaptar els materials a la seva situació de joc, però hi ha un moment en el qual demanen més accessoris per les nines i anem a una sala on hi ha diverses joguines. Quan les veuen, també seleccionen una altra nina. La L. també demana una bossa de mà.</p>
	<p><b>Moment de selecció dels materials:</b> <i>Selecciona diversos materials abans d'iniciar el joc o espera a elaborar mentalment la situació per fer-ho.</i></p> <p>Seleccionen la majoria dels materials abans d'iniciar al joc encara que durant la situació lúdica els amplien.</p>
	<p><b>Amb els materials dels companys i de les companyes:</b> <i>Els vol per utilitzar-los/ quan els té no els utilitza.</i></p> <p>Sorgeixen diversos conflictes pel material, ja que les dues nenes coincideixen amb la necessitat de certs objectes. Tot i això, saben resoldre'ls de forma autònoma i continuen amb la situació lúdica.</p>
	<p><b>Com és la selecció de materials:</b> <i>Els escampa tots o els agafa detalladament.</i></p> <p>Les nenes seleccionen detalladament cada material abans de la situació lúdica, però els accessoris de les nines, els quals estan dins</p>

	<p>d'una bossa, necessiten abocar-los per poder escollir els que necessiten i per fer-ho, ho fan detalladament en funció de les necessitats que requereix la situació lúdica.</p>
	<p><b>Duració dels materials en el joc:</b> <i>Va agafant materials i els acumula o els va renovant a mesura que avança la situació de joc.</i></p> <p>Tots els materials que escullen en un inici, tenen una durada permanent en el joc, encara que la dels accessoris de les nines no és constant sinó que és intermitent.</p>
	<p><b>Capacitat de compartir els materials:</b> <i>Els comparteix sempre que li demanen, sovint, només en determinades ocasions, no els comparteix.</i></p> <p>Quan han escollit un material per jugar, els costa deixar-lo a la companya si aquesta mostra voluntat de tenir-lo. Tot i això, sempre acaben arribant a acords.</p>
	<p><b>Ús del material per la comunicació:</b> <i>El material li serveix com a eina de comunicació amb els altres.</i></p> <p>Tots els materials encara que amb diferent intensitat els serveixen per comunicar-se amb els altres i sobretot l'elecció d'aquests els porta a mantenir converses al voltant de l'organització del joc les quals impliquen posar-se d'acord.</p>
	<p><b>Atorga de funcionalitat als diversos materials:</b> <i>Els hi estableix diverses funcions, cada material té una rígida utilitat en el joc.</i></p> <p>En general, tots els materials tenen utilitats força rígides, excepte l'estructura hexagonal, que primer és una piscina i després és una part de la casa.</p>
	<p><b>Quantitat de materials necessaris per elaborar la seva situació de joc:</b> <i>Fa servir molts materials que s'assemblen entre ells, aquests són diversos, amb pocs materials ja és capaç d'elaborar una situació de joc, etc.</i></p> <p>En general, els materials que tenen les nenes s'assemblen molt entre ells i gairebé tots corresponen a la mateixa tipologia. Necessiten pocs materials per elaborar la situació lúdica, ja que només amb les nines,</p>

	<p>algun accessori, el sofà i l'estructura hexagonal desenvolupen una seqüència força complexa.</p> <p><b>Tracte dels materials:</b> <i>Curosament, amablement, amb rebuig, indiferència, etc. Els tracta a tots de la mateixa forma o el seu tractament varia en funció del material.</i></p> <p>El tracte dels materials varia estrictament en funció de la seva simbologia: a les nines se les tracta com a persones reals amb molta cura i afecte mentre que la resta de material és tractat amb més indiferència i en funció del seu ús.</p>
<b>TEMPS</b>	<p><b>A l'inici del joc:</b> <i>Necessita temps per planejar-lo o bé el planeja espontàniament i amb agilitat.</i></p> <p>En un inici, planegen el joc espontàniament i amb agilitat i la trama va sorgint de forma improvisada.</p> <p><b>Apareix la temporalitat dins del joc:</b> <i>El joc segueix una seqüència temporal pròpia independent a la real (abans era de nit, ara ja és de dia, per exemple) / no es té en compte la temporalitat.</i></p> <p>En el joc s'inclouen fenòmens temporals com dia i nit en diverses ocasions.</p> <p><b>Durada de la situació de joc:</b> <i>La situació dura una bona estona o bé canvia sovint de joc i situacions.</i></p> <p>La situació de joc té una durada força sòlida, ja que dura 34 minuts i potser si no hi hagués hagut la interrupció, hauria durat encara més.</p>
<b>RELACIÓ AMB UN MATEIX</b>	<p><b>Autonomia:</b> <i>És capaç de jugar de forma autònoma, només reclama l'adult per motius concrets i puntuals, necessita el suport de l'adult, necessita a l'adult com a personatge dins del joc, etc.</i></p> <p>Les dues nenes són capaces de jugar de forma autònoma encara que la L. demana de forma més constant a l'adult per resoldre-li tasques com vestir les nines. A més, també el reclama com a company de joc. La T. en canvi, presenta una autonomia gairebé completa, ja que molts pocs cops necessita el suport de l'adult.</p>



	<p><b>Característiques de la situació de joc elaborada:</b> <i>Independentment de l'espai i dels materials sempre realitza situacions molt similars, adapta les situacions lúdiques en funció de l'espai o dels materials, en un mateix espai pot realitzar diverses seqüències lúdiques, etc.</i></p> <p>En general, quan juguen en aquest espai concret les nenes sempre hi elaboren simbòlicament una casa tot i que en l'observació d'avui, primer han elaborat una piscina i a mesura que ha anat avançant el joc aquesta ha estat la casa de la T.</p> <p><b>Visió personal i interna:</b> <i>Durant el joc, es pot apreciar que confia en les seves possibilitats i es veu capaç; només mostra aquesta confiança a vegades, té una visió personal d'incapaç.</i></p> <p>Les dues nenes confien en les seves possibilitats, ja que són capaces de seguir fermament amb les decisions que prenen. Tot i això, la L. sovint demana suport per realitzar diverses accions i, en canvi, la T. no necessita tant aquest suport.</p> <p><b>Emocions que apareixen en el joc:</b> <i>Expressa emocions, no ho fa; com són aquestes; manifesta satisfacció envers les situacions lúdiques, no ho fa, etc.</i></p> <p>Expressen emocions d'afecte i tendresa envers les nenes i a la vegada, mostren satisfacció quan veuen que les han vestit.</p>
<p><b>RELACIÓ ENTRE MÓN INTERN I MÓN EXTERN</b></p>	<p><b>Relacions dels actes amb elements de la vida quotidiana de l'infant:</b> <i>Apareixen personatges, comportaments, objectes, fets, etc. de la vida de l'infant. Com apareixen?</i></p> <p>Les dues situacions lúdiques que apareixen en aquesta trama de joc, formen part de vivències quotidianes que han tingut les nenes, ja que fins fa aproximadament un any, anaven a piscina i, per tant, pot ser que estiguin recordant aquests moments representant un rol en el qual a la vida real havien estat agents passius. De la mateixa manera representen la situació de la casa, la qual viuen de forma diària, però també busquen un rol que no segueixen en el context real. Dins de la situació de piscina, la L. planteja fer diversos exercicis que havien fet elles (fer l'ascensor, picar de peus i mans, etc.). A més, la nena fa servir una cantarella que desenvolupen de forma diària a l'escola per</p>

	<p>acomiar-se i també expressa que el primer a sortir serà el que estigui ben assentat, fet que potser també sent a l'escola a la vida real. A més, diu que la seva nena ha nascut el 18 de juny que precisament és el dia que va néixer ella.</p>
	<p><b>Trets a destacar que poden indicar característiques rellevants de l'infant:</b> <i>Conjunt d'accions, simbolismes i comportaments sorprenents que ens poden mostrar trets destacables del món intern de l'infant.</i></p> <p>La T. continua basant la seva acció lúdica sobretot en el muntatge de l'espai, ja que dona molta importància en aquest i ocupa la major part del temps de joc. És molt delicada i col·loca les peces amb molta precisió i ordre, fet que tal com ens expliquen la família, també fa en el seu dia a dia. La L. té molta creativitat a l'hora d'escollir trames de joc, però no mostra gaire autonomia per fer-ho i necessita a algú per desenvolupar-les.</p>
<p><b>Altres trets rellevants /observacions:</b></p>	<p>Cal destacar que el joc va estar tallat per l'entrada d'un adult encara que he conservat la trama perquè em semblava interessant i tenia una durada considerable.</p>
<p><b>Preguntes sobre la vida de l'infant que sorgeixen arran de l'observació i respostes de la família</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quan anaven a piscina feien un exercici que es deia "l'ascensor"?</li> </ul> <p>Sí, anaven a piscina i feien aquest exercici que consistia a enfonsar el cap i fer-lo sortir. Tot i això, ja fa més d'un any que no hi van.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- De què coneixen la cantarella "La mà, el puny, el dit que roda, sona, sona, sona; pica, pica, pica, adeu fins a la tarda".</li> </ul> <p>La canten a l'escola de forma diària per acomiar-se.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A casa també veieu a la T. molt ordenada i curosa amb els detalls?</li> </ul> <p>Sí, totalment. No li agrada veure les coses fora del seu lloc. De vegades estem a punt de marxar de casa per anar a l'escola o cap a on sigui, i si veu que ha quedat alguna joguina o qualsevol altra cosa al menjador, o a terra, i que aquell no és el seu lloc, va corrents a recollir-ho abans de marxar. I sobretot amb les seves coses, les endreça a la seva manera i no li agrada que li toquin (la seva tauleta, el seu escriptori...). Si alguna cosa canvia del seu lloc, se n'adona de</p>

	seguida. És molt observadora també amb les persones externes: com van vestides, quines joies porten, com van pentinats, si porten les ungles pintades, etc. i després ho explica quan tornem a casa.
<b>ESCALA SVALSI</b>	
<b>ESCALA 1</b>	<p><b>Descontextualització:</b> entesa com la capacitat d'alliberar objectes, identitats o situacions del seu context real.</p> <p>En aquesta observació s'ha portat a terme la descontextualització d'objectes, identitats i situacions.</p>
	<p><b>Objecte:</b> <i>prototípic</i> (s'utilitza l'objecte amb el seu ús funcional); <i>substitut</i> (l'objecte en substitueix un altre) o <i>imaginari</i> (representació d'un objecte invisible).</p> <p>En general, tots els objectes tenen un ús prototípic, excepte el sofà i l'estructura hexagonal que són una casa i la segona també és una piscina a l'inici del joc i, per tant, tenen un ús substitut.</p>
	<p><b>Identitat:</b> <i>funcional</i> (es realitzen accions pròpies d'una identitat sense haver-la assumit); <i>realista</i> (s'assoleix una identitat realista) o <i>fantàstica</i> (s'assoleix una identitat fantàstica)</p> <p>Les dues nenes assumeixen identitats realistes: la de mare i la de monitora de piscina malgrat que la T. només la desenvolupa molt breument.</p>
	<p><b>Situació:</b> <i>prototípica</i> (s'adapta al context), <i>realista</i> (representa quelcom de l'entorn independentment del seu context) o <i>fantàstica</i> (representa quelcom fantàstic independentment del seu context).</p> <p>Representen situacions realistes, ja que les trames de joc tenen independència envers el context en el qual es troben les nenes.</p>
<b>ESCALA 2</b>	<p><b>Descentrament:</b> capacitat d'atribuir rols propis o externs.</p> <p>En aquesta seqüència lúdica es pot veure la capacitat d'atribuir tant rols propis com externs.</p>
	<p><b>Rol:</b> <i>acció sobre un mateix</i> (es pentina); <i>acció sobre els altres</i> (pentina a la nina); <i>assumpció d'un rol</i> (juga a ser la mare/pare de la nina); <i>distribueix un rol a un personatge extern</i> (tu seràs la mare o bé aquesta nina serà la meua filla); <i>combinació entre l'assumpció i la distribució de rols</i> (jo seré el pare i tu seràs la mare). <b>Com són els rols que representa:</b> variats en funció del joc, sempre són els mateixos, presenta indiferència a l'hora d'escollir el rol a representar, no la</p>

	<p>presenta i mostra necessitats per desenvolupar determinats rols, dins d'una mateixa seqüència lúdica canvia de rol, no ho fa, etc.</p> <p>Veiem sobretot accions sobre els altres, sobretot envers les nines, ja que constantment les vesteixen, els hi canten, parlen, etc. També es veu la distribució de rols a personatges externs: les dues nenes diuen que les nines que escullen les seves filles i elles son les mares, per tant també estan fent una combinació entre l'assumpció i la distribució de rols. A més, també es veu aquesta capacitat quan la L. diu que érem tres amigues amb les seves filles.</p> <p>Pel que fa als rols que representen, són força variats en funció dels simbolismes que adopten els elements de l'entorn: quan l'estructura hexagonal és una piscina les dues nenes volen fer de monitores encara que no es posen d'acord i la T. acaba fent de mare. En canvi, quan aquesta estructura i el sofà són una casa, les dues nenes són les mares. La L. encara que faci de monitora, presenta també la necessitat de ser mare d'una de les nines i la T. en canvi, s'adapta més al context i no mostra tanta necessitat per representar un rol concret.</p>
	<p><b>Objecte animat:</b> <i>agent receptor passiu</i> (es tracta a l'objecte com un ésser animat); <i>agent receptor actiu</i> (se li atorguen sentiments i necessitats); <i>agent actiu</i> (s'actua amb l'objecte com si fos viu); <i>agent company</i> (l'objecte és tractat com a company o companya de joc).</p> <p>Les nines que en aquest cas són els objectes animats són tractades com a agents companyes de joc en tot moment encara que també com a agents receptores actives, ja que els atorguen sentiments i necessitats i agents actius perquè les tracten com si fossin vives.</p>
<p><b>ESCALA</b> <b>3</b></p>	<p><b>Integració:</b> és la capacitat d'integrar patrons d'acció individuals i combinar-los donant lloc cada vegada a situacions més complexes que van des d'un esquema únic fins a trames de joc reals.</p> <p>En aquesta observació podem veure la capacitat de combinar múltiples accions donant lloc a una trama de joc real.</p> <p><b>Script:</b> <i>esquema simple</i> (una sola acció desconnectada); <i>combinació simple</i> (realització repetida d'una acció sobre agents externs); <i>combinació múltiple</i> (representació d'accions connectades); <i>esdeveniment narratiu</i> (representació d'un esdeveniment quotidià el qual sovint s'inicia amb verbalització); <i>problemàtica</i></p>

	<p><i>narrativa</i> (representació d'accions de la vida quotidiana que impliquen un problema el qual es resol mitjançant un conjunt d'accions).</p> <p>Les dues nenes representen dos esdeveniments narratius els quals no són iniciats amb la verbalització sinó que els comença una d'elles i l'altra segueix la trama.</p>
<p><b>ESCALA</b> <b>4</b></p>	<p><b>Control d'execució:</b> és la capacitat d'acompanyar la ficció lúdica amb el llenguatge, l'ús de la verbalització per acompanyar i descriure transformacions simbòliques.</p> <p>La trama lúdica està acompanyada constantment de verbalitzacions les quals també descriuen transformacions simbòliques.</p> <p><b>Verbalització:</b> <i>centrada en un mateix i interna al joc</i> (verbalitza les accions lúdiques per ell mateix o ella mateixa, ara em pentino); <i>centrada en un mateix i externa al joc</i> (verbalitzacions que li permeten l'organització d'aquest i es dirigeixen al mateix subjecte que juga); <i>verbalització social interna al joc</i> (es verbalitzen accions del joc les quals van dirigides als companys i a les companyes); <i>verbalització social externa al joc</i> (verbalitzacions per organitzar el joc adreçades als companys i companyes); <i>verbalització social sobre el marc</i> (les verbalitzacions que es produeixen estan centrades en el context fictici: farem que jo soc el llop i tu el conill, per exemple.).</p> <p>En aquesta trama, veiem verbalitzacions socials internes al joc les quals formen part de la trama lúdica i van dirigides a les companyes (incloent-hi les nines) i també verbalitzacions socials externes al joc per organitzar-lo. En ocasions, també és fam verbalitzacions socials externes al joc per descriure el context fictici en el qual es situen.</p> <p><b>Història narrativa:</b> <i>Descripció de les característiques de l'història que es desenvolupa.</i></p> <p>L'escena comença quan les dues nenes tenen voluntat de fer una classe de piscina a les diferents nines malgrat que només ho acaba portant a terme la L., ja que veuen que les dues no hi caben i la T. sense dir res, s'aparta i decideix ser una mare que porta la seva filla a piscina. La L. malgrat que sigui la monitora, també és la mare de dues nines. Quan s'acaba l'estona de piscina, la T. va a buscar la seva filla i la L. agafa a les seves i em demana si puc ser la mare de la que sobra. Llavors, ens posem</p>

	totes a vestir a les nenes, ja que venien de piscina i anaven sense roba i mentre ho fem, la T. està dins de l'estructura hexagonal ordenant i col·locant els materials molt delicadament en l'espai de joc. Les nenes decideixen que érem tres amigues que havíem anat a la casa de la T.
<b>ESCALA</b> <b>5</b>	<p><b>Competència social:</b> és la capacitat de compartir accions lúdiques i de negociar les pròpies intencions i comportaments amb els altres.</p> <p>En aquesta situació lúdica, hem pogut veure la competència social, ja que les nenes han mostrat capacitat de compartir les accions lúdiques, fet que els ha portat a haver-se de posar d'acord en diverses ocasions.</p> <p><b>Participació:</b> <i>joc solitari</i> (juga sol sense influenciar el seu joc amb les accions dels altres); <i>joc imitatiu</i> (s'executen accions semblants a les dels altres de manera independent); <i>joc associatiu</i> (es realitzen accions semblants a les dels altres i apareixen converses sobre el joc, fins i tot pot intervenir breument en aquest); <i>joc cooperatiu per parelles</i> (es comparteixen les tasques que implica l'escena lúdica); <i>joc cooperatiu de grup</i> (s'organitza una escena lúdica comuna).</p> <p>El joc que predomina en aquesta seqüència ha estat el joc cooperatiu per parelles encara que en alguns moments aquest ha estat més associatiu fins que les nenes no han verbalitzat la trama comuna que volien seguir. A més, al final, quan la L. ha demanat la meua participació en el joc, aquest ha passat a ser cooperatiu de grup.</p>

### 5.5. Observació 1 I. i À.

<b>OBSERVACIÓ n<sup>o</sup>1</b>	
<p>Nen/nena: I. i À.</p> <p>Edat: L'I. té 5 anys i 7 mesos i l'À. té 3 anys i 9 mesos.</p> <p>Data: 13/02/2021</p> <p>Temps: 30 minuts</p> <p>Rol de l'observadora: <b>participant</b>/ no participant</p>	
<b>ESPAI</b>	<p><b>Característiques generals de l'espai:</b> <i>Espai específic de joc (una habitació de jugar, el parc, el pati de l'escola, etc.) o espai no específic de joc (menjador de casa, plaça del poble, carrer, etc.).</i></p>

	<p>En aquest cas es tracta d'un espai de joc no específic, ja que és una part de la casa dels infants. Tot i això, aquest espai s'omple de materials de joc.</p> <p><b>Freqüència de l'espai en la vida de l'infant:</b> <i>Espai de joc habitual, espai de joc espontani, espai de joc conegut, espai de joc no conegut, etc.</i></p> <p>És un espai de joc molt conegut i explorat pels infants, ja que es tracta de casa seva.</p> <p><b>Ubicació en l'espai per l'elaboració de la situació de joc:</b> <i>S'ubica sempre a la mateixa zona o canvia d'espai durant la situació de joc.</i></p> <p>En general la situació de joc es desenvolupa a la mateixa zona.</p> <p><b>Creació d'un espai de joc:</b> <i>Necessita elaborar aquest espai/ s'adapta a l'espai estructurat.</i></p> <p>Es troben en un espai molt limitat i per això, han de moure certs elements per col·locar la caseta, element clau per elaborar la seva situació de joc.</p>
<b>MATERIALS</b>	<p><b>Característiques dels materials de joc:</b> <i>Quantitat i varietat de materials, són estructurats, no són estructurats, possibiliten la creativitat i la imaginació, limiten el joc, són nous per l'infant, ja els coneix, etc.</i></p> <p>Disposen al seu abast de molts materials de joc per a l'elaboració de la situació lúdica. De fet, disposen de totes les joguines que tenen en el seu entorn familiar. Tot i això, abans de començar el joc em demanen certs materials com són la caixa de les nines i els ninos, les cabanes amb el tub i el cotxet per la nina. Tots aquests materials són molt coneguts per ells, ja que els tenen a casa. Tot i això, potser alguns d'ells són més vells i altres més nous. A més, tenen una forma estructurada, perquè tots ells tenen una estructura i funcionalitat molt clares que a més s'assemblen entre ells i es relacionen: tots ells són nines i ninos excepte la casa.</p> <p><b>Relació de l'infant amb els materials:</b></p> <p><b>Necessitat de materials concrets:</b> <i>Els necessita o, per altra banda, sap adaptar els que té a les seves necessitats.</i></p>

	<p>En general, saben adaptar el que tenen a les seves necessitats explorant les possibilitats d'aquests. Per exemple, en un inici quan creen el tobogan, els falta alguna cosa per subjectar-lo recte i de seguida proven amb materials que tenen al seu voltant com els coixins. Només hi ha un moment on l'À. demana una poma de debò per donar-li a la nina presentant una necessitat per aquest material concret.</p>
	<p><b>Moment de selecció dels materials:</b> <i>Selecciona diversos materials abans d'iniciar el joc o espera a elaborar mentalment la situació per fer-ho.</i></p> <p>A l'inici de joc escullen molts materials: per una banda, l'I. es decideix per una caixa amb superherois i ninos i l'À. per una caixa amb nines i la cabana. Un cop comença el joc, l'I se suma a la situació lúdica de la seva germana i els materials que havia escollit en un inici, malgrat que estan dins la cabana no són utilitzats. L'À. per contra, fa servir gairebé totes les joguines que ha demanat abans de jugar. Així que l'À. selecciona els materials abans d'iniciar el joc i, en canvi, l'I. n'havia escollit sense tenir una situació lúdica mental massa clara.</p>
	<p><b>Amb els materials dels companys i de les companyes:</b> <i>Els vol per utilitzar-los/ quan els té no els utilitza.</i></p> <p>Els dos infants comparteixen els materials i no sorgeixen conflictes ni tampoc hi ha voluntat de posseir allò que té l'altra.</p>
	<p><b>Com és la selecció de materials:</b> <i>Els escampa tots o els agafa detalladament.</i></p> <p>Els dos infants van agafar amb criteri aquells materials que més els agradaven que es trobaven dins de capsas, malgrat això, un cop els van tenir, els van escampar tots a dins la cabana.</p>
	<p><b>Duració dels materials en el joc:</b> <i>Va agafant materials i els acumula o els va renovant a mesura que avança la situació de joc.</i></p> <p>Els materials que van escollir en un inici van durar tot el joc i no se'n va retirar cap malgrat que amb molts d'ells no s'hi va jugar, ja que només van fer servir la bossa amb material per les nines, dues nines i les cabanes i, per tant, els altres ninos van quedar escampats a dins la cabana.</p>



	<p><b>Capacitat de compartir els materials:</b> <i>Els comparteix sempre que li demanen, sovint, només en determinades ocasions, no els comparteix.</i></p> <p>Només va sorgir aquesta necessitat de compartir en un inici quan havien de fer torns per baixar pel tobogan que havien creat. L'I. malgrat que l'À. li digués que li tocava a ella, va baixar dos cops seguits, però la nena no es va enfadar i van continuar jugant i ajudant-se mútuament a aguantar l'estructura. Durant el joc, no va sorgir més aquesta necessitat tret d'ocasions, que la mateixa A. demanava a l'I. si volia cuidar a la seva nina.</p>
	<p><b>Us del material per la comunicació:</b> <i>El material li serveix com a eina de comunicació amb els altres.</i></p> <p>La situació lúdica es dissenya utilitzant al material de base (sobretot la cabana i les nines) per tant, els permet posar-se d'acord pel que fa a la col·locació en l'espai, el muntatge i la funcionalitat en el joc d'aquest.</p>
	<p><b>Atorga de funcionalitat als diversos materials:</b> <i>Els hi estableix diverses funcions, cada material té una rígida utilitat en el joc.</i></p> <p>Cada material té una rígida utilitat en el joc: les nines segueixen un rol, els accessoris d'aquestes són usats cadascun seguint la seva funció i la cabana és la seva casa durant tota l'estona.</p>
	<p><b>Quantitat de materials necessaris per elaborar la seva situació de joc:</b> <i>Fa servir molts materials que s'assemblen entre ells, aquests són diversos, amb pocs materials ja és capaç d'elaborar una situació de joc, etc.</i></p> <p>Malgrat que en un inici entre els dos infants agafin força material, durant el joc amb ben poc ja en tenen suficient encara que la situació lúdica que realitzen no és gaire sòlida. A més, les joguines que fan servir s'assemblen entre elles, ja que bàsicament són les dues nines amb els seus accessoris i les cabanes.</p>
	<p><b>Tracte dels materials:</b> <i>Curosament, amablement, amb rebuig, indiferència, etc. Els tracta a tots de la mateixa forma o el seu tractament varia en funció del material.</i></p>

	<p>A la majoria de materials que tenen al seu voltant els tracten amb indiferència i no els inclouen a la situació de joc. A les nines els hi estableixen un tracte més humà encara que sobretot l'À. que és la que interacciona més amb aquest material està molt més atenta a la nina que li estableix el rol de nadó (la tracta curiosament i amb afecte) que a la que li estableix el rol de tieta.</p>
<b>TEMPS</b>	<p><b>A l'inici del joc:</b> <i>Necessita temps per planejar-lo o bé el planeja espontàniament i amb agilitat.</i></p> <p>Planegen el joc en funció de les accions que van realitzant de forma espontània.</p>
	<p><b>Apareix la temporalitat dins del joc:</b> <i>El joc segueix una seqüència temporal pròpia independent a la real (abans era de nit, ara ja és de dia, per exemple) / no es té en compte la temporalitat.</i></p> <p>No es té en compte la temporalitat en el joc.</p>
	<p><b>Durada de la situació de joc:</b> <i>La situació dura una bona estona o bé canvia sovint de joc i situacions.</i></p> <p>La situació dura força estona encara que es van fent accions soltes poc encadenades.</p>
<b>RELACIÓ AMB UN MATEIX</b>	<p><b>Autonomia:</b> <i>És capaç de jugar de forma autònoma, només reclama l'adult per motius concrets i puntuals, necessita el suport de l'adult, necessita a l'adult com a personatge dins del joc, etc.</i></p> <p>Reclamaven força l'adult per diferents motius: a vegades per ajudar-los a col·locar el material, altres per motius externs al joc i també se'm va demanar que interaccionés en el joc fent de "pare Gabi".</p>
	<p><b>Característiques de la situació de joc elaborada:</b> <i>Independentment de l'espai i dels materials sempre realitza situacions molt similars, adapta les situacions lúdiques en funció de l'espai o dels materials, en un mateix espai pot realitzar diverses seqüències lúdiques, etc.</i></p> <p>Adapten les situacions lúdiques a l'espai i els materials i aquestes són molt similars i van molt orientades a la vida familiar.</p>
	<p><b>Visió personal i interna:</b> <i>Durant el joc, es pot apreciar que confia en les seves possibilitats i es veu capaç; només mostra aquesta confiança a vegades, té una visió personal d'incapaç.</i></p>

	<p>Considero que en general mostren una visió pròpia de persones capaces, ja que malgrat les dificultats per col·locar les cabanes a causa de l'espai limitat, ells lluiten per projectar el seu disseny mental d'aquestes i aparten tots els obstacles que calen per construir-lo i un cop fet, lluiten per mantenir-ho estable.</p> <p><b>Emocions que apareixen en el joc:</b> <i>Expressa emocions, no ho fa; com són aquestes; manifesta satisfacció envers les situacions lúdiques, no ho fa, etc.</i></p> <p>L'À. expressa emocions de tendresa envers la seva nina i l'I. mostra satisfacció quan construeix la cabana projectant de forma visual allò que havia planejat mentalment.</p>
<p><b>RELACIÓ ENTRE MÓN INTERN I MÓN EXTERN</b></p>	<p><b>Relacions dels actes amb elements de la vida quotidiana de l'infant:</b> <i>Apareixen personatges, comportaments, objectes, fets, etc. de la vida de l'infant. Com apareixen?</i></p> <p>Els dos infants volen que la mare i el pare tinguin la mateixa edat dels seus i ho verbalitzen. A més, volen que tots els personatges que apareixen en el joc siguin una família la qual l'A. anomena "família Gabi" en la qual projecta el seu nucli més familiar representant situacions que es viuen en aquest: donar xarop a la nina perquè està malalta, donar-li menjar o passejar-la (accions que és molt probable que els infants visquin amb els seus familiars més propers).</p> <p><b>Trets a destacar que poden indicar característiques rellevants de l'infant:</b> <i>Conjunt d'accions, simbolismes i comportaments sorprenents que ens poden mostrar trets destacables del món intern de l'infant.</i></p> <p>De l'A. em sorprèn que elabori la situació que truca al metge i parlant amb la família, m'han explicat que té molt interès pels temes de salut. De l'I. em crida l'atenció la voluntat que tots els personatges del joc siguin de la mateixa família i el mateix infant diu "encara que visquem amb dues cases érem tots de la mateixa família", fer que coincideix amb les seves aficions, les quals una d'elles és estar amb la família segons afirmen el seu pare i la seva mare.</p>

<b>Altres trets rellevants /observacions:</b>	<p>En les pròximes observacions, vull comprovar si són capaços d'elaborar situacions lúdiques més encadenades i si el seu joc és compartit o individual.</p>
<b>Preguntes sobre la vida de l'infant que sorgeixen arran de l'observació i les respostes de la família.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Heu viscut una situació en la qual algun dels infants prenguéss “apiretal”?</li> </ul> <p>El fet de ser tres infants fa que en ocasions diferents ells o la seva germana petita hagin hagut de prendre algun medicament, en cas de tenir febre “apiretal” i ells dos en cas de tenir tos, xarop.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Els infants miren una sèrie que tracta sobre la família Gabby? Si és que sí, com és el paper d'aquesta sèrie en el seu dia a dia? Amb quina freqüència la miren?</li> </ul> <p>No, a l'À. els reis a casa d'uns familiars li van passar una nina anomenada Gabi, llavors casualment vam saber que era una nina que sortia en uns dibuixos (“Super cute little babies”), i ho vam posar en dues ocasions comptades al YouTube, ja que resultava que era una nena que juntament amb altres nenes eren superheroïnes, però no va tenir més transcendència ni va demanar més aquests dibuixos i es va limitar a jugar amb la nina com si fos un nadó (donar-li menjar, pentinar-la, cuidar-la, etc.).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quins personatges apareixen en aquesta sèrie?</li> </ul> <p>Quatre nenes bebè que tenen la capacitat de transformar-se en superheroïnes per salvar el planeta (Kala, Gabi, Sisi i Sofi). Cadascuna d'elles té uns poders diferents, per exemple la Gabi pot controlar el sol, però l'À. de moment no hi ha parat massa atenció.</p>
<b>ESCALA SVALSI</b>	
	<p><b>Descontextualització:</b> entesa com la capacitat d'alliberar objectes, identitats o situacions del seu context real.</p> <p>Durant aquesta estona de joc es pot apreciar la descontextualització sobretot pel que fa a l'assumpció de rols, ja que s'han alliberat pocs objectes del seu ús funcional.</p>

<b>ESCALA 1</b>	<p><b>Objecte:</b> <i>prototípic</i> (s'utilitza l'objecte amb el seu ús funcional); <i>substitut</i> (l'objecte en substitueix un altre) o <i>imaginari</i> (representació d'un objecte invisible).</p> <p>La majoria d'objectes han assumit un ús prototípic, ja que se'ls ha atorgat el seu ús funcional: les nines eren nenes, el biberó servia per donar-li a la nina i la poma per menjar o el cotxet per passejar, per exemple. Hi ha hagut un moment però, que s'estableix un ús imaginari quan l'I diu que el sofà també era una casa i tenia les parets imaginàries.</p>
	<p><b>Identitat:</b> <i>funcional</i> (es realitzen accions pròpies d'una identitat sense haver-la assumit); <i>realista</i> (s'assoleix una identitat realista) o <i>fantàstica</i> (s'assoleix una identitat fantàstica)</p> <p>En un inici l'À. va realitzant accions sobre la nina sense haver assolit cap rol mostrant així una identitat funcional. Quan se li demana si és la mare de la criatura, diu que sí i llavors durant l'estona de joc desenvolupa aquest rol mitjançant una identitat realista. De manera similar, L'I. desplega el rol de germà gran, però quan l'À. li demana per ser-ho.</p>
	<p><b>Situació:</b> <i>prototípica</i> (s'adapta al context), <i>realista</i> (representa quelcom de l'entorn independentment del seu context) o <i>fantàstica</i> (representa quelcom fantàstic independentment del seu context).</p> <p>La situació que representen és entre prototípica i realista, ja que malgrat que s'adapten al context en el qual es troben que és dins de casa seva i amb les cabanes, van més enllà i estableixen que hi ha 3 cases i espai exterior en el qual volen passejar la nina.</p>
<b>ESCALA 2</b>	<p><b>Descentrament:</b> capacitat d'atribuir rols propis o externs.</p> <p>Veiem aquesta capacitat sobretot per part de l'À. la qual no només assumeix rols propis sinó que n'atribueix d'externs. L'I. en canvi, només adopta un rol quan se li ofereix.</p>
	<p><b>Rol:</b> <i>acció sobre un mateix</i> (es pentina); <i>acció sobre els altres</i> (pentina a la nina); <i>assumpció d'un rol</i> (juga a ser la mare/pare de la nina); <i>distribueix un rol a un personatge extern</i> (tu seràs la mare o bé aquesta nina serà la meua filla); <i>combinació entre l'assumpció i la distribució de rols</i> (jo seré el pare i tu seràs la mare)</p> <p>Veiem que representen accions sobre els altres (sobretot les nines) per part dels dos infants, però l'À. ho fa en més ocasions. A més, els dos</p>

	<p>infants són capaços d'atribuir rols encara que l'À. se l'estableix i l'I. l'accepta quan se li ofereix. Per tant, l'À. també distribueix rols a personatges externs els quals són l'I que és el germà gran, dues nines que són la filla i la tieta i jo que soc el pare.</p> <p><b>Com són els rols que representa:</b> variats en funció del joc, sempre són els mateixos, presenta indiferència a l'hora d'escollir el rol a representar, no la presenta i mostra necessitats per desenvolupar determinats rols, dins d'una mateixa seqüència lúdica canvia de rol, no ho fa, etc.</p> <p>L'À. des d'un inici de joc diu que ella vol ser la mare i continua durant el joc amb aquest rol. L'I. en canvi, en un principi l'A. li demana que sigui el pare i ell mostra rebuig a l'hora de representar un rol encara que més tard li proposa d'assumir el rol de germà i ell accepta i continua amb aquest.</p> <p><b>Objecte animat:</b> <i>agent receptor passiu</i> (es tracta a l'objecte com un ésser animat); <i>agent receptor actiu</i> (se li atorguen sentiments i necessitats); <i>agent actiu</i> (s'actua amb l'objecte com si fos viu); <i>agent company</i> (l'objecte és tractat com a company o companya de joc).</p> <p>L'I. potser a vegades tracta més a les nines com a simples agents receptors passius encara que a vegades és capaç d'anar més enllà. L'À. en canvi, sobretot amb una de les nines la tracta com a agent receptor actiu, ja que li estableix sentiments i necessitats (plora, té gana, té tos, etc.) i també agent actiu, perquè de fet, els dos infants actuen amb les nines com si fossin vives i fins i tot arriben a ser agents companyes per les criatures.</p>
<p><b>ESCALA</b> <b>3</b></p>	<p><b>Integració:</b> és la capacitat d'integrar patrons d'acció individuals i combinar-los donant lloc cada vegada a situacions més complexes que van des d'un esquema únic fins a trames de joc reals.</p> <p>En aquest cas, veiem com els dos infants realitzen accions variades, però hi ha poca connexió entre elles malgrat que són d'una temàtica força relacionada.</p> <p><b>Script:</b> <i>esquema simple</i> (una sola acció desconnectada); <i>combinació simple</i> (realització repetida d'una acció sobre agents externs); <i>combinació múltiple</i> (representació d'accions connectades); <i>esdeveniment narratiu</i> (representació d'un esdeveniment quotidià el qual sovint s'inicia amb verbalització); <i>problemàtica narrativa</i> (representació d'accions de la vida</p>

	<p>quotidiana que impliquen un problema el qual es resol mitjançant un conjunt d'accions).</p> <p>Durant aquest joc veiem sobretot combinacions múltiples d'accions, ja que els dos infants, encara que l'À. amb més intensitat representen diverses accions (donar menjar a la nina, anar a passejar, entrar a la casa, anar a la casa del costat, etc.) les quals estan connectades entre elles tot i que no arriben a crear un esdeveniment narratiu.</p>
<p><b>ESCALA</b> <b>4</b></p>	<p><b>Control d'execució:</b> és la capacitat d'acompanyar la ficció lúdica amb el llenguatge, l'ús de la verbalització per acompanyar i descriure transformacions simbòliques.</p> <p>En aquesta estona de joc, hem pogut veure com els dos infants acompanyen el seu joc amb el llenguatge.</p> <p><b>Verbalització:</b> <i>centrada en un mateix i interna al joc</i> (verbalitza les accions lúdiques per ell mateix o ella mateixa, ara em pentino); <i>centrada en un mateix i externa al joc</i> (verbalitzacions que li permeten l'organització d'aquest i es dirigeixen al mateix subjecte que juga); <i>verbalització social interna al joc</i> (es verbalitzen accions del joc les quals van dirigides als companys i a les companyes); <i>verbalització social externa al joc</i> (verbalitzacions per organitzar el joc adreçades als companys i companyes); <i>verbalització social sobre el marc</i> (les verbalitzacions que es produeixen estan centrades en el context fictici: farem que jo soc el llop i tu el conill, per exemple.).</p> <p>En aquesta observació podem percebre alguna verbalització social interna al joc per verbalitzar accions de joc dirigides als companys i companyes, per exemple, quan l'À. diu "Ara la mare Gabi és menja una poma" referint-se a ella mateixa com a acte de comunicació als companys. S'observen també múltiples verbalitzacions socials externes al joc adreçades als companys i companyes sobretot per l'organització de l'espai de joc i la col·locació dels diversos elements i també verbalitzacions socials sobre el marc quan planegen les accions lúdiques que posaran en pràctica.</p> <p><b>Història narrativa:</b> <i>Descripció de les característiques de l'història que es desenvolupa.</i></p> <p>Els dos infants comencen muntant la caseta i l'À. de seguida es decideix per tenir cura de la nina mentre que a l'I. li preocupa més l'estructura de</p>

	<p>la casa. En un inici vol crear un tobogan, però veu que a causa de l'espai i els materials no és possible i, per tant, cerca una nova forma de col·locar la cabana. Quan ja ho ha fet, en demana una altra i acaba construint dues cases. L'À. mentre va jugant amb la nina i al cap d'una estona demana a l'I. si vol ser el germà gran (prèviament se li demana ser el pare i no accepta el rol). Aquest cop el nen accepta i s'afegeix a la trama iniciada per l'À. Els dos infants apliquen diverses accions sobre les nines (els hi donen menjar, les van a passejar, etc.) i es reparteixen per l'espai establint que l'I. viu en una cabana i l'À., les nines, que una és la tieta i l'altra la filla i jo, que soc el pare vivim en una altra. Malgrat aquesta separació l'I. deixa clar que tots formem part de la mateixa família encara que visquem amb diferents cases. El joc s'acaba de forma espontània perquè els infants tenen gana i volen berenar.</p>
<p><b>ESCALA</b> <b>5</b></p>	<p><b>Competència social:</b> és la capacitat de compartir accions lúdiques i de negociar les pròpies intencions i comportaments amb els altres.</p> <p>Els dos infants han realitzat joc compartir i, per tant, he pogut veure aquesta capacitat de cooperar per compartir les accions lúdiques tenint en compte els diversos factors que implica.</p> <p><b>Participació:</b> <i>joc solitari</i> (juga sol sense influenciar el seu joc amb les accions dels altres); <i>joc imitatiu</i> (s'executen accions semblants a les dels altres de manera independent); <i>joc associatiu</i> (es realitzen accions semblants a les dels altres i apareixen converses sobre el joc, fins i tot pot intervenir breument en aquest); <i>joc cooperatiu per parelles</i> (es comparteixen les tasques que implica l'escena lúdica); <i>joc cooperatiu de grup</i> (s'organitza una escena lúdica comuna).</p> <p>Els dos infants han realitzat un joc cooperatiu per parelles, ja que han compartit les diverses tasques que implicava l'escena lúdica (muntar la casa, col·locar els elements i tenir cura de la nina). Quan m'han inclòs en el joc, aquest ha passat a ser cooperatiu de grup.</p>



## 5.6. Observació 2 I. i À.

<b>OBSERVACIÓ nº 2</b>	
<p>Nen/nena: I. i À.</p> <p>Edat: L'I. té 5 anys i 7 mesos i l'À. té 3 anys i 9 mesos.</p> <p>Data: 19/02/2022</p> <p>Temps: 40 minuts</p> <p>Rol de l'observadora: <b>participant</b>/ no participant</p>	
<b>ESPAI</b>	<p><b>Característiques generals de l'espai:</b> <i>Espai específic de joc (una habitació de jugar, el parc, el pati de l'escola, etc.) o espai no específic de joc (menjador de casa, plaça del poble, carrer, etc.).</i></p> <p>No és un espai específic de joc, ja que es tracta del menjador de casa dels infants.</p>
	<p><b>Freqüència de l'espai en la vida de l'infant:</b> <i>Espai de joc habitual, espai de joc espontani, espai de joc conegut, espai de joc no conegut, etc.</i></p> <p>És un espai de joc habitual dels infants, ja que es tracta de casa seva i més concretament la part d'aquesta la qual gairebé sempre juguen.</p>
	<p><b>Ubicació en l'espai per l'elaboració de la situació de joc:</b> <i>S'ubica sempre a la mateixa zona o canvia d'espai durant la situació de joc.</i></p> <p>Els infants en aquesta observació s'han ubicat sempre en la mateixa zona de la casa.</p>
	<p><b>Creació d'un espai de joc:</b> <i>necessita elaborar aquest espai/ s'adapta a l'espai estructurat.</i></p> <p>No han necessitat elaborar cap espai específic i s'han adaptat a l'espai estructurat incloent-hi els materials de joc.</p>
<b>MATERIALS</b>	<p><b>Característiques dels materials de joc:</b> <i>Quantitat i varietat de materials, són estructurats, no són estructurats, possibiliten la creativitat i la imaginació, limiten el joc, són nous per l'infant, ja els coneix, etc.</i></p>

En aquest cas, cada infant s'ha decantat per uns materials específics: L'À ha escollit un necesser en el qual té accessoris de perruqueria i maquillatge i, per tant, tots ells són estructurats. L'I. en canvi, escull unes peces de colors que inclouen escuradents i alguns elements de cartó en forma de parts de cotxe, ja que malgrat que és un material no estructurat, està pensat per crear vehicles i això fa que sigui una mica més rígid pel que fa a la possibilitat de fer creacions. Els dos infants ja coneixien els materials i els havien usat, perquè es tracten de joguines que tenen casa.

**Relació de l'infant amb els materials:**

**Necessitat de materials concrets:** *Els necessita o per altra banda, sap adaptar els que té a les seves necessitats.*

Abans d'iniciar la situació de joc, cada infant escull els materials que vol i durant la seqüència lúdica l'À. fa servir els que té sense necessitat de cap material extern concret. L'I. en canvi, tenia present realitzar un cotxe i s'adona que li falta una peça que representa la roda, fet que el porta a crear un altre element i no és capaç de cercar cap material que substitueixi la roda.

**Moment de selecció dels materials:** *Selecciona diversos materials abans d'iniciar el joc o espera a elaborar mentalment la situació per fer-ho.*

Els dos infants primer pensen a què volen jugar i en funció d'això, escullen els materials. L'À. per exemple, diu que vol fer de perruquera i per això escull el necesser amb els diferents accessoris i l'I. en canvi, diu que vol construir una màquina que ja havia fet anteriorment amb el seu pare i per això escull les peces de construcció.

**Amb els materials dels companys i de les companyes:** *Els vol per utilitzar-los/ quan els té no els utilitza.*

Cada infant ha interaccionat amb els materials que ha escollit i no presenten voluntat de fer servir allò que tenia el seu germà o la seva germana.

	<p><b>Com és la selecció de materials:</b> <i>Els escampa tots o els agafa detalladament.</i></p> <p>L'I. un cop té la caixa de les peces, les escampa totes a terra per cercar aquelles que necessita i llavors, mentre fa el muntatge va seleccionant detalladament allò que necessita. L'À. en canvi, té el material dins d'un necesser i va seleccionant d'un en un els que necessita en funció de les accions que vol realitzar.</p>
	<p><b>Duració dels materials en el joc:</b> <i>Va agafant materials i els acumula o els va renovant a mesura que avança la situació de joc.</i></p> <p>Els materials que escullen en un inici els duren tota la situació de joc, tot i que l'À. va canviant cada accessori en funció de l'acció que vol dur a terme mentre que l'I. utilitza tota l'estona els mateixos atorgant a cada peça un nou ús simbòlic.</p>
	<p><b>Capacitat de compartir els materials:</b> <i>Els comparteix sempre que li demanen, sovint, només en determinades ocasions, no els comparteix.</i></p> <p>No sorgeix la necessitat de compartir materials.</p>
	<p><b>Ús del material per la comunicació:</b> <i>El material li serveix com a eina de comunicació amb els altres.</i></p> <p>En els dos casos els materials els serveixen per a la comunicació: l'I va explicant el procés de muntatge que realitza i l'À. va indicant les accions que em farà amb el material que escull.</p>
	<p><b>Atorga de funcionalitat als diversos materials:</b> <i>Els hi estableix diverses funcions, cada material té una rígida utilitat en el joc.</i></p> <p>L'I. és capaç d'establir diverses funcions a les peces: ja que primer projecta una màquina en elles, però acaba muntant element que a vegades diu que és un peix i en altres un "Pokémon" amb moltes característiques fruit de la seva imaginació representades amb els materials (diu que té banyes, punxes, cara, espines, etc.). L'À. en canvi, utilitza cada material amb el seu ús funcional de forma estricta: les tisores per tallar-me els cabells, l'assecador per eixugar-los, la paleta de maquillatge per maquillar-me, etc. tret d'un element que són</p>

	<p>les meves sabates les quals diu que ara seran les escombraries de la seva perruqueria.</p> <p><b>Quantitat de materials necessaris per elaborar la seva situació de joc:</b> <i>Fa servir molts materials que s'assemblen entre ells, aquests són diversos, amb pocs materials ja és capaç d'elaborar una situació de joc, etc.</i></p> <p>Malgrat que tenen a l'abast molts materials, els dos infants escullen els necessaris abans de començar a jugar i no els calen gaires per elaborar la situació de joc, però sí que l'À. per exemple, necessita cada material amb el seu ús funcional per desenvolupar les accions lúdiques. L'I. en canvi, té diferents peces que s'assemblen entre elles i malgrat que en un inici es guia per la forma d'alguna d'aquestes, al final sap adaptar-les per fer la seva creació. Cada infant agafa materials que segueixen la mateixa temàtica (L'À. un necesser amb accessoris de perruqueria i l'I. una caixa amb diferents peces) i, per tant, no són gaire diversos.</p> <p><b>Tracte dels materials:</b> <i>Curosament, amablement, amb rebuig, indiferència, etc. Els tracta a tots de la mateixa forma o el seu tractament varia en funció del material.</i></p> <p>En general, els dos infants tracten als materials curosament i de forma molt similar encara que l'À. els tracta en funció de la seva funcionalitat i, per altra banda, l'I. els tracta amb cura i precisió per elaborar el seu muntatge.</p>
<b>TEMPS</b>	<p><b>A l'inici del joc:</b> <i>Necessita temps per planejar-lo o bé el planeja espontàniament i amb agilitat.</i></p> <p>Per escollir la situació de joc, els dos infants contempen els materials que tenen a casa i cadascú escull allò que més li interessa en funció del què té pensat. L'À. de seguida escull el material per portar a terme la situació lúdica, fet que ens indica que és capaç de planejar-la amb agilitat mentre que a l'I. li costa més decidir-se, però un cop s'ha decidit sap adaptar-se i canviar la situació de forma espontània si cal.</p> <p><b>Apareix la temporalitat dins del joc:</b> <i>El joc segueix una seqüència temporal pròpia independent a la real (abans era de nit, ara ja és de dia, per exemple) / no es té en compte la temporalitat.</i></p>

	<p>No es té en compte la temporalitat.</p> <p><b>Durada de la situació de joc:</b> <i>La situació dura una bona estona o bé canvia sovint de joc i situacions.</i></p> <p>L'observació dura uns 40 minuts en els quals els dos infants estan concentrats en la seva situació lúdica, fet que ens indica que són capaços de centrar-se en un projecte durant una bona estona.</p>
<p><b>RELACIÓ AMB UN MATEIX</b></p>	<p><b>Autonomia:</b> <i>És capaç de jugar de forma autònoma, només reclama l'adult per motius concrets i puntuals, necessita el suport de l'adult, necessita a l'adult com a personatge dins del joc, etc.</i></p> <p>L'À. demana a l'adult com a company de joc, ja que té molt clar que em vol pentinar i maquillar, per tant, en aquest joc es mostra poc autònoma pel que fa al contacte amb l'adult. Tot i això, presenta autonomia per prendre decisions i portar-les a terme, perquè mitjançant el material, és capaç de maquillar-me i pentinar-me de forma completament autònoma. L'I. en un inici demana molt l'adult com a ajudant per fer el muntatge que té pensat encara que acaba realitzant la seva creació sense ajuda. Tot i això, necessita el feedback força repetit de l'adult i explicar-li el què va fent en tot moment.</p> <p><b>Característiques de la situació de joc elaborada:</b> <i>Independentment de l'espai i dels materials sempre realitza situacions molt similars, adapta les situacions lúdiques en funció de l'espai o dels materials, en un mateix espai pot realitzar diverses seqüències lúdiques, etc.</i></p> <p>Els dos infants duen a terme accions molt similars dins del mateix espai de joc: l'I. està realitzant un muntatge i malgrat que els materials són tots iguals, els omple de simbolismes per tal que formin l'element que ell projecta mentalment. L'À. repeteix tres vegades la situació lúdica de pentinar-me i maquillar-me sempre des del mateix lloc, el qual diu que és la seva perruqueria.</p> <p><b>Visió personal i interna:</b> <i>Durant el joc, es pot apreciar que confia en les seves possibilitats i es veu capaç; només mostra aquesta confiança a vegades, té una visió personal d'incapaç.</i></p>

	<p>L'1. en un inici es mostra una mica frustrat, ja que diu que ell sol no sabrà fer la màquina, tot i això, presenta aquest sentiment, pel fet que tenia pensat fer aquesta figura tan marcada que a més va fer anteriorment juntament amb el seu pare, fet que li fa pensar, que per repetir-la necessita un adult. Durant el joc, com que no troba una de les peces canvia de projecte i acaba fent un peix "Pokémon" el qual realitza de forma completament autònoma mostrant-se així capaç. A més, mentre el va construint, projecta molta satisfacció envers el projecte i es veu orgullós amb el resultat. L'À. fa les diverses accions amb molta autonomia i a més verbalitza la confiança en les seves possibilitats, ja que diu que ella en sap molt, a més es mostra orgullosa i satisfeta dels seus resultats.</p> <p><b>Emocions que apareixen en el joc:</b> <i>Expressa emocions, no ho fa; com són aquestes; manifesta satisfacció envers les situacions lúdiques, no ho fa, etc.</i></p> <p>Tal com s'ha comentat anteriorment, els dos infants mostren orgull i satisfacció envers els resultats de les seves accions: L'1. està molt orgullós del seu peix "Pokémon" i l'A. diu que he quedat molt maca.</p>
<p><b>RELACIÓ ENTRE MÓN INTERN I MÓN EXTERN</b></p>	<p><b>Relacions dels actes amb elements de la vida quotidiana de l'infant:</b> <i>Apareixen personatges, comportaments, objectes, fets, etc. de la vida de l'infant. Com apareixen?</i></p> <p>L'1. fa la col·lecció de "Pokémon" i està aprenent molt sobre aquests, per això, a vegades diu que el peix que realitza és un "Pokémon" i li atorga característiques d'aquests. A més, també explica que el seu peix lluita, estableix elements d'atac i de defensa, trets que destaquen en els "Pokémon".</p> <p>L'À. aplica pentinats que ha vist amb persones del seu entorn, ja que diu que em farà un pentinat com una nena de la seva classe. En les seves accions, mostra també el seu interès pel món de la perruqueria i el maquillatge. A més, diu que a la festa del ball hi aniran diverses persones que són de la seva família encara que són invisibles. Ella diu que per la festa vol fer veure que és jo i per això, canvio d'identitat i he de representar a la seva tieta, la qual anomena "padrineta".</p>

	<p><b>Trets a destacar que poden indicar característiques rellevants de l'infant:</b> <i>Conjunt d'accions, simbolismes i comportaments sorprenents que ens poden mostrar trets destacables del món intern de l'infant.</i></p> <p>De L'À. em crida l'atenció la necessitat que té constant de retocar-me el pentinat i el maquillatge i de l'I., l'àmplia projecció interna que té de l'animal que està creant, ja que constantment elabora explicacions força complexes de les seves característiques.</p>
<p><b>Altres trets rellevants /observacions:</b></p>	<p>En un inici de joc, l'À. volia tornar a jugar a la família Gabi com a la primera observació. Tot i això, quan veu el material de maquillatge i perruqueria, decideix canviar la situació de joc.</p>
<p><b>Preguntes sobre la vida de l'infant que sorgeixen arran de l'observació i respostes de la família</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'À. ha anat mai a la perruqueria a pentinar-se? Ha vist com maquillaven a algú?</li> </ul> <p>Sí, a l'À. li encanta anar a la perruqueria, sempre hi està disposada. El perruquer està molt per ella, sempre li dona conversa i li fa el que a ella li agrada. Cada vegada que ha anat a tallar-se els cabells li ha fet el pentinat que ella ha volgut. De fet, és curiós perquè la majoria de vegades que ha anat a la perruqueria a tallar-se els cabells ha estat sortint de l'escola i com que surt cansada i està tan relaxada s'hi ha adormit més d'una vegada. Creiem que no ha vist mai com maquillaven algú a la perruqueria, tot i que sí que ho ha vist en altres llocs com a casa, a casa de la seva cosina o a casa de les àvies.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'À. ha tornat mai a la perruqueria a retocar-se algun pentinat o bé algú del seu entorn?</li> </ul> <p>Retocar-se no, però sí fer-se un pentinat. L'À. el mes d'octubre va anar amb la seva àvia i la seva tieta a pentinar-se (totes tres) a la perruqueria per anar a un casament, a ella li va fer molta il·lusió.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ha viscut mai l'experiència de maquillar-se i pentinar-se per anar a una festa o l'ha vist d'algú del seu entorn o en dibuixos animats?</li> </ul> <p>Ella i el seu germà sempre han vist com jo (la mare) em maquillo i sempre que m'ho han demanat els n'he fet partícips, per exemple pintant-los les ungles o els llavis, igual que ho han vist i fet amb altres familiars com la seva cosina o les seves àvies. També quan arriba el</p>

carnevoltes o en alguna festa s'han fet maquillatges temàtics. L'À. també sol agradar-li mirar vídeos al YouTube de nenes que maquillen o juguen a maquillar, i també juga a maquillar dos caps de nina de quan jo (la mare) era petita amb maquillatge infantil que ella va demanar als reis. Maquillar les nines o a les persones li agrada molt.

- Quina és la relació de l'I. amb els "Pokémon"?

L'I. va conèixer el món dels "Pokémon" després d'anar un dia a la tarda a jugar a casa d'un company de l'escola que tenia cartes de "Pokémon", ell li va ensenyar i li va donar les repetides, després d'això ell també va voler comprar cartes com el seu amic. Alhora, jo (la mare) li vaig explicar que quan era petita mirava els dibuixos dels "Pokémon" a la televisió, i també hi havia alguna pel·lícula, tenia un àlbum de cromos de "Pokémon" i fins i tot teníem consoles portàtils ("la game boy color") on hi jugàvem, així que ho vam buscar i vam veure que a la plataforma Netflix hi era i des de llavors ell de tant en tant els mira.

- Quant fa que va construir la màquina amb el seu pare?

Fa moltíssim temps, era més petit. Els primers dies de tenir el joc va semblar que li feia molta il·lusió muntar alguna cosa. Amb la meua ajuda (del pare), ell em donava les peces i jo (el pare) construïa la figura, així vam fer la màquina, però mai hi ha jugat sol, de moment creiem que ho veu complicat i llarg de fer i per això demana ajuda. Després d'això ell va decidir que no la volia desmuntar i hi ha anat jugant així, malgrat que algunes parts ja se li hagin anat desmuntant. Més que un joc de muntar i desmuntar ell simplement hi juga un cop muntat i no vol desmuntar-ho.

### ESCALA SVALSI

**Descontextualització:** entesa com la capacitat d'alliberar objectes, identitats o situacions del seu context real.

En aquesta observació els dos infants són capaços de descontextualitzar encara que de formes diferents, ja que l'I. només ho porta a terme amb objectes mentre que l'À. ho fa amb objectes, identitats i situacions.



<b>ESCALA 1</b>	<p><b>Objecte:</b> <i>prototípic</i> (s'utilitza l'objecte amb el seu ús funcional); <i>substitut</i> (l'objecte en substitueix un altre) o <i>imaginari</i> (representació d'un objecte invisible).</p> <p>L'À. usa tots els objectes de forma prototípica excepte les botes que diu que seran les escombraries assolint així un ús funcional. Veiem en una ocasió un ús imaginari de l'objecte quan faig veure que li dono els diners i ella els guarda en una caixa invisible.</p>
	<p><b>Identitat:</b> <i>funcional</i> (es realitzen accions pròpies d'una identitat sense haver-la assumit); <i>realista</i> (s'assoleix una identitat realista) o <i>fantàstica</i> (s'assoleix una identitat fantàstica)</p> <p>L'I. no assumeix cap identitat en aquest joc mentre que l'À. adopta una identitat realista, ja que constantment deixa clar i demostra amb les seves accions que és perruquera i maquilladora.</p>
	<p><b>Situació:</b> <i>prototípica</i> (s'adapta al context), <i>realista</i> (representa quelcom de l'entorn independentment del seu context) o <i>fantàstica</i> (representa quelcom fantàstic independentment del seu context).</p> <p>L'I. no representa cap situació lúdica, ja que la seva acció es tracta de dur a terme un muntatge tot dotant de diverses característiques simbòliques els diversos materials. L'À. en canvi, representa una situació realista, perquè malgrat que estem al menjador de casa seva, es situa en una perruqueria la qual ella és la treballadora i jo soc la clienta, a més defineix la cuina com a l'espai de la festa alliberant-la així del seu context real.</p>
<b>ESCALA 2</b>	<p><b>Descentrament:</b> capacitat d'atribuir rols propis o externs.</p> <p>En aquesta situació de joc, l'À. aplica aquest descentrament atribuint rols tant propis com externs a diferència de l'I. el qual no posa en joc aquesta capacitat.</p>
	<p><b>Rol:</b> <i>acció sobre un mateix</i> (es pentina); <i>acció sobre els altres</i> (pentina a la nina); <i>assumpció d'un rol</i> (juga a ser la mare/pare de la nina); <i>distribueix un rol a un personatge extern</i> (tu seràs la mare o bé aquesta nina serà la meua filla); <i>combinació entre l'assumpció i la distribució de rols</i> (jo seré el pare i tu seràs la mare).</p>

	<p>L'À fa accions sobre ella mateixa, ja que es pentina i maquilla, però també accions sobre els altres quan m'ho fa a mi. Mentre fa aquestes accions és capaç d'assumir un rol: és la perruquera i maquilladora i a la vegada, sap distribuir rols, ja que a mi m'estableix un rol extern de client, de persona que vaig a la festa i a vegades em diu que soc la "padrineta", per tant, combina l'assumpció i l'atribució de rols. A més, introdueix en el joc diversos personatges invisibles que són familiars seus els quals van a la festa.</p> <p><b>Com són els rols que representa:</b> variats en funció del joc, sempre són els mateixos, presenta indiferència a l'hora d'escollir el rol a representar, no la presenta i mostra necessitats per desenvolupar determinats rols, dins d'una mateixa seqüència lúdica canvia de rol, no ho fa, etc.</p> <p>L'À. mostra molt interès per representar el rol de perruquera i maquilladora, a més, l'I. li pregunta si és la feina que voldrà fer de gran i la nena respon que sí amb claredat. Es veu molt còmoda dins d'aquest rol i no el canvia en tota la situació lúdica.</p> <p><b>Objecte animat:</b> <i>agent receptor passiu</i> (es tracta a l'objecte com un ésser animat); <i>agent receptor actiu</i> (se li atorguen sentiments i necessitats); <i>agent actiu</i> (s'actua amb l'objecte com si fos viu); <i>agent company</i> (l'objecte és tractat com a company o companya de joc).</p> <p>L'I. veu al peix "Pokémon" que està construït com un agent receptor passiu del joc, ja que el tracta com a ésser animat i li estableix moltes característiques força complexes.</p>
<p><b>ESCALA</b> <b>3</b></p>	<p><b>Integració:</b> és la capacitat d'integrar patrons d'acció individuals i combinar-los donant lloc cada vegada a situacions més complexes que van des d'un esquema únic fins a trames de joc reals.</p> <p>En aquesta observació, hem pogut veure com els dos infants han mostrat una capacitat d'integració força diversa: l'I. ha combinat accions per tal de portar a terme el muntatge i l'À. en canvi, ha elaborat una trama de joc més complexa.</p> <p><b>Script:</b> <i>esquema simple</i> (una sola acció desconnectada); <i>combinació simple</i> (realització repetida d'una acció sobre agents externs); <i>combinació múltiple</i> (representació d'accions connectades); <i>esdeveniment narratiu</i> (representació d'un esdeveniment quotidià el qual sovint s'inicia amb verbalització); <i>problemàtica</i></p>

	<p><i>narrativa</i> (representació d'accions de la vida quotidiana que impliquen un problema el qual es resol mitjançant un conjunt d'accions).</p> <p>L'À. representa un esdeveniment narratiu, ja que comença la seva trama de joc posant-se d'acord amb mi que en aquest cas soc la seva clienta i representa amb complexitat un esdeveniment quotidià.</p>
	<p><b>Control d'execució:</b> és la capacitat d'acompanyar la ficció lúdica amb el llenguatge, l'ús de la verbalització per acompanyar i descriure transformacions simbòliques.</p> <p>Els dos infants acompanyen el seu joc amb el llenguatge durant tota la seqüència lúdica.</p> <p><b>Verbalització:</b> <i>centrada en un mateix i interna al joc</i> (verbalitza les accions lúdiques per ell mateix o ella mateixa, ara em pentino); <i>centrada en un mateix i externa al joc</i> (verbalitzacions que li permeten l'organització d'aquest i es dirigeixen al mateix subjecte que juga); <i>verbalització social interna al joc</i> (es verbalitzen accions del joc les quals van dirigides als companys i a les companyes); <i>verbalització social externa al joc</i> (verbalitzacions per organitzar el joc adreçades als companys i companyes); <i>verbalització social sobre el marc</i> (les verbalitzacions que es produeixen estan centrades en el context fictici: farem que jo soc el llop i tu el conill, per exemple.).</p> <p>Es pot apreciar que totes les verbalitzacions que realitza l'I. són centrades en un mateix i internes al joc, ja que descriuen els processos que va desenvolupant i els simbolismes que atorga als diversos elements. L'À. veiem com utilitza també aquestes verbalitzacions, però de forma més puntual per descriure accions que s'aplica a ella mateixa. A més, es comunica amb mi dins del joc elaborant així verbalitzacions socials internes al joc i també externes, ja que algunes d'aquestes estan orientades a organitzar la seqüència lúdica. Per acabar, la nena també fa verbalitzacions socials sobre el marc per tal de comunicar el context de joc.</p> <p><b>Història narrativa:</b> <i>Descripció de les característiques de l'història que es desenvolupa.</i></p> <p>L'I. en aquest joc no desenvolupa cap història lúdica, simplement fa un muntatge d'un element en el qual aboca múltiples simbolismes força complexos que estableixen característiques d'aquest el qual ell diu que és</p>

	<p>un peix i a vegades també l'anomena "Pokémon". Per altra banda, L'À. assumeix el rol de perruquera i maquilladora i dins d'aquest, em pentina i maquilla diverses vegades, ja que diu que he d'anar amb una festa juntament amb altres familiars seus, els quals la nena diu que són invisibles i em retoca tant el maquillatge com el pentinat perquè se'm vegi tota l'estona. Per això, repeteix 3 vegades una seqüència d'accions molt similars per pentinar-me i maquillar-me.</p>
<p><b>ESCALA</b> <b>5</b></p>	<p><b>Competència social:</b> és la capacitat de compartir accions lúdiques i de negociar les pròpies intencions i comportaments amb els altres. En aquesta situació de joc, només l'À. aplica aquesta competència social.</p>
	<p><b>Participació:</b> <i>joc solitari</i> (juga sol sense influenciar el seu joc amb les accions dels altres); <i>joc imitatiu</i> (s'executen accions semblants a les dels altres de manera independent); <i>joc associatiu</i> (es realitzen accions semblants a les dels altres i apareixen converses sobre el joc, fins i tot pot intervenir breument en aquest); <i>joc cooperatiu per parelles</i> (es comparteixen les tasques que implica l'escena lúdica); <i>joc cooperatiu de grup</i> (s'organitza una escena lúdica comuna).</p> <p>L'À. realitza un joc cooperatiu per parelles amb mi i l'I. en canvi, fa joc solitari.</p>

### 5.7. Observació 3 I. i À.

<p><b>Observació nº 3</b></p>	
<p>Nen/nena: I. i À.  Edat :L'I. té 5 anys i 7 mesos i l' À. té 3 anys i 9 mesos  Data: 05/03/2022  Temps: 30 minuts.  Rol de l'observadora: <b>participant</b>/ no participant</p>	
<p><b>ESPAI</b></p>	<p><b>Característiques generals de l'espai:</b> <i>Espai específic de joc (una habitació de jugar, el parc, el pati de l'escola, etc.) o espai no específic de joc (menjador de casa, plaça del poble, carrer, etc.).</i></p>

	<p>És un espai no específic de joc, ja que es tracta del menjador d'una casa.</p> <p><b>Freqüència de l'espai en la vida de l'infant:</b> <i>Espai de joc habitual, espai de joc espontani, espai de joc conegut, espai de joc no conegut, etc.</i></p> <p>És un espai molt habitual per a les criatures, ja que és casa seva i per això, hi juguen a diàriament.</p> <p><b>Ubicació en l'espai per l'elaboració de la situació de joc:</b> <i>S'ubica sempre a la mateixa zona o canvia d'espai durant la situació de joc.</i></p> <p>Durant l'estona de joc, els dos infants s'ubiquen a la mateixa zona dins de l'espai.</p> <p><b>Creació d'un espai de joc:</b> <i>Necessita elaborar aquest espai/ s'adapta a l'espai estructurat.</i></p> <p>No mostren necessitat d'elaborar un espai de joc i s'adapten al que tenen.</p>
	<p><b>Característiques dels materials de joc:</b> <i>Quantitat i varietat de materials, són estructurats, no són estructurats, possibiliten la creativitat i la imaginació, limiten el joc, són nous per l'infant, ja els coneix, etc.</i></p> <p>En un inici del joc, els infants escullen els materials que volen utilitzar. Tenen una gran quantitat de materials: per una banda, l'I. juga amb peces soltes de diversos colors i formes, les quals malgrat que algunes són més definides, gairebé totes no ho són de manera que donen molt peu a la imaginació oferint així pas a una gran varietat de simbolismes. Durant el joc, demana una llossa per remenar la sopa, la qual també és força estructurada.</p> <p>L'À., es decanta per un material més estructurat, ja que comença el joc fent ús d'un maletí de doctora el qual inclou accessoris estructurats (termòmetre, vacuna, aparell per mirar la pressió, xarop, etc.), els quals tenen un ús rígid. Al cap d'una estona, escull el necesser de maquillatge que, presenta les mateixes característiques que el de metges, ja que també és un material molt definit amb funcions força rígides.</p>

	<b>Relació de l'infant amb els materials:</b>
	<b>Necessitat de materials concrets:</b> <i>Els necessita o per altra banda, sap adaptar els que té a les seves necessitats.</i>
	A mesura que va avançant la situació de joc, l'I. presenta necessitat per tenir una llossa per remenar la sopa i per això la busca durant molta estona fins que l'acaba trobant. Per altra banda, l'À. malgrat que en un inici disposa de les peces soltes amb les quals podria atorgar-los simbolismes i fer-ne ús, demana tant el maletí de metgessa com el necesser amb el maquillatge els quals contenen els materials més estructurats.
	<b>Moment de selecció dels materials:</b> <i>Selecciona diversos materials abans d'iniciar el joc o espera a elaborar mentalment la situació per fer-ho.</i>
	Els dos infants seleccionen els materials a l'inici del joc. Tot i això, l'I. mentre juga s'adona que necessita algun altre material i el demana (la llossa i altres peces). A més, retira aquells que no necessita (les caixes classificadores). L'À. al mig de l'observació fa un canvi de situació lúdica la qual li requereix un canvi de material; tot i això, per canviar-lo primer projecta mentalment la situació lúdica.
<b>Amb els materials dels companys i de les companyes:</b> <i>Els vol per utilitzar-los/ quan els té no els utilitza.</i>	
No sorgeixen conflictes amb els materials dels companys i les companyes. Al final, l'À. manipula la sopa que ha realitzat l'I. però aquest mostra indiferència.	
<b>Com és la selecció de materials:</b> <i>Els escampa tots o els agafa detalladament.</i>	
En un inici, l'I. està classificant les diferents peces soltes de forma detallada, però al final, les llança totes a la mateixa zona per fer la sopa. Un cop les té sobre la catifa, escull amb les que vol interaccionar de forma detallada i precisa, ja que busca peces concretes. L'À. en canvi, en les dues situacions lúdiques que protagonitza escull cada element de forma detallada en funció de les seves necessitats.	
<b>Duració dels materials en el joc:</b> <i>Va agafant materials i els acumula o els va renovant a mesura que avança la situació de joc.</i>	

	<p>En el cas de l'I. els materials li duren tota la situació de joc, no els renova, però sí que n'afegeix alguns i en una ocasió retira les caixes classificadores que no necessita. L'À. sí que fa una renovació de materials que coincideix amb el canvi de situació lúdica.</p>
	<p><b>Capacitat de compartir els materials:</b> <i>Els comparteix sempre que li demanen, sovint, només en determinades ocasions, no els comparteix.</i></p> <p>No sorgeix la necessitat de compartir els materials.</p>
	<p><b>Us del material per la comunicació:</b> <i>El material li serveix com a eina de comunicació amb els altres.</i></p> <p>Amb els dos infants el material els serveix per comunicar-se: L'I. ens va explicant les transformacions simbòliques de la seva sopa i a la vegada, em prepara alguns aliments d'aquesta. L'À. en les dues situacions de joc es comunica amb mi per explicar-me les accions que em va aplicant amb els materials.</p>
	<p><b>Atorga de funcionalitat als diversos materials:</b> <i>Els hi estableix diverses funcions, cada material té una rígida utilitat en el joc.</i></p> <p>En el cas de l'À., cada material té una rígida utilitat en el joc, ja que té un ús fix que en el seu cas és per maquillar o curar. L'I. en canvi, dins de les múltiples transformacions simbòliques que defineix, ens mostra com un mateix element que en un inici és "cuscurell" acaba sent un ou bullit i després un ou ferrat. A més, una part d'aquest acaba sent un plat per posar la sopa.</p>
	<p><b>Quantitat de materials necessaris per elaborar la seva situació de joc:</b> <i>Fa servir molts materials que s'assemblen entre ells, aquests són diversos, amb pocs materials ja és capaç d'elaborar una situació de joc, etc.</i></p> <p>En el cas dels materials de l'I. tots tenen unes característiques similars encara que varia la seva forma i el seu color i malgrat que en té molts al seu abast, només interactua amb uns quants, fet que em porta a pensar que si no en tingués tants, seria capaç d'elaborar la mateixa situació de joc. L'À. en les seves dues situacions, utilitza materials temàtics els quals cada un té un ús molt diferent. La nena, interacciona amb tots un per un, de manera que potser si en tingués</p>

	<p>menys, la seva situació de joc seria més curta, ja que no realitzaria tantes accions.</p> <p><b>Tracte dels materials:</b> <i>Curosament, amablement, amb rebuig, indiferència, etc. Els tracta a tots de la mateixa forma o el seu tractament varia en funció del material.</i></p> <p>En general, els infants tracten els materials curiosament, però l'I. a vegades ho fa de forma més activa (llança l'ou perquè diu que es prepara així) i amb indiferència, ja que al final de l'observació podem veure com xafa la llossa. L'À. tracta tots els materials amb delicadesa i en funció de la seva utilitat.</p>
<b>TEMPS</b>	<p><b>A l'inici del joc:</b> <i>Necessita temps per planejar-lo o bé el planeja espontàniament i amb agilitat.</i></p> <p>Els dos infants planegen el joc de forma espontània i amb agilitat.</p> <p><b>Apareix la temporalitat dins del joc:</b> <i>El joc segueix una seqüència temporal pròpia independent a la real (abans era de nit, ara ja és de dia, per exemple) / no es té en compte la temporalitat.</i></p> <p>No apareix la temporalitat en el joc.</p> <p><b>Durada de la situació de joc:</b> <i>La situació dura una bona estona o bé canvia sovint de joc i situacions.</i></p> <p>La situació de l'I. dura uns 30 minuts, per tant, és força llarga. L'À. en canvi, en aquests 30 minuts elabora diverses situacions: primer em cura, després maquilla a la nina, em maquilla a mi i em fa anar primer a lluitar i després al ball.</p>
<b>RELACIÓ AMB UN MATEIX</b>	<p><b>Autonomia:</b> <i>És capaç de jugar de forma autònoma, només reclama l'adult per motius concrets i puntuals, necessita el suport de l'adult, necessita a l'adult com a personatge dins del joc, etc.</i></p> <p>Els dos infants em reclamen com a companya de joc: l'I. vol que provi la seva sopa i m'explica constantment els components d'aquesta i l'À. em demana en les dues situacions com a personatge dins del seu joc per aplicar-me les diverses accions tret d'una estona, que li aplica a una nina. Malgrat que busquin la presència de l'adult, es mostren autònoms a l'hora de prendre decisions.</p>



	<p><b>Característiques de la situació de joc elaborada:</b> <i>Independentment de l'espai i dels materials sempre realitza situacions molt similars, adapta les situacions lúdiques en funció de l'espai o dels materials, en un mateix espai pot realitzar diverses seqüències lúdiques, etc.</i></p> <p>En el cas de l'I. du a terme accions similars mentre va descrivint les transformacions simbòliques. Al final, acaba la situació de joc i m'ajuda a lluitar contra el dolent. L'À. elabora dues situacions lúdiques força diferents al mateix espai: fa de metgessa i de perruquera. Al final, com ha fet en altres observacions, em fa anar primer a lluitar i després a ballar.</p> <p><b>Visió personal i interna:</b> <i>Durant el joc, es pot apreciar que confia en les seves possibilitats i es veu capaç; només mostra aquesta confiança a vegades, té una visió personal d'incapaç.</i></p> <p>Els dos infants mostren una confiança en si mateixos durant el joc i fins i tot ho expressen: l'I. diu que ell és màgic i per això pot fer tantes coses i l'À. diu que sap maquillar-se molt bé i m'ho ensenya orgullosa. A més, l'I. quan estic lluitant amb el dolent, bé a ajudar-me i de seguida diu que ja està, mostrant altra vegada una visió valenta i capaç d'ell. A més, expressa que la sopa que ha fet és molt bona.</p> <p><b>Emocions que apareixen en el joc:</b> <i>Expressa emocions, no ho fa; com són aquestes; manifesta satisfacció envers les situacions lúdiques, no ho fa, etc.</i></p> <p>L'I. es mostra molt motivat per la sopa que està fent i a la vegada pels diversos simbolismes que va realitzant, el nen expressa aquesta alegria dient que "és màgic". L'À. mostra molta diversió sobretot quan m'aplica diverses accions fent de metgessa (com vacunar-me, donar-me xarop, etc.) i quan fa de maquilladora, mostra molta satisfacció envers els seus resultats finals.</p>
<p><b>RELACIÓ ENTRE MÓN INTERN I MÓN EXTERN</b></p>	<p><b>Relacions dels actes amb elements de la vida quotidiana de l'infant:</b> <i>Apareixen personatges, comportaments, objectes, fets, etc. de la vida de l'infant. Com apareixen?</i></p> <p>L'I. defineix unes peces com a ous ferrats amb gustos diferents de gelat en funció del color i probablement l'infant ha tastat aquests</p>

	<p>gelats de diferents gustos i per això li recorda. A més, quan trenca els ous, ho fa de manera molt real, imitant aquesta acció que segurament ha vist en el seu entorn. En general, mentre el nen elabora la sopa, pot reproduir accions que veu al seu voltant, encara que la família ens explica que li agrada fer combinacions diverses exòtiques les quals no ha vist, fet que s'ha desplegat en el joc. El fet que representi ous de drac en la situació lúdica, pot ser perquè, segons la família, l'infant mostra molt interès per aquests i n'ha vist en diversos llocs: museus, dibuixos animats, contes, etc.</p> <p>L'À. probablement m'aplica accions que se li han aplicat a ella, sobretot quan em posa la vacuna, que ho fa amb força, desafiant així el sentiment que ha tingut quan se li han aplicat aquestes accions. Amb el joc, satisfà el seu interès que té pels temes de salut, perruqueria i maquillatge els quals comenten la família.</p>
	<p><b>Trets a destacar que poden indicar característiques rellevants de l'infant:</b> <i>Conjunt d'accions, simbolismes i comportaments sorprenents que ens poden mostrar trets destacables del món intern de l'infant.</i></p> <p>Em sorprèn de l'I. el seu interès per ser màgic i fer composicions fantàstiques amb la seva sopa, el qual gràcies a les respostes de la família he pogut saber que l'infant es mostra molt interessat per aquests temes en el seu dia a dia i amb el joc, pot viure en la seva pell el fet de ser màgic i tenir superpoders. De L'À. em crida l'atenció que sempre vol fer jocs que requereixin contacte amb l'adult que en aquest cas soc jo (maquillar-me, pentinar-me, curar-me) i em fa pensar que potser el necessita. Em crida l'atenció que repeteix la mateixa situació de joc de l'última observació amb unes característiques molt similars, però ara en una ocasió em diu que he d'anar a lluitar i penso que ho fa per la música que sona que és la de les tortugues ninja li recorda a les lluites que fan aquests personatges.</p>
<p><b>Altres trets rellevants /observacions:</b></p>	

<p><b>Preguntes sobre la vida de l'infant que sorgeixen arran de l'observació i respostes de la família</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sabríeu dir que són les paraules “cuscurell” i “rodonoll”, si és que sí, d'on les ha sentit l'I.?</li> </ul> <p>No, no en coneixem el significat. De fet, no les hem dit ni sentit mai, ni tan sols ell a nosaltres ens les ha dit mai. Li hem preguntat a ell i diu que es refereix a la pasta que a vegades posem a la sopa que es buida de dins i li agrada molt, en dir això hem entès que es referia als galets, llavors li hem preguntat si sap quin és el nom d'aquesta pasta i ens ha respost que no i li hem explicat. Creiem que no en recordava el nom, ja que li hem dit varies vegades i per això va utilitzar un nom qualsevol per expressar-se i referir-se a la pasta de la sopa mentre jugava.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El nen ha vist fa poc o viscut una situació en la qual es faci una sopa amb molts elements?</li> </ul> <p>A casa sempre hem fet escudella i hi hem posat varies verdures, pollastre, etc. i ell n'ha menjat moltes vegades, i fins i tot, per exemple, ha ajudat a fer-ne la pilota. Tot i això, creiem que quan juga a cuinar no ho fa imitant el que veu cuinar a casa, sinó que sempre ho ha fet molt lliurement barrejant aliments i inventant plats, també fent ús dels diferents elements que tenen a la seva cuina de joguina, per exemple tant et podia fer peix amb pera com sopa amb pollastre.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'I. ha vist recentment ous de drac?</li> </ul> <p>A la classe de l'I. hi havia molts nens que mostraven molt interès pels dinosaures, això va fer que despertessin la curiositat als seus companys i companyes, llavors a l'I. li van començar a interessar força els dinosaures i els dracs. Ell ha mirat molts contes, dibuixos i pel·lícules en els quals sortien ous de dinosaures o dracs. Fins i tot vam anar a veure els dinosaures de Fumanya i una altra exposició de dinosaures a Tarragona on hi havia ous de gran dimensió i també va comprar-se un ou petit de joguina. El darrer conte que vam llegir sortia justament un ou de dinosaure que produïa un embús de trànsit i li va fer molta gràcia.</p>
---	---

- Quina és la relació de l'I. amb fenòmens fantàstics i màgics?

A l'I. tot el que són superherois i superheroïnes, contes, històries, dibuixos o pel·lícules que tenen relació amb poders, màgia i fantasia li agrada, sobretot si es tracta de nens amb poders màgics. Han vist moltes vegades una pel·lícula d'uns nens amb superpoders que els encanta i que llavors ells imiten. Fa poc vam veure una pel·lícula d'una nena (la Tina) que es convertia en superbruixa i li va agradar molt. Creiem que li agrada, ja que llavors li dona peu al joc i a imaginar-se que ell també forma part d'aquesta màgia i fantasia.

- Quant fa que l'À. no va al metge? Quines accions se li van aplicar les últimes vegades?

L'À. no ha anat al metge recentment, de fet no hi va des que li van fer a ella la darrera revisió, la dels tres anys. Aquell dia la va pesar, mesurar i li van posar les vacunes pertinents i ens van dir que estava sana i que tot estava bé. Tant a ella com al seu germà sempre abans d'anar al metge els expliquem clarament que els faran i si els farà mal i els diem que els acompanyarem i estarem al seu costat. A l'À. tot el que està relacionat amb el metge li sembla molt curiós. De fet, l'any passat va demanar als reis mags un maletí per jugar a metges i l'utilitza molt (els vacuna a tots, ens dona xarops, ens cura ferides, etc.).

- Mostra molt interès per maquillar-se tant a ella com als altres, sabeu d'on li pot venir aquest? Veu algú del seu entorn o bé en dibuixos animats?

A l'À. li encanta el maquillatge, primer els pintàvem només les ungles i ella n'estava enamorada, i després, també des de petita, ha vist com persones del seu entorn es maquillaven i ella sempre ho ha demanat. En algunes ocasions li hem fet (pintar-li els llavis i posar-li ombra d'ulls) i això a ella li ha encantat, sempre es posa molt contenta. També li agrada molt veure vídeos de nenes que es maquillen i sempre vol maquillar ella als altres.

## ESCALA SVALSI

### ESCALA 1

**Descontextualització:** entesa com la capacitat d'alliberar objectes, identitats o situacions del seu context real.

En aquesta observació, veiem a l'I. amb molta capacitat de descontextualització pel que fa als objectes i l'À. en canvi, la realitza amb situacions i identitats.

**Objecte:** *prototípic* (s'utilitza l'objecte amb el seu ús funcional); *substitut* (l'objecte en substitueix un altre) o *imaginari* (representació d'un objecte invisible).

L'À. fa un ús prototípic de gairebé tots els objectes que utilitza, ja que ho fa seguint el seu ús funcional. L'I. en canvi, malgrat que fa algun ús prototípic són gairebé tots substituïts, ja que atorga diverses funcionalitats als elements.

**Identitat:** *funcional* (es realitzen accions pròpies d'una identitat sense haver-la assumit); *realista* (s'assoleix una identitat realista) o *fantàstica* (s'assoleix una identitat fantàstica).

Els dos infants representen identitats funcionals, ja que realitzen accions pròpies d'identitats, però no les assumeixen, tret de l'À. que potser fa una mica d'assoliment de perruquera quan diu que "cada dia és la perruquera en aquell espai" a diferència de quan fa accions pròpies de doctora que no ho insinua. Pel que fa a l'I. malgrat que no assumeix una identitat concreta, diu que és màgic, insinuant així una identitat fantàstica.

**Situació:** *prototípica* (s'adapta al context), *realista* (representa quelcom de l'entorn independentment del seu context) o *fantàstica* (representa quelcom fantàstic independentment del seu context).

L'À. representa situacions realistes quan fa de perruquera i doctora tret del final que em diu que he d'anar a lluitar amb el dolent i això seria més una situació fantàstica. L'I. representa tota l'estona una situació fantàstica, ja que malgrat que estigui fent una sopa i sembli una situació real, hi incorpora molts elements fantàstics com els ous de drac i els homes els quals s'allunyen de la realitat.

<p><b>ESCALA</b> <b>2</b></p>	<p><b>Descentrament:</b> capacitat d'atribuir rols propis o externs.</p> <p>Veiem aquesta capacitat més per part de l'À., ja que l'I, no deixa clar que assumeixi ni distribueixi cap rol.</p> <hr/> <p><b>Rol:</b> <i>acció sobre un mateix</i> (es pentina); <i>acció sobre els altres</i> (pentina a la nina); <i>assumpció d'un rol</i> (juga a ser la mare/pare de la nina); <i>distribueix un rol a un personatge extern</i> (tu seràs la mare o bé aquesta nina serà la meva filla); <i>combinació entre l'assumpció i la distribució de rols</i> (jo seré el pare i tu seràs la mare).</p> <p>Es pot observar com l'À. realitza accions sobre ella mateixa quan es maquilla i també sobre els altres quan em cura i maquilla i també quan ho fa amb la nina. Tot i això, no deixa clar que estigui representant cap rol en concret.</p> <p><b>Com són els rols que representa:</b> variats en funció del joc, sempre són els mateixos, presenta indiferència a l'hora d'escollir el rol a representar, no la presenta i mostra necessitats per desenvolupar determinats rols, dins d'una mateixa seqüència lúdica canvia de rol, no ho fa, etc.</p> <p>Malgrat que cap infant assumeixi de forma clara un rol, l'À. fa accions pròpies d'una doctora i d'una maquilladora. L'I. en canvi, fa accions pròpies d'un cuiner però amb components fantàstics.</p> <hr/> <p><b>Objecte animat:</b> <i>agent receptor passiu</i> (es tracta a l'objecte com un ésser animat); <i>agent receptor actiu</i> (se li atorguen sentiments i necessitats); <i>agent actiu</i> (s'actua amb l'objecte com si fos viu); <i>agent company</i> (l'objecte és tractat com a company o companya de joc).</p> <p>L'À. interacciona amb un cap d'una nina que maquilla, però el tracta com un agent receptor passiu, ja que malgrat que en algun moment li parla, no li atorga sentiments i necessitats i tampoc interacciona com si fos algú viu. Al final del joc, insinua un altre personatge animat el qual és invisible i es tracta d'un dolent amb qui he de lluitar.</p>
<p><b>ESCALA</b> <b>3</b></p>	<p><b>Integració:</b> és la capacitat d'integrar patrons d'acció individuals i combinar-los donant lloc cada vegada a situacions més complexes que van des d'un esquema únic fins a trames de joc reals.</p> <p>En aquesta situació de joc, veiem com els dos infants tenen la capacitat de combinar diversos patrons d'acció donant lloc així a situacions complexes.</p>

	<p><b>Script:</b> <i>esquema simple</i> (una sola acció desconnectada); <i>combinació simple</i> (realització repetida d'una acció sobre agents externs); <i>combinació múltiple</i> (representació d'accions connectades); <i>esdeveniment narratiu</i> (representació d'un esdeveniment quotidià el qual sovint s'inicia amb verbalització); <i>problemàtica narrativa</i> (representació d'accions de la vida quotidiana que impliquen un problema el qual es resol mitjançant un conjunt d'accions).</p> <p>Els dos infants realitzen esdeveniments narratius mitjançant la combinació de múltiples accions, ja que representen diverses situacions completes encara que la de l'I. té components fantàstics.</p>
<p><b>ESCALA</b> <b>4</b></p>	<p><b>Control d'execució:</b> és la capacitat d'acompanyar la ficció lúdica amb el llenguatge, l'ús de la verbalització per acompanyar i descriure transformacions simbòliques.</p> <p>Els dos infants utilitzen el llenguatge per acompanyar el joc i descriure transformacions simbòliques.</p> <p><b>Verbalització:</b> <i>centrada en un mateix i interna al joc</i> (verbalitza les accions lúdiques per ell mateix o ella mateixa, ara em pentino); <i>centrada en un mateix i externa al joc</i> (verbalitzacions que li permeten l'organització d'aquest i es dirigeixen al mateix subjecte que juga); <i>verbalització social interna al joc</i> (es verbalitzen accions del joc les quals van dirigides als companys i a les companyes); <i>verbalització social externa al joc</i> (verbalitzacions per organitzar el joc adreçades als companys i companyes); <i>verbalització social sobre el marc</i> (les verbalitzacions que es produeixen estan centrades en el context fictici: farem que jo soc el llop i tu el conill, per exemple.).</p> <p>La majoria de les verbalitzacions són socials internes al joc dirigides a la companya de joc que pels dos infants soc jo. També es poden observar verbalitzacions socials externes al joc per organitzar-lo i descriure transformacions simbòliques sobretot per part de l'I. amb molta freqüència. En alguna ocasió per part de l'À. veiem verbalitzacions centrades en una mateixa i externes al joc quan defineix l'ús d'alguns elements.</p> <p><b>Història narrativa:</b> <i>Descripció de les característiques de l'història que es desenvolupa.</i></p> <p>El joc comença amb L'I. classificant les diverses peces i l'À. aplicant-me diverses accions pròpies d'una doctora. Al cap d'una estona l'I. diu que està fent una sopa per tal que els ous de drac puguin néixer i a partir d'aquí va establint diversos simbolismes. Mentre va fent la sopa, em deixa</p>

	<p>provar-la i a la vegada, em prepara diversos elements com “cuscurells”, ous ferrats i truita. L'À. un cop ja m'ha curat, diu que vol jugar amb el necesser de maquillatge, per tant, li ofereixo i la nena maquilla a la nina per anar a la festa. Un cop ha acabat, es maquilla a ella mateixa i finalment em maquilla a mi. Quan ja ho ha fet, em diu que he d'anar a lluitar i mentre ho faig, l'I. bé a ajudar-me. Un cop he lluitat, em retoca el maquillatge i em fa anar a ballar fins que s'acaba la situació lúdica, ja que els dos infants mostren interès per fer altres coses.</p>
<b>ESCALA</b>  <b>5</b>	<p><b>Competència social:</b> és la capacitat de compartir accions lúdiques i de negociar les pròpies intencions i comportaments amb els altres. Els dos infants mostren voluntat de compartir les accions lúdiques encara que ho fan amb l'adult i no entre ells.</p>
	<p><b>Participació:</b> <i>joc solitari</i> (juga sol sense influenciar el seu joc amb les accions dels altres); <i>joc imitatiu</i> (s'executen accions semblants a les dels altres de manera independent); <i>joc associatiu</i> (es realitzen accions semblants a les dels altres i apareixen converses sobre el joc, fins i tot pot intervenir breument en aquest); <i>joc cooperatiu per parelles</i> (es comparteixen les tasques que implica l'escena lúdica); <i>joc cooperatiu de grup</i> (s'organitza una escena lúdica comuna).</p> <p>L'I. gairebé tota l'estona realitza joc solitari excepte quan m'ofereix coses per menjar. L'À. fa joc cooperatiu per parelles amb mi quan em maquilla i cura, però també fa joc solitari quan es maquilla a ella o li fa a la nina.</p>

### 5.8. Observació 4 I. i À.

<b>OBSERVACIÓ nº 4</b>
<p>Nen/nena: I. i À.  Edat: L'I. té 5 anys i 9 mesos i l' À. té 3 anys i 10 mesos.  Data: 19/03/2022  Temps: 25 minuts  Rol de l'observadora: <b>participant</b>/ no participant</p>



<b>ESPAI</b>	<p><b>Característiques generals de l'espai:</b> <i>Espai específic de joc (una habitació de jugar, el parc, el pati de l'escola, etc.) o espai no específic de joc (menjador de casa, plaça del poble, carrer, etc.).</i></p> <p>És un espai no específic de joc, ja que es tracta del menjador de casa de les criatures.</p>
	<p><b>Freqüència de l'espai en la vida de l'infant:</b> <i>Espai de joc habitual, espai de joc espontani, espai de joc conegut, espai de joc no conegut, etc.</i></p> <p>És un espai de joc molt habitual, el qual els infants disposen diàriament per elaborar les situacions lúdiques, ja que es tracta de casa seva.</p>
	<p><b>Ubicació en l'espai per l'elaboració de la situació de joc:</b> <i>S'ubica sempre a la mateixa zona o canvia d'espai durant la situació de joc.</i></p> <p>Els infants s'ubiquen sempre en la mateixa zona durant la situació de joc. L'À. però delimita l'espai de la cuineta amb el de la taula i es mou per aquests dos en funció del rol que assumeix.</p>
	<p><b>Creació d'un espai de joc:</b> <i>Necessita elaborar aquest espai/ s'adapta a l'espai estructurat.</i></p> <p>Els infants s'adapten a l'espai estructurat.</p>
<b>MATERIALS</b>	<p><b>Característiques dels materials de joc:</b> <i>Quantitat i varietat de materials, són estructurats, no són estructurats, possibiliten la creativitat i la imaginació, limiten el joc, són nous per l'infant, ja els coneix, etc.</i></p> <p>Els infants tenen al seu abast una gran varietat de materials per escollir i fan aquesta selecció abans de començar la situació lúdica: l'I. tria una caixa en la qual hi ha diverses peces per fer muntatges i l'À. escull la cuineta amb una caixa on hi ha els accessoris d'aquesta i una nina. Tots aquests materials ja són coneguts dels infants, ja que els tenen a casa i per això, formen part del seu dia a dia.</p>
	<p><b>Relació de l'infant amb els materials:</b></p>
	<p><b>Necessitat de materials concrets:</b> <i>Els necessita o per altra banda, sap adaptar els que té a les seves necessitats.</i></p>

	<p>L'I. va fent amb els materials que ha escollit en un inici i no en demana cap d'extra. L'À. a vegades, la situació lúdica requereix fer ús de certs elements que no té, però tampoc es frustra i és capaç de cercar alternatives.</p>
<p><b>Moment de selecció dels materials:</b> <i>Selecciona diversos materials abans d'iniciar el joc o espera a elaborar mentalment la situació per fer-ho.</i></p> <p>La selecció dels materials es fa prèviament a la situació lúdica.</p>	
<p><b>Amb els materials dels companys i de les companyes:</b> <i>Els vol per utilitzar-los/ quan els té no els utilitza.</i></p> <p>No mostren cap voluntat per interaccionar amb els materials del company i de la companya de joc.</p>	
<p><b>Com és la selecció de materials:</b> <i>Els escampa tots o els agafa detalladament.</i></p> <p>Els dos infants tenen els diferents materials dins de caixes i van seleccionant detalladament allò que més els convé en funció del desenvolupament del joc.</p>	
<p><b>Duració dels materials en el joc:</b> <i>Va agafant materials i els acumula o els va renovant a mesura que avança la situació de joc.</i></p> <p>Els materials que escullen en un inici, perduren en el desenvolupament del joc, encara que l'ús d'alguns és intermitent i d'altres, en canvi, és més intens.</p>	
<p><b>Capacitat de compartir els materials:</b> <i>Els comparteix sempre que li demanen, sovint, només en determinades ocasions, no els comparteix.</i></p> <p>No ha sorgit cap situació la qual hagi requerit compartir materials.</p>	
<p><b>Ús del material per la comunicació:</b> <i>El material li serveix com a eina de comunicació amb els altres.</i></p> <p>Amb els dos infants el material els serveix com a eina de comunicació amb els altres encara que amb diferents graus, ja que a l'À. li serveix durant tota la seqüència lúdica. En canvi, l'I. a través del material l'únic que fa és demanar el suport de l'adult.</p>	

	<p><b>Atorga de funcionalitat als diversos materials:</b> <i>Els hi estableix diverses funcions, cada material té una rígida utilitat en el joc.</i></p> <p>En els dos casos, cada material té una rígida utilitat en el joc.</p>
	<p><b>Quantitat de materials necessaris per elaborar la seva situació de joc:</b> <i>Fa servir molts materials que s'assemblen entre ells, aquests són diversos, amb pocs materials ja és capaç d'elaborar una situació de joc, etc.</i></p> <p>Els dos infants agafen materials que en general s'assemblen entre ells, ja que són de la mateixa tipologia: l'I. diverses peces per fer muntatges i l'À. la cuineta amb molts accessoris per aquesta i la nina. Malgrat que tinguin tot aquest material al seu abast, l'À. seria capaç d'elaborar la mateixa situació lúdica sense tants accessoris, pel fet que n'hi ha molts que no els utilitza o el seu ús és mínim. Amb l'I. en canvi, se li faria més complicat, ja que com que vol seguir un muntatge fidel al que diuen les instruccions, necessita les peces concretes.</p>
	<p><b>Tracte dels materials:</b> <i>Curosament, amablement, amb rebuig, indiferència, etc. Els tracta a tots de la mateixa forma o el seu tractament varia en funció del material.</i></p> <p>Els dos infants tracten al material amb delicadesa: l'I. ho fa amb cura i precisió per tal de poder fer amb èxit el muntatge. L'À. en canvi, tracta als materials de formes diferents en funció de la simbologia: tracta a la nina amb afecte i cura i, en canvi, a la cuineta i als accessoris els tracta amb més indiferència i en funció de la seva utilitat.</p>
<b>TEMPS</b>	<p><b>A l'inici del joc:</b> <i>Necessita temps per planejar-lo o bé el planeja espontàniament i amb agilitat.</i></p> <p>Planegen la temàtica del joc abans de la situació lúdica escollint els materials. Ho fan de forma ràpida i àgil.</p>
	<p><b>Apareix la temporalitat dins del joc:</b> <i>El joc segueix una seqüència temporal pròpia independent a la real (abans era de nit, ara ja és de dia, per exemple) / no es té en compte la temporalitat.</i></p> <p>No es té en compte la temporalitat.</p>

	<p><b>Durada de la situació de joc:</b> <i>La situació dura una bona estona o bé canvia sovint de joc i situacions.</i></p> <p>La situació dels dos infants dura uns 25 minuts, per tant, té una durada força intensa. Tot i això, el joc de l'À. es compon de dues situacions les quals es van alternant.</p>
<p><b>RELACIÓ AMB UN MATEIX</b></p>	<p><b>Autonomia:</b> <i>És capaç de jugar de forma autònoma, només reclama l'adult per motius concrets i puntuals, necessita el suport de l'adult, necessita a l'adult com a personatge dins del joc, etc.</i></p> <p>Els dos infants busquen la meua presència en el seu joc encara que amb finalitats diferents: l'À. vol que sigui la seva companya de joc, mentre que l'I. vol la meua ajuda per realitzar el muntatge. En un inici, quan veu que no pot ser, ja que també he d'estar per la seva germana es frustra, però llavors intenta fer la construcció de forma autònoma encara que amb el meu suport en moments puntuals. L'À. em necessita com a companya de joc per elaborar la seva seqüència lúdica i m'estableix rols. Malgrat que els dos infants reclamin suport adult, es mostren fermes i autònoms a l'hora de prendre decisions.</p> <p><b>Característiques de la situació de joc elaborada:</b> <i>Independentment de l'espai i dels materials sempre realitza situacions molt similars, adapta les situacions lúdiques en funció de l'espai o dels materials, en un mateix espai pot realitzar diverses seqüències lúdiques, etc.</i></p> <p>Durant la situació de joc (la qual es desenvolupa més o menys al mateix espai) es realitzen situacions molt similars: l'I. es dedica al muntatge del cotxe mentre que l'À. desenvolupa la situació d'un restaurant en la qual ens anem intercanviant els rols.</p> <p><b>Visió personal i interna:</b> <i>Durant el joc, es pot apreciar que confia en les seves possibilitats i es veu capaç; només mostra aquesta confiança a vegades, té una visió personal d'incapaç.</i></p> <p>L'I. es mostra incapaç de construir el cotxe de forma autònoma sobretot en un inici, malgrat que quan ho intenta la seva visió personal canvia una mica. L'À. en canvi, mostra confiança cap a les seves possibilitats, ja que realitza les accions de forma confiada i amb autonomia.</p>

	<p><b>Emocions que apareixen en el joc:</b> <i>Expressa emocions, no ho fa; com són aquestes; manifesta satisfacció envers les situacions lúdiques, no ho fa, etc.</i></p> <p>L'I. en un inici mostra frustració quan veu que no podrà disposar del meu suport de forma il·limitada, tot i això, quan ho intenta aquesta desapareix i es mostra satisfet envers els progressos que segueix. L'À. es mostra contenta i satisfeta durant tota la situació lúdica.</p>
<p><b>RELACIÓ ENTRE MÓN INTERN I MÓN EXTERN</b></p>	<p><b>Relacions dels actes amb elements de la vida quotidiana de l'infant:</b> <i>Apareixen personatges, comportaments, objectes, fets, etc. de la vida de l'infant. Com apareixen?</i></p> <p>Pel que fa a l'I. tenia una vivència prèvia de fer aquella mateixa construcció amb el seu pare i potser per això reclamava tan intensament aquest suport adult. L'À. estableix característiques a la nina com les de la seva germana, la qual també és un nadó. Demana un biberó per la nina, però també fa veure que li dona el pit (mètode d'alimentació que segueix la seva germana). A més, expressa que tasta alguns aliments, fet que coincideix també amb el dia a dia de la seva germana, la qual li estan començant a introduir altres aliments en la seva alimentació. En un moment la nena diu que ella no pot menjar gluten, fet que a la vida real la seva mare tampoc pot fer i, per tant, s'està identificant amb ella. Per altra banda, introdueix contes en el joc per tal que la clienta del restaurant es distregui i precisament, ella té aquesta vivència personal, ja que la família m'explica que sempre que van a menjar a fora s'emporten contes.</p> <p><b>Trets a destacar que poden indicar característiques rellevants de l'infant:</b> <i>Conjunt d'accions, simbolismes i comportaments sorprenents que ens poden mostrar trets destacables del món intern de l'infant.</i></p> <p>L'I. altra vegada mostra voluntat per realitzar construccions, gairebé a totes les observacions realitza aquestes accions. Em sorprèn la seva sensibilitat i frustració en un inici i els pares m'expliquen que porta uns dies més sensible. L'À. em sorprèn la voluntat d'anar repetint la mateixa seqüència lúdica, ja que aquest fet ha passat en diverses observacions.</p>

<b>Altres trets rellevants /observacions</b>	
<b>Preguntes sobre la vida de l'infant que sorgeixen arran de l'observació i respostes de la família</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quant fa que l'I. va muntar el cotxe amb el seu pare? Com va estar l'infant durant el procés?</li> </ul> <p>Fa aproximadament un mes que l'infant va fer aquest muntatge. Li agrada molt que l'adult estigui per ell i li vagi ensenyant els passos i muntant-lo amb la seva col·laboració, així per un cantó no fa l'activitat sol i per un altre acaba abans. Un cop ho té muntat es posa molt content i es pot passar hores jugant-hi, però després no ho vol desmuntar sinó que ho vol deixar així per quan vulgui jugar-hi de nou. També fa el mateix per exemple amb el Lego, ell vol jugar-hi un cop ho té construït, però el procés el vol fer molt de pressa o que l'ajudi algú.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alguna vegada us heu emportat contes per anar al restaurant o heu anat a algun que en tenien i l'À. els ha mirat?</li> </ul> <p>Sí, quan marxem fora de casa ells sempre s'emporten contes i joguines perquè es puguin distreure si han d'estar quiets o asseguts en algun lloc molta estona. Normalment, quan van a un restaurant els agrada endur-se contes per pintar, els encanta pintar i escriure, o bé petites joguines per jugar sobre la taula. De totes maneres també en algunes ocasions han portat fora de casa contes de lectura, ja que els agraden molt i quan en tenen un que els interessa o un de nou el volen ensenyar i explicar a tothom. També hem anat a algun bar i restaurant que els han deixat contes o dibuixos per pintar.</p>
<b>ESCALA SVALSI</b>	
	<p><b>Descontextualització:</b> entesa com la capacitat d'alliberar objectes, identitats o situacions del seu context real.</p> <p>En aquesta observació veiem només la descontextualització per part de l'À.</p>

<p><b>ESCALA 1</b></p>	<p><b>Objecte:</b> <i>prototípic</i> (s'utilitza l'objecte amb el seu ús funcional); <i>substitut</i> (l'objecte en substitueix un altre) o <i>imaginari</i> (representació d'un objecte invisible).</p> <p>La majoria d'objectes tenen un ús prototípic, però a vegades, quan la situació lúdica de l'À. requereix algun material concret que no té a l'abast, en busca un altre i li atorga un ús substitut.</p>
	<p><b>Identitat:</b> <i>funcional</i> (es realitzen accions pròpies d'una identitat sense haver-la assumit); <i>realista</i> (s'assoleix una identitat realista) o <i>fantàstica</i> (s'assoleix una identitat fantàstica)</p> <p>L'I. no assoleix cap identitat i l'À. ho fa amb dues de realistes: la de cuinera i la de clienta.</p>
	<p><b>Situació:</b> <i>prototípica</i> (s'adapta al context), <i>realista</i> (representa quelcom de l'entorn independentment del seu context) o <i>fantàstica</i> (representa quelcom fantàstic independentment del seu context).</p> <p>La situació que realitza l'I. és prototípica, ja que s'adapta el context i aquest no presenta cap modificació simbòlica. L'À. en canvi, representa una situació realista. Malgrat estar en una casa, ella representa un restaurant i el seu context.</p>
	<p><b>ESCALA 2</b></p>
<p><b>Rol:</b> <i>acció sobre un mateix</i> (es pentina); <i>acció sobre els altres</i> (pentina a la nina); <i>assumpció d'un rol</i> (juga a ser la mare/pare de la nina); <i>distribueix un rol a un personatge extern</i> (tu seràs la mare o bé aquesta nina serà la meva filla); <i>combinació entre l'assumpció i la distribució de rols</i> (jo seré el pare i tu seràs la mare). <b>Com són els rols que representa:</b> variats en funció del joc, sempre són els mateixos, presenta indiferència a l'hora d'escollir el rol a representar, no la presenta i mostra necessitats per desenvolupar determinats rols, dins d'una mateixa seqüència lúdica canvia de rol, no ho fa, etc.</p> <p>La nena realitza accions sobre les altres: sobre la nina quan li dona el biberó, fa veure que li dona el pit o li deixa tastar algun aliment i sobre jo quan em serveix els plats. També és capaç d'assumir rols, ja que assumeix el de mare de la nina, cuinera i clienta, però també és capaç</p>	

	<p>de distribuir rols a personatges externs: a mi em diu que he de ser la mare i clienta o bé cuinera en funció de la situació i a la vegada combina l'assumpció i la distribució de rols, per això, en diverses ocasions diu: "ara jo seré la mare i tu la cuinera" i a la inversa.</p> <p><b>Objecte animat:</b> <i>agent receptor passiu</i> (es tracta a l'objecte com un ésser animat); <i>agent receptor actiu</i> (se li atorguen sentiments i necessitats); <i>agent actiu</i> (s'actua amb l'objecte com si fos viu); <i>agent company</i> (l'objecte és tractat com a company o companya de joc).</p> <p>La nina que fa d'objecte animat durant la situació lúdica és tractada com a un agent receptor actiu, ja que se li atorguen sentiments i necessitats però també com un agent actiu, i per això, la nena actua amb ella com si fos viva i a la vegada una agent companya de joc.</p>
<p><b>ESCALA</b> <b>3</b></p>	<p><b>Integració:</b> és la capacitat d'integrar patrons d'acció individuals i combinar-los donant lloc cada vegada a situacions més complexes que van des d'un esquema únic fins a trames de joc reals.</p> <p>En aquesta situació lúdica, veiem capacitat de combinar diversos patrons d'acció, encara que amb diferents intensitats en cada criatura.</p> <p><b>Script:</b> <i>esquema simple</i> (una sola acció desconnectada); <i>combinació simple</i> (realització repetida d'una acció sobre agents externs); <i>combinació múltiple</i> (representació d'accions connectades); <i>esdeveniment narratiu</i> (representació d'un esdeveniment quotidià el qual sovint s'inicia amb verbalització); <i>problemàtica narrativa</i> (representació d'accions de la vida quotidiana que impliquen un problema el qual es resol mitjançant un conjunt d'accions).</p> <p>L'I. realitza una combinació simple d'accions per tal de realitzar el muntatge del cotxe i l'À. en canvi, representa un esdeveniment narratiu el qual es repeteix quatre vegades durant el joc.</p>
<p><b>ESCALA</b> <b>4</b></p>	<p><b>Control d'execució:</b> és la capacitat d'acompanyar la ficció lúdica amb el llenguatge, l'ús de la verbalització per acompanyar i descriure transformacions simbòliques.</p> <p>Les dues criatures fan ús del llenguatge encara que l'I. potser no el fa servir d'una forma tan extensa com l'À. la qual l'utilitza gairebé en tot el joc.</p> <p><b>Verbalització:</b> <i>centrada en un mateix i interna al joc</i> (verbalitza les accions lúdiques per ell mateix o ella mateixa, ara em pentino); <i>centrada en un mateix i externa al joc</i> (verbalitzacions que li permeten l'organització d'aquest i es dirigeixen al mateix subjecte que juga); <i>verbalització social interna al joc</i> (es</p>



	<p>verbalitzen accions del joc les quals van dirigides als companys i a les companyes); <i>verbalització social externa al joc</i> (verbalitzacions per organitzar el joc adreçades als companys i companyes); <i>verbalització social sobre el marc</i> (les verbalitzacions que es produeixen estan centrades en el context fictici: farem que jo soc el llop i tu el conill, per exemple.).</p> <p>En el cas de l'I. com que no desenvolupa cap situació simbòlica, les verbalitzacions que fa són socials externes al joc sobretot dirigides a mi per obtenir suport en el seu muntatge. L'À. en canvi, fa verbalitzacions centrades en ella mateixa i internes el joc sobretot quan fa veure que cuina, que descriu en veu alta els processos que segueix. Constantment la nena està fent verbalitzacions socials internes al joc, les quals es dirigeixen a mi i es troben dins de la trama lúdica, però també n'apareixen d'externes al joc per l'organització d'aquest. També apareixen verbalitzacions socials sobre el marc quatre vegades per iniciar les trames lúdiques que es segueixen.</p>
	<p><b>Història narrativa:</b> <i>Descripció de les característiques de l'història que es desenvolupa.</i></p> <p>L'I. es passa tota l'estona intentant muntar el cotxe i el nen es preocupa per seguir els passos exactament tal com diu el guió, fet que sobretot a l'inici es frustra i demana ajuda, malgrat que acaba fent la construcció de forma força autònoma. L'À. decideix representar la situació d'un restaurant i repeteix una escena molt semblant quatre vegades (les quals dues jo soc la cuinera i dues ella la clienta i a la inversa de forma intercalada). La història consisteix en una mare que va amb la seva criatura al restaurant i la cuinera li va preparant els plats que demana fins que marxa. En aquesta seqüència, els personatges que apareixen (sobretot la mare i la nina) tenen característiques molt semblants a les de la mare i germana petita de la nena.</p>
<p><b>ESCALA</b> <b>5</b></p>	<p><b>Competència social:</b> és la capacitat de compartir accions lúdiques i de negociar les pròpies intencions i comportaments amb els altres.</p> <p>En aquesta observació, només veiem aquesta capacitat amb l'À. encara que mostra aquesta competència social cap a un adult.</p>
	<p><b>Participació:</b> <i>joc solitari</i> (juga sol sense influenciar el seu joc amb les accions dels altres); <i>joc imitatiu</i> (s'executen accions semblants a les dels altres de</p>

manera independent); *joc associatiu* (es realitzen accions semblants a les dels altres i apareixen converses sobre el joc, fins i tot pot intervenir breument en aquest); *joc cooperatiu per parelles* (es comparteixen les tasques que implica l'escena lúdica); *joc cooperatiu de grup* (s'organitza una escena lúdica comuna).

L'I. fa joc solitari, tot i això, en ocasions intervé sobretot verbalment en la situació que estem realitzant la seva germana i jo i a vegades, fins i tot m'ajuda a fer algunes accions que formen part del joc. L'À. en canvi, fa joc cooperatiu per parelles, ja que comparteix amb l'adult les tasques que implica l'escena lúdica.

## 6. Discussió

### 6.1. Anàlisi observació 1 L. i T.

Durant aquesta observació de joc, veiem com en general, les nenes representen una situació de la seva vida quotidiana amb la qual estan unides de manera afectiva com és el dia a dia a l'escola, però des de la perspectiva de mestres i a la vegada introduint elements els quals han observat en el seu passat (com la disfressa de drac que van veure en una festa popular un any enrere o bé el conte *El peix Irisat*, el qual han vist a l'escola i tenen a casa), reexperimentant així quelcom viscut i observat per tal de poder-ho dominar i resoldre de forma interna tal com estableix Garvey (1985).

A la vegada, mitjançant aquesta representació, han pogut consolidar aquests aprenentatges envers la situació els quals han ofert l'oportunitat d'interioritzar-la i dominar-la, tot convertint-se en les protagonistes d'aquesta, transformant la seva passivitat com a alumnes envers el rol de mestres en l'activitat de poder viure a la pròpia pell aquest rol, dominant així una situació que abans era dominadora per elles. (Stern, 2017 i Gutton, 1975). Pel que fa a l'elecció de rols, podríem apreciar una certa identificació eròtica per part de la L., ja que presenta necessitats per representar el rol de mare i malgrat que també assumeixi el de mestra, en certes ocasions verbalitza que ella és la mare expressant així la voluntat d'identificar-se amb algú que estima. (Gutton, 1975).

El fet de representar allò que desitjaven de forma explícita, les ha portat a vegades a fer ús del pensament divergent el qual Stern (2017) defineix com a un dels múltiples beneficis que aporta el joc. Aquest pensament s'ha vist en certs moments on davant d'un problema ha calgut buscar alternatives, com per exemple quan la L. volia un peix com el de la seva germana i ha adaptat un objecte del seu abast a aquest; quan necessitaven la disfressa de drac i han utilitzat una manta per representar-lo o bé quan han representat altres alumnes invisibles a causa de l'escassetat de nines que tenien al seu abast.

Tenint en compte l'edat de les criatures ( 6 anys i 8 mesos) s'ha vist com desenvolupen el joc simbòlic de representació de rols el qual Ruiz de Velasco i Abad (2011) i Garvey (1985) estableixen com a joc simbòlic corresponent en aquestes edats i implica la representació de rols, la creació de plans, arguments d'acció i objectes o situacions que es poden transformar en funció de les necessitats que van sorgint en el joc, característiques les quals s'han pogut apreciar durant l'observació implicant així una

situació lúdica molt complexa la qual requereix representar estrictament quelcom de la vida real.

En el joc, es fan servir diversos objectes que adquireixen simbolismes, entre els quals destaco el fet de poder anar transformant objectes en funció de les necessitats del joc exposat per Harris (2005) que despleguen les nenes quan les mantes en un inici són les parets de la casa i acaben sent la disfressa de drac. Per altra banda, en un inici, sobretot per la L. hi ha la necessitat de crear una casa amb els diferents materials, fet que tal com exposen Ruiz de Velasco i Abad (2011) els aporta refugi i seguretat.

Un cop han construït aquesta casa, mentre dura la seva estructura, les nenes elaboren situacions de joc dins d'aquest espai, fet que pels autors ens voldria dir que tenen una vida afectiva normalitzada, amb vincles afectius sòlids i confiança amb els altres i per això, senten plaer i seguretat i gaudeixen del contacte corporal. La L. però, té molta necessitat d'estar dins de la casa i també de mantenir-la construïda, fet que seguint les idees dels pedagogs i les pedagogues ens podria indicar una certa mancança d'identitat com també por a ser independent i autònoma, malgrat que caldrien més observacions per arribar a aquesta conclusió basada en els arguments de Ruiz de Velasco i Abad (2011).

## **6.2. Anàlisi observació 2 L. i T.**

La situació de joc en aquesta observació correspon a la que Ruiz de Velasco i Abad (2011) anomenen *joc simbòlic de representació de rols*, en el qual es reproduïxen papers adults reals a través de l'elaboració de plans de joc i en aquest cas, la situació comença de forma individual i es torna col·lectiva, tret que els autors i les autores estableixen comú en aquest joc que es dona entre els 4 i 7 anys i correspon al període en el qual es troben les nenes. Comencen la situació elaborant cadascuna de forma individual el seu joc i acaben combinant-les per organitzar-ne una de cooperativa, fet que implica posar-se d'acord i ajuda a desenvolupar habilitats socials segons Hirsh-Pasek i Michnick (2005).

En l'observació, les nenes representen situacions que han viscut de forma passiva a la seva vida quotidiana i el joc permet que puguin reviure-les convertint la passivitat en activitat i així interioritzant el seu contingut d'acord amb Stern (2017) i Gutton (1975). Per fer-ho han assumit un altre rol que ha correspost a un adult en el context real: el de venedora de gelats, que ha estat assumit per les dues nenes encara que la T. l'ha explotat d'una forma més intensa i el de mare, identificat per part de la L. Mitjançant

l'assumpció de papers adults en el seu joc, les nenes expressen el seu desig de créixer i relacionar-se amb els adults a través de la imitació (Ruiz de Velasco i Abad, 2011).

Pel que fa a l'elecció de rols, podríem apreciar una certa identificació eròtica per part de la L., ja que altra vegada representa el rol de mare expressant així la voluntat d'identificar-se amb algú que estima (Gutton, 1975). A la vegada, el joc amb nines satisfà el seu desig de tenir fills i filles: un desig inconscient el qual correspon al període d'identificació eròtica descrit per Aberastury (1968). Aquestes passen a ser en aquest cas objecte d'amor el qual la L. s'identifica amb la seva pròpia mare i el seu tractament correspon al que gaudeix ella en la seva vida real. La nena, en el seu joc també busca el rol de pare, fet que també indica certa identificació eròtica amb aquest i necessita que aparegui en la situació que desenvolupa, representant així papers familiars els quals Garvey (1985) considera que són molt presents en el joc dels infants. A la vegada, estableix que normalment les nenes s'identifiquen amb rols femenins i potser per això, la L. representa el rol de mare i no el de pare, per exemple.

La T. en aquest cas s'identifica amb una venedora de gelats, fet que li permet aprendre els components d'aquest rol el qual ha vist en la vida quotidiana i li ha impactat d'acord amb Garvey (1985). A més, la nena ha desplegat el pensament abstracte, divergent i creatiu, ja que constantment ha imaginat noves situacions de joc molt complexes incloent personatges invisibles, característica que els autors i autores relacionen amb una gran intel·ligència. La criatura ha estat capaç de preparar l'espai tenint en compte els mínims detalls, fet que el seu joc s'ha convertit en una representació molt realista, característica típica del joc simbòlic en aquestes edats definida per diversos autors i autores com Bondioli i Savio (1995) i Ruiz de Velasco i Abad (2011) la qual reflecteix la comprensió que té la criatura envers la situació que representa.

### **6.3. Anàlisi observació 3 L. i T.**

En aquesta observació les nenes ens demostren altra vegada que el seu joc, a nivell maduratiu, correspon a les característiques que els diversos autors i autores estableixen. Veiem una situació de joc la qual comença de forma individual i en parelles però amb contacte adult per part de la L., encara que al final acaba sent col·lectiva amb una estructura social molt similar a l'anterior. El seu joc correspon al que Ruiz de Velasco i Abad (2011) anomenen *joc simbòlic de representació de rols*, desenvolupat entre els 4 i 7 anys en el qual es reproduïxen papers adults reals a través de l'elaboració de

plans de joc i mostren la capacitat de fer un encadenament molt extens d'accions donant lloc a situacions complexes.

Una altra característica del joc simbòlic en infants d'entre 6 i 7 anys definida per Bondioli i Savio (1995) i Ruiz de Velasco i Abad (2011), és la preocupació per elaborar una còpia de la realitat, tenint en compte els mínims detalls. En aquesta observació, les nenes han plasmat aquesta inquietud en diverses ocasions: la T. prepara la seva botiga de forma molt detallada i acurada; de manera similar a l'observació anterior, la nena es passa gairebé una hora pensant els mínims detalls, demostrant així el seu coneixement sobre la temàtica que la porta a elaborar de forma simbòlica petits detalls com el gel hidroalcohòlic (el crea a partir d'un recipient buit, aigua i sabó) o els tiquets de la compra (que també elabora ella mateixa). A més, a la seva botiga, on ven pedres, diu que quan les hem comprat ens les podem quedar de veritat, fet que també exemplifica aquesta característica definida pels psicoanalistes. De manera similar, la L. mostra preocupació per aplicar-me de forma real les diverses accions mentre em pentina i maquilla i per això, sempre que pot ho fa de debò utilitzant amb precisió els diferents instruments de joc. Quan acaba, necessita donar-me una hora nova en la qual estiguem juntes a la vida real com també m'elabora un tiquet de compra on descriu amb exactitud tot allò que m'ha fet.

Totes aquestes accions es troben dins de seqüències de joc les quals les nenes han viscut a la vida real de forma passiva i a través del seu desenvolupament en la situació lúdica, poden reviure-les des d'una perspectiva més activa d'acord amb Stern (2017) i Gutton (1975). La T. altra vegada desplega una situació de compravenda i assumeix el rol de venedora. De fet, a la vida real, la nena mostra molt interès envers aquesta situació i fins i tot, a vegades, ajuda a la venedora a registrar els productes (accions que també desenvolupa en el joc amb molta exactitud). La criatura, a través d'aquesta situació, està curant el seu desig de fer-se protagonista de la situació com a agent actiu el qual en aquest cas correspon al de venedora. A través d'aquest rol, la nena també es cura de situacions que a la vida real se li prohibeixen o limiten, ja que en diverses ocasions, ens recorda que no es poden tocar els productes que ven, i d'aquesta manera pot dominar aquesta frustració interna aplicant-la a les companyes de joc d'acord amb Aberastury (1968). Per altra banda, el fet de repetir altra vegada una situació de compravenda, significa per Gutton (1975) que la nena té especial interès per aquesta i necessita repetir-la per poder-la interioritzar.

La L. en el seu joc, aplica també allò que precisament veu en el seu entorn, ja que a l'escola és la setmana de carnestoltes, i per això, demana pintar-me la cara així com

veu que passa en el seu dia a dia, fet que li permet aplicar allò que percep. A la vegada, podem veure com la situació que desenvolupa implica el tacte i contacte amb l'adult, fet que correspon a la curació i experimentació de fantasmes interns eròtics definits per Aberastury (1968). La nena mostra molt plaer i satisfacció en les accions que aplica a l'adult i ho verbalitza. D'acord amb Piaget i Inhelder (1978), la criatura aboca imatges mentals anticipadores, que consisteixen en situacions que no s'han viscut, però són representades basant-se només en la imaginació, ja que diu que està fent pràctiques de perruquera, situació la qual no ha vist mai en el seu dia a dia tot i que sap que està fent pràctiques i, per tant, pot ser que ho relacioni i vulgui viure-la per tal de conèixer-la a través del joc.

#### **6.4. Anàlisi observació 4 L. i T.**

En aquesta observació les nenes ens demostren altra vegada que el seu joc, a nivell maduratiu, correspon a les característiques que els diversos autors i autores estableixen. En aquest cas però, veiem com la situació lúdica té una estructura social des de l'inici, ja que les nenes planegen una situació lúdica comuna. Les característiques d'aquesta corresponen al que Ruiz de Velasco i Abad (2011) anomenen *joc simbòlic de representació de rols*, desenvolupat entre els 4 i 7 anys en el qual es reproduïxen papers adults reals a través de l'elaboració de plans de joc mostrant la capacitat de fer un encadenament molt extens d'accions, donant lloc a situacions complexes.

La trama lúdica està composta per dues situacions les quals les nenes han viscut a la seva vida real des d'un rol més passiu i per això, n'escullen un de més actiu que correspon al de l'adult per revivir-les. (Stern, 2017 i Gutton, 1975). Per una banda, comencen reproduint una situació la qual es troba en una classe de piscina, on les dues nenes presenten la voluntat de ser la monitora, encara que la L. acaba assumint aquest rol i la T. es converteix en una mare que porta la seva filla a la piscina. Dins d'aquests rols, les nenes es comporten així com ho han vist a la vida real: la T. fent de mare es mostra delicada i afectuosa a l'hora d'acomiar-se de la nina que és la seva filla, així com segurament feia la seva mare quan la deixava. La L. des del rol de monitora, aplica moltes activitats que havia fet ella i també inclou cantarelles que fan a l'escola, de manera que aplica allò que veu en el seu entorn en el joc. Aquests comportaments els permeten revivir quelcom viscut i observat per poder-ho dominar i resoldre de forma interna tal com estableix Garvey (1985).

Continuen la seqüència assumint el rol de mares situat en una casa simbòlica creada a través del sofà i una estructura hexagonal. El fet d'elaborar aquesta estructura simbòlica, aporta refugi i seguretat a les nenes d'acord amb Ruiz de Velasco i Abad (2011). A més, mostren capacitat per estar-se dins de la casa elaborant diverses accions que implica la seqüència lúdica, fet que ens indica que tenen una vida afectiva normalitzada amb vincles afectius sòlids, confiança envers els altres i senten plaer i seguretat amb el contacte corporal segons consideren els psicoanalistes citats anteriorment.

Els rols que assumeixen les criatures en les dues situacions desenvolupades tenen a veure amb l'experimentació i curació dels fantasmes interns eròtics definits per Aberastury (1968), ja que assoleixen papers que impliquen el tacte i en aquest cas, d'acord amb l'autora, les nenes els permeten per satisfer el desig de tenir fills i filles i en elles exposen les seves experiències biològiques, en les quals les nenes, segons el que han mostrat en el seu joc, el vincle amb la seva mare és afectiu, amorós i atent: característiques que han estat presents en la seva observació en el tracte amb les nenes. En general, el rol de mare està molt present en els seus jocs, sobretot en la L., la qual gairebé sempre presenta la necessitat d'assumir aquest rol, fet que segons Gutton (1975) ens indica una voluntat molt intensa d'identificar-se amb algú que estima. Finalment, els seus rols sempre han representat a personatges adults i, per tant, en ells les nenes han desafiat el seu desig de créixer i relacionar-se amb els adults a través de la imitació. (Ruiz de Velasco i Abad, 2011).

### **6.5. Anàlisi observació 1 I. i À.**

En aquesta observació, hem pogut veure com les criatures portaven a terme una escena del que Ruiz de Velasco i Abad (2011) anomenen *joc simbòlic de representació de rols*, un joc social i cooperatiu que reconstrueix papers adults reals o imaginaris. En aquest cas, la situació ha estat iniciada per l'À. i l'I. s'hi ha afegit. Els autors consideren que aquest joc es porta a terme entre els 4 i 7 anys, així que l'À. està una mica avançada tenint en compte aquestes idees, ja que encara li falten uns quants mesos per arribar als 4 anys. Els infants han estat capaços d'elaborar diverses combinacions d'accions (donar menjar a la nina, canviar-la, passejar-la, entrar a la casa, sortir, etc.) tot i que no han acabat d'abordar una situació sòlida i encadenada, fet que indica que estan molt a l'inici de la tipologia de joc comentada anteriorment.

Un element clau que ha estat gairebé el principal de la situació lúdica ha estat la caseta, la qual els infants, per construir-la han partit de dues cabanes de roba enllaçades amb



un túnel i a més, han afegit el sofà, el qual l'I. ha deixat clar que tenia parets invisibles, demostrant així una necessitat per mantenir aquesta estructura de forma simbòlica. Seguint els criteris de Ruiz de Velasco i Abad (2011), la casa els aporta refugi i seguretat i els serveix en el joc de rols per recrear situacions de l'àmbit familiar tal com ha passat en aquesta observació, on els infants han assolit diversos rols familiars i n'han establert a objectes com les nines (mare, pare, germà i tieta són els que s'han desenvolupat). Els dos infants han mostrat capacitat per jugar dins de la caseta, fet que indica que tenen una vida afectiva normalitzada amb vincles afectius sòlids, confiança amb els altres i per això, senten plaer i gaudeixen del contacte corporal. A més, tant l'I. com l'À. en diverses ocasions decideixen sortir de la casa per desplegar la situació també fora d'aquesta, fet que indica expressió d'identitat, sensació de llibertat i seguretat, capacitat de rebre els altres a casa sense sentir-se envaït, autonomia, desitjos de créixer, capacitat per acceptar frustracions i normes, etc.

Aquest desig de créixer i fer-se grans el podem veure també reflectit en els seus rols, ja que els dos infants volen ser persones majors a l'edat en la qual es troben (l'À. diu que com que és la mare vol tenir els mateixos anys que la seva i l'I. diu que malgrat que sigui el germà gran vol tenir més anys que els que té). A la vegada, els papers que assumeixen i reparteixen (els quals tots són repartits per l'À.) demostren els desitjos eròtics i genitals que apareixen de forma general al voltant dels 3 anys segons Aberastury (1968), ja que mitjançant el joc representen les fantasies amoroses del seu entorn familiar i de fet, els infants busquen que els rols de mare (assumit per l'À.) i el de pare (el qual me'l reparteixen a mi) tinguin els mateixos anys que els seus, fet que representa certa identificació eròtica (consisteix a representar a algú que s'estima o introduir-lo en el joc) definida per Gutton (1975).

Les petites accions que es porten a terme en el joc (sobretot per part de l'À.) formen part de la seva experiència i la nena les ha viscut de forma passiva. Per això, les representa en el seu joc, fet que li permet revivre-les a través d'un paper més actiu i curar-se'n o aprendre d'elles d'acord amb Stern (2017) i Gutton (1975). Assumint el rol de mare la nena pot aplicar les accions que se li apliquen amb ella i un fet sorprenent, és quan representa que la nina està malalta i per això cal donar-li xarop, situació la qual pot ser traumàtica per la nena i per això, l'aplica amb un company de joc que en aquest cas és la nina per curar-se'n (Aberastury, 1968). Segons l'autora, el joc amb nines permet també elaborar el seu desig inconscient de tenir fills i filles, el qual és molt típic en aquest període.

## 6.6. Anàlisi observació 2 I. i À.

En aquesta observació, podem veure com cada infant de forma autònoma es decanta per elaborar una situació lúdica individual encara que l'À. demana a l'adult com a company de joc. La nena elabora *joc simbòlic de representació de rols*, un joc social i cooperatiu que reconstrueix papers adults reals o imaginaris d'acord amb Ruiz de Velasco i Abad (2011). L'I. en canvi, dedica l'estona a elaborar un muntatge d'una figura simbòlica la qual el nen anomena peix "Pokémon" i mentre ho fa, és capaç d'establir-li una àmplia gamma de simbolismes i característiques, encara que la seva situació no va més enllà i no inclou trama simbòlica ni rols.

La criatura per fer el muntatge disposa d'un material no estructurat, fet que li permet projectar de forma molt precisa i concreta els seus projectes mentals, sense deixar-se influenciar per cap forma o utilitat concreta, beneficis els quals han exposat diversos autors i autores com Garvey (1985) i Ruiz de Velasco i Abad (2011). Encara que els materials que disposa són tots gairebé iguals i només varia el color, sap establir-los funcions i característiques molt diverses (uns són les banyes del peix, altres les punxes, la cara, les espines, etc.). Tot i això, l'infant té el record previ d'utilitzar les peces pel muntatge d'una màquina (de fet, disposa d'alguns complements més concrets d'aquesta) i en un inici vol repetir l'experiència, encara que per diversos motius no la pot portar a terme i la situació el porta a fer ús del pensament abstracte, divergent i creatiu descrit per Garvey (1985) per tal de desplegar el nou projecte.

El fet que el nen projecti un peix "Pokémon", va molt relacionat amb els seus interessos i el món intern, així que d'acord amb Gutton (1975) i Piaget i Inhelder (1978), l'I. està fent aquesta elaboració per poder comprendre quelcom que l'impresiona a la vida real i a la vegada està aprenent sobre la temàtica mentre construeix l'objecte i el dota de característiques (a més, mentre ho fa, pregunta a l'adult sobre la temàtica i també a un assistent de veu que disposa, fet que li permet aplicar les respostes que rep al seu muntatge). La representació d'aquesta figura, li permet plasmar a través de l'acció els seus sabers per tal d'obtenir una imatge fixa d'aquests i així estabilitzar-los d'acord amb Aberastury (1968).

La situació que elabora l'À. coincideix en aquest aspecte amb la del seu germà, ja que la nena assumeix el rol de perruquera i maquilladora, rol el qual ha observat prèviament a la seva vida quotidiana i la impressió que li ha causat així com l'interès, l'han portat a representar-lo repetides vegades en el joc per tal de viure-ho des d'una perspectiva més activa i així fer-se'n protagonista d'acord amb Stern (2017) i Gutton (1975). La nena verbalitza aquest interès i fins i tot, en el seu dia a dia, diu que ella de gran voldrà ser

perruquera i maquilladora. Quan em pentina i maquilla, em diu que ho fa perquè he d'anar amb una festa i precisament, uns mesos previs a l'observació, la criatura va anar en un casament i va anar a pentinar-se amb la seva àvia i la seva tieta. Per tant, és molt possible que en aquesta observació, la nena estigui incorporant trets que va percebre en aquesta situació.

El rol que assumeix i la situació, impliquen el tacte i la relació amb l'adult, fet que corresponen als tipus de joc simbòlic els quals Aberastury (1968) defineix com a desafiament i experimentació dels fantasmes eròtics, els quals segons l'autora apareixen en el període d'entre 3 i 5 anys. La nena, en la situació que desplega, inclou personatges molt propers del seu entorn de forma invisible, fet que podem veure certa identificació eròtica amb aquests que la porta a elaborar mentalment en el seu joc aquelles persones que estima.

### **6.7. Anàlisi observació 3 I. i À.**

En aquesta observació, els dos infants no organitzen cap situació lúdica comuna i cadascun d'ells es decanta per un material diferent el qual els permet desenvolupar el seu joc. L'I. fa ús de diverses peces soltes, que la majoria no són estructurades i, per tant, donen peu a una major creativitat segons Garvey (1985) i Ruiz de Velasco i Abad (2011). Podem veure com el nen gaudeix dels beneficis d'aquest material, ja que és capaç d'establir-li múltiples simbolismes al voltant de la situació que està desplegant que consisteix a elaborar una sopa. En aquesta, s'inclouen diversos ingredients creats a través de la transformació simbòlica de les peces. Alguns d'aquests són aliments quotidians: els galets, els quals l'infant no recorda el nom i anomena "cuscrells", les pastanagues i els ous. Tot i això, dins d'aquesta sopa l'I. afegeix també elements fantàstics com per exemple, els ous de drac, els quals diu que per fer-los néixer han de bullir a la sopa i ho justifica establint que "és màgic", insinuant així aquest rol, el qual correspon a una imatge mental anticipadora d'acord amb Piaget i Inhelder (1978), ja que el nen no ha viscut mai una situació en la qual aparegui un personatge màgic fent una sopa, encara que sí que ha vist dibuixos animats de personatges amb poders, els quals li mostren un gran interès i s'hi vol identificar en el joc.

Per altra banda, l'À. elabora diverses situacions. En aquestes, la nena assumeix rols que impliquen altra vegada el contacte amb l'adult, com són el de perruquera-maquilladora i el de doctora, els quals segons Aberastury (1968) mitjançant les accions que aquests impliquen, la nena pot desafiar els seus fantasmes eròtics inconscients. La

criatura comença el joc fent de doctora, fet que segons Gutton (1975) li permet identificar-se amb l'agressor i aplicar allò que anteriorment se li ha fet a ella a una companya de joc i així, segons les autores i els autors comentats anteriorment, pot curar-se de l'angoixa interna que li ocasiona, la qual es pot veure sobretot quan posa la vacuna, que ho fa amb força, desafiant així el sentiment que ha experimentat quan se li han aplicat aquestes accions.

Més tard, la criatura decideix assolir el rol de maquilladora i perruquera una altra vegada (cal destacar que l'anterior observació havia assolit també aquest rol desenvolupant una situació molt similar), i a través d'aquest, primer s'aplica les accions a ella, després les aplica a un objecte animat que és un cap d'una nina i finalment les aplica a l'adult. Aquest rol, el qual la porta a repetir les accions diverses vegades juntament amb el que ha desplegat anteriorment de doctora, li permeten aprofundir en un interès intern que té i l'ajuda a poder aprendre d'aquesta situació la qual ella ha viscut a la vida real de forma passiva. (Stern, 2017 i Gutton,1975).

Finalment, sona una cançó de les tortugues ninja, i aquesta recorda a l'À. a la lluita (accions que porten a terme aquests dibuixos animats). Per això, simbolitza un personatge dolent amb qui he de lluitar i mentre ho faig, l'I., que no havia intervingut en el joc de l'À. durant tota l'estona, s'apropa i diu que m'ajuda a lluitar, fet que per l'infant li permet desafiar i curar-se de pors internes que pot tenir (en les preguntes inicials, la família han afirmat que el nen, al llarg de la seva vida, ha tingut por a alguns personatges fantàstics que ha vist a la televisió) a través de la identificació amb l'agressor definida anteriorment, fa servir aquest moment de joc com a una activitat reparadora així com han definit teòricament els diversos psicoanalistes consultats.

#### **6.8. Anàlisi observació 4 I. i À.**

En aquesta observació, els infants tornen a decantar-se per elaborar situacions lúdiques individuals, encara que l'À. demana com a companya de joc a la persona adulta. Per tant, mostren que tenen interessos lúdics molt diferents i no es proposen desenvolupar una trama de joc comuna. L'I. torna a decantar-se per elaborar un muntatge, però aquesta vegada ho fa a través d'un material estructurat, el qual està pensat per muntar diferents vehicles i inclou un llibret amb els passos que cal seguir. El fet que el material tingui una estructura tan rígida, fa que l'infant sobretot a l'inici es frustra per voler seguir fidelment tots els passos, fet que demostra la importància del material no estructurat, el

qual ofereix infinites possibilitats i minimitza aquesta preocupació. (Garvey, 1985 i Ruiz de Velasco i Abad, 2011).

Tot i això, l'infant és capaç de deixar enrere aquests sentiments i persistir en el muntatge, mostrant així habilitats d'observació i precisió, de manera que el joc l'ajuda a desafiar noves habilitats tal com exposa Stern (2017). A més, el nen té la vivència prèvia de fer aquesta construcció amb el seu pare i potser, més enllà de necessitar determinades habilitats, necessita reviure l'experiència afectiva que el muntatge aporta per nodrir-se així del vincle establert amb l'adult d'acord amb Gutton (1975).

Per altra banda, l'À. realitza diverses escenes de *joc simbòlic de representació de rols*, el qual Ruiz de Velasco i Abad (2011) defineixen com a un joc social i cooperatiu que reconstrueix papers adults reals o imaginaris elaborant així plans de joc i trames lúdiques a través de la combinació de diverses accions encadenades. Aquest joc es porta a terme entre els 4 i 7 anys, per tant, l'À. es mostra una mica avançada a les edats que proposen els psicoanalistes. La nena, plasma una situació la qual es repeteix quatre vegades i la protagonitzen dos rols els quals es van intercanviant: primer ella fa de cuinera i l'adult de mare client amb el seu nadó i a la inversa, repetint així dues vegades cada rol.

Malgrat que un adult formi part del joc, l'À. és l'encarregada d'estructurar-lo, projectant així les idees que té elaborades mentalment. Presenta especial interès perquè la clienta sigui una mare acompanyada de la seva criatura que és una nena amb característiques de nadó. Aquests dos rols, tant els assumeix ella com els reparteix a l'adult o a una nina que simbolitza durant tota l'estona el nadó. Tot i això, els atorga comportaments i característiques molt semblants a les de la seva mare i germana que també és un nadó: demana un biberó per la nina, però també fa veure que li dona el pit (mètode d'alimentació que segueix la seva germana); a més, expressa que tasta alguns aliments, fet que coincideix també amb el dia a dia de la criatura, la qual li estan començant a introduir altres aliments en la seva alimentació. Pel que fa a les característiques de la mare, en un moment la nena diu que ella no pot menjar gluten, fet que a la vida real la seva mare tampoc pot fer i, per tant, s'està identificant amb ella.

Així doncs, podem concloure que la nena està realitzant una identificació eròtica (la qual Aberastury, 1968 defineix com a l'assumpció o distribució de rols de persones amb les quals hi ha un vincle afectiu) amb la seva mare i la seva germana. A la vegada, la nena està desenvolupant una situació que permet desafiar els desitjos eròtics inconscients definits també per Aberastury (1968), ja que representa situacions afectives familiars les quals impliquen el contacte amorós. Malgrat que el rol de mare sigui el que desplega

amb més intensitat, la nena també fa de cambrera i en general, en els dos rols, es posa a la pell dels adults demostrant així el seu desig de créixer i relacionar-se amb aquests descrit per Ruiz de Velasco i Abad (2011).

## 7. Conclusions

La investigació portada a terme aquests mesos a través del Treball Final de Grau, m'ha permès donar resposta a la pregunta d'investigació que em vaig plantejar en un inici del projecte i era la següent: *Com conèixer el món intern dels infants de 0 a 6 anys a través del joc simbòlic*. Per poder-li donar resposta, ha estat clau la documentació teòrica a través de psicoanalistes més antics, però també contemporanis, els quals les seves aportacions m'han permès conèixer d'una manera teòrica aquells aspectes més interns que s'aboquen en el joc i també eines per a l'observació d'aquest: elements clau per donar resposta a la qüestió inicial que va ser el motiu del desenvolupament del treball.

En el procés de cercar aquesta resposta, es van elaborar uns objectius, els quals tots ells s'han complert. El primer objectiu anomenat *adquirir eines per conèixer el món intern dels infants a través del joc simbòlic*, va molt relacionat amb la pregunta d'investigació i per això, és el principal de la recerca. Al voltant d'aquest, puc dir que a través de la lectura i aprofundiment del present treball tot consultant el marc teòric i si es considera ampliar-lo amb les referències bibliogràfiques, qualsevol persona interessada amb el tema pot conèixer les bases de la psicoanàlisi del joc que l'ajudaran a tenir coneixements per analitzar-lo. A més, fent ús de la taula d'observació elaborada, es poden recollir les dades més rellevants i significatives. Per tant, els diferents apartats del treball exposen les eines que cal tenir en compte per conèixer el món intern dels infants a través del joc, complint així amb el primer objectiu.

El segon objectiu fa referència a la recollida de dades de la investigació i per això s'anomena *conèixer estratègies d'observació que permetin posar èmfasis a la informació rellevant*. Aquest, es va marcar per tal de centrar les observacions a la recollida focalitzada d'aquelles dades rellevants que aportessin informació a la recerca i, per això, es va partir de diverses mirades teòriques per crear la pròpia taula d'observació personalitzada en el present treball, la qual puc dir que ha estat una gran eina per recollir les dades, encara que ha estat una mica feixuga i potser, per utilitzar-la en un futur, la sintetitzaria una mica per tal d'agilitzar-ne el seu ús.

Un cop recollides les dades, un altre propòsit de la investigació ha estat fer una anàlisi coherent d'aquestes i per això s'ha definit el tercer objectiu: *Aprendre a fer una anàlisi profunda i acurada de les dades observades*. Per poder complir amb aquest, la recerca teòrica ha estat clau per tal de contrastar les accions dels infants recollides a la taula d'observació amb el seu fonament científic, arribant així a una anàlisi profunda i acurada de cada situació lúdica tot assolint així el tercer objectiu.

La recerca ha partit en tot moment de la idea que el joc és l'activitat fonamental de la infància i per això, el quart i últim objectiu és *evidenciar la importància del joc en el dia a dia dels infants*. En relació amb aquest, puc dir que s'ha pogut assolir a través d'arguments científics i contrastats partint del diàleg de diversos psicoanalistes exposats en el marc teòric com també a través de l'anàlisi de cada observació, la qual demostra des de la pràctica i l'activitat dels infants aquest argument.

Partint dels objectius esmentats anteriorment i la pregunta de recerca, es van elaborar diverses hipòtesis, les quals s'han complert totes. La primera, gira al voltant de la influència madurativa en el joc simbòlic de cada infant i per això considerava que *El joc simbòlic de cada infant serà divers en funció de la seva edat*, fet que a través de les observacions fetes a infants de 3 a 6 anys i l'anàlisi d'aquestes s'ha vist clarament la idea exposada en la primera hipòtesi: les nenes de 6 anys han fet un joc simbòlic realista a través de trames d'accions reals mentre que el joc de la de 3 anys, malgrat que és ric en simbolismes, no representa trames tan encadenades i es basa més en la combinació d'accions.

La segona hipòtesi es centra en els aspectes més interns de cada criatura representats en el joc: *En el joc es podran conèixer aspectes interns de cada criatura (pors, angoixes, interessos, desitjos inconscients, etc.) a través de l'observació i l'anàlisi*. El contrast de la informació recollida tant en les observacions com en les entrevistes amb les famílies i el marc teòric m'han permès afirmar aquesta hipòtesi, ja que només amb quatre observacions, cada criatura ha mostrat la seva personalitat més interna que han comentat les seves famílies en les entrevistes, així com desitjos inconscients que apareixen a la infància els quals la psicoanàlisi ha definit.

La tercera hipòtesi volia demostrar la idea que *el joc és una activitat fonamental durant el desenvolupament de la infància* i puc dir que a través del projecte global, s'ha pogut comprovar aquesta, ja que s'han exposat i demostrat tant teòricament com de forma més pràctica molts dels beneficis que comporta aquesta activitat al llarg de la infància.

Finalment, puc dir que aquesta investigació m'ha aportat molts coneixements sobre la psicopedagogia del joc i ara em veuria capaç de poder conèixer el món intern dels infants a través de l'observació del seu joc simbòlic, fet que considero imprescindible en la meva futura tasca com a mestra, ja que sovint, a les criatures els costa expressar verbalment aquells fantasmes del seu món intern i per això, el seu vehicle per exterioritzar-los és el joc, el qual si com a educadores sabem analitzar-lo, tindrem l'oportunitat de conèixer a cada alumne des d'una perspectiva més interna i així podrem acompanyar-lo en el seu procés d'aprenentatge tenint en compte tots aquests factors que només són expressats



amb la seva activitat lúdica. Donada la importància d'aquest fet, em proposo continuar investigant de forma teòrica al voltant d'aquest tema, ja sigui a través de lectures, cursos, etc. i fins i tot em proposo desenvolupar algun màster sobre la temàtica en un futur pròxim. Com que tinc la sort de compartir el meu dia a dia amb diversos infants, vull seguir aplicant aquests aspectes teòrics i continuar analitzant els seus jocs i descobrint els aspectes interns que defineixen a cada nen i a cada nena.

## 8. Referències Bibliogràfiques

- Aberastury, A. (1968). *El niño y sus juegos*. (2ª ed.). Paidós Ibérica.
- Aucouturier, B. (2012). *L'enfant terrible: ¿Qué hacer con el niño difícil en la escuela?*. (1ª ed.). Graó.
- Aucouturier, B. (2004). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. (1ª ed.). Graó.
- Arnaus, R. (1996). *Complicitat i interpretació*. (1a ed.). Edicions de la Universitat de Barcelona
- Bettelheim, B. (1988). *No hay padres perfectos*. (1ª ed.). Booket.
- Bondioli, A. i Savio, D. (1995). *Osservare il gioco di finzioni: una scala di valutazione delle abilità lúdico-simboliche infantil (SVALSI)*. (1ª ed.). Junior.
- Buendía, L. (1998). La investigación observacional. Dins Buendía, L., Colás, P. i
- Campos, G. i Lule, N. (2012) . La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 13, 45-60. Dialnet. <file:///C:/Users/Usuari/Downloads/Dialnet-LaObservacionUnMetodoParaElEstudioDeLaRealidad-3979972.pdf>
- Cornadó, J, M. (2020). Entrevistes amb les famílies, de què depèn que siguin fàcils?. El diari de l'educació. Recuperat 15 març 2022, de <https://diarieducacio.cat/entrevistes-amb-les-families-de-que-depen-que-siguin-facils/>
- Freud, A. (1900). *Pisicoanàlisi per a pedagogs*. (1a ed.). Eumo editorial.
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. (4ª ed.). Morata.
- Gutton, P. (1975). *El joc dels nens*. (1a ed.). Nadal.
- Harris, P. L. (2005). *El funcionamiento de la imaginación*. (1ª ed.). Fondo de Cultura Económica.
- Hirsh-Pasek, K. i Michnick, R.(2005). *Einstein nunca memorizó, aprendió jugando*. (1ª ed.). Morata.
- Intxausti, Mª, J. (2014). *La entrevista: construir la relación con las familias (0-6)*:

- Reflexiones y experiencias. (1ª ed.). Graó.
- Klein, M. (1994). *El psicoanálisis de niños. (1ª ed.)*. Paidós Iberica
- Marín, I. (2021, setembre 27). Conferència “*La importància del joc en les diferents etapes de la vida*”. [vídeo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=HeZilCg1y0w&t=4164s>
- Piaget, J. i Inhelder, B. (1978). *Psicología del niño. (4ª ed.)*. Morata.
- Ruiz de Velasco, Á. i Abad, J. (2011). *El juego simbólico. (1ª ed.)*. Graó
- Stern, A. (2017). *Jugar. (1ª ed.)*. Llitera.
- Tamayo, M. (2004). *El proceso de la investigación científica. (4a ed.)*. Limusa
- Tardos, A. (2011). *El adulto y el juego del niño. (1ª ed.)*. Octaedro.
- Tomasello, Striano i Rochat. (1999). Do young children use objects as symbols?. *British Journal of Developmental Psychology*, 17, 563-584.
- Traveset, M. (2012). Escola: L'entrevista amb les famílies des de l'enfocament de la pedagogia sistemàtica. *Educat*, 11, 46-49.
- Winnicott, D. (1993). *Realidad y juego. (2ª ed.)*. Gedisa.

## 9. Annex

### 9.1. Enllaç al recull de transcripcions de les observacions

[https://drive.google.com/file/d/1UPVXQRiqZ\\_JNvGcz\\_xm\\_iVqVFT0qliLE/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1UPVXQRiqZ_JNvGcz_xm_iVqVFT0qliLE/view?usp=sharing)

### 9.2. Enllaç al recull de vídeos de les observacions

- Observacions L. i T.:

<https://drive.google.com/drive/folders/172LsIDohpuw1cGol1x19iQR1ibF9Mf8u?usp=sharing>

- Observacions I. i À.:

<https://drive.google.com/drive/folders/1ZKLXjEtcNmn5uw3KHM-ID-iFKI5cpUh1F?usp=sharing>

### 9.3. Entrevista inicial famílies

#### 9.3.1. Entrevista inicial L.

##### **- Què fa l'infant en el seu temps lliure?**

Sobretot jugar amb la seva germana: a pares i mares, a ser les mestres de l'escola, a ser monitores de piscina, joc de restaurant (fer un menú i venir cap a nosaltres a fer de cambrera), ballar i cantar escoltant música, etc.

##### **- Presenta voluntat de joc o prefereix altres activitats?**

Sempre vol jugar o escoltar música i ballar (fer coreografies).

##### **- És capaç de jugar de forma simbòlica diàriament elaborant diverses situacions?**

Sí, sempre. Sobretot el seu joc principal és simbòlic, tot fent imitació dels adults més propers.

##### **- Hi ha algunes situacions de joc que es repeteixin amb freqüència? Quines són?**

Sí, sobretot el de ser mare, i el de fer de mestra.

**- Durant les situacions de joc, s'adopten rols? Com són, diversos o es repeteixen amb freqüència?**

Sí. Adopta els seus propis rols i distribueix rols a la resta d'infants que estiguin jugant amb ella (ja sigui la seva germana, amics, etc.). Li agrada portar la batuta. Aquests rols es van alternant, però més o menys sempre tornen a aparèixer els mateixos (relacionats sempre amb coses quotidianes per a ella).

**- Com és el comportament de l'infant durant la representació de determinats rols?**

Es posa totalment en el paper, com si fos una actriu, i fins i tot parla com si fos realment la persona del rol que representa (sobretot com si fos un adult, tant amb les seves expressions, vocabulari que utilitza, forma de moure's, etc.).

**- L'infant manifesta por en el seu dia a dia? Quines són?**

De vegades a la nit, té por que pugui venir un lladre, i llavors se'n va a dormir dins el llit de la seva germana. Necessita també sempre dormir amb una llumeta encesa dins l'habitació tota la nit, i té el seu peluix de referència per dormir, ja que li dona confiança (se l'enduu sempre que ha de dormir fora de casa).

Durant el dia, necessita tenir controlat on està l'adult que les vigila, ja que té por que pugui marxar sense dir res, o marxar sense ella. Por a quedar sola.

També últimament de vegades té por quan anem amb cotxe: si li sembla que anem una mica de pressa, encara que no sigui veritat, comença a dir que li agafa mal de panxa, perquè anem més a poc a poc i té por de tenir un accident.

**- Quins interessos té la criatura, és a dir, què li agrada?**

Li encanta el joc simbòlic, la música, que li llegeixin contes, el contacte amb els adults, etc. Té també molt interès en temes de salut: quan sap que algú està malalt o li ha passat alguna cosa, té molta memòria i és molt detallista en demanar com es troben, vol saber exactament què els ha passat i s'hi fixa molt.

**- Com veieu a l'infant a nivell emocional?**

Ha anat passant èpoques de tota manera. Ara mateix està més tranquil·la, però hem estat una temporada molt susceptible i amb molta tendència al plor i les rebequeries incontrolades (degut a inseguretats, baixa autoestima, molta necessitat de reconeixement i felicitació pels seus progressos i assoliments, etc.). També és molt patidora, sobretot per als més propers (quan algú està malalt, o pateix també perquè no ens fem mal). Per altra banda, és molt sociable i parladora. Li encanta fer de "relacions

públiques” encara que no conegui a les altres persones. Li agrada ser el centre d’atenció.

### **9.3.2. Entrevista inicial T.**

#### ***Què fa l’infant en el seu temps lliure?***

Juga amb la seva germana a jocs simbòlics, però s’entreté molt també tota sola. Li encanta jugar a botiguetes (ella munta una parada amb tot el que troba per casa, posa preus, i després ens demana que anem a comprar-li), escriure (tot el dia porta alguna llibreta i bolígraf i ens deixa notes per casa, apunta les seves coses, etc.), gimnàstica i ball, música i cantar.

#### ***- Presenta voluntat de joc o prefereix altres activitats?***

Sempre està ocupada fent alguna cosa. S’espavila molt per automotivar-se a trobar coses noves per fer. Quan no té res per fer, ens demana en què ens pot ajudar, o vol provar de fer experiments amb coses de cuina, etc.

#### ***- És capaç de jugar de forma simbòlica diàriament elaborant diverses situacions?***

Sí, sempre.

#### ***- Hi ha algunes situacions de joc que es repeteixin amb freqüència? Quines són?***

Va alternant una mica tot. No para gaire i llavors varia bastant. A més té molta imaginació i capacitat d’invenció de noves activitats per fer.

#### ***- Durant les situacions de joc, s’adopten rols? Com són, diversos o es repeteixen amb freqüència?***

Sí, adopta rols, però sense importar-li massa quin li toca fer. Ella sola fa de botiguera, o cambrera... sempre té alguna cosa per fer, però va oscil·lant, no li costa canviar. Per exemple, s’adapta si la seva germana li demana que adopti un rol concret si juguen a pares i mares o a mestres.

#### ***- Com és el comportament de l’infant durant la representació de determinats rols?***

Es fica en el paper, però no “actua” com fa la seva germana. Es pot vestir diferent per representar aquell rol, però la seva forma de parlar i expressar-se és de la seva forma habitual.

#### ***- L’infant manifesta pors en el seu dia a dia? Quines són?***

No especialment. Només al vespre quan és fosc, si estem al menjador i ha d'anar cap a les habitacions o al lavabo, demana que algú l'acompanyi.

**- Quins interessos té la criatura, és a dir, què li agrada?**

Moltes coses i molt variades. La qüestió és estar sempre ocupada i activa fent alguna cosa, i descobrint coses noves. És molt detallista i observadora.

**- Com veieu a l'infant a nivell emocional?**

Estable. És una nena alegre i tímida, que intenta fer la seva i que no la molestin gaire. Prefereix passar desapercebuda.

### **9.3.3. Entrevista inicial I.**

**- Què fa l'infant en el seu temps lliure?**

Anar a algunes extraescolars (música, psicomotricitat i anglès), anar a jugar a l'aire lliure a la finca on treballem i tenim el bestiar (córrer amb bici, jugar a pilota, carregar amb la pala al carretó, jugar amb les xanques, etc.), jugar sol o amb les seves germanes a casa, anar amb una colla d'amics (per exemple a sopar fora alguns divendres), mirar la televisió (dibuixos i pel·lícules) i estar amb la família o anar a casa de familiars (avis, tiets i cosins grans).

**- Presenta voluntat de joc o prefereix altres activitats?**

Sí, presenta voluntat de joc. Ell es mostra molt receptiu i col·labora sempre que li proposen un joc. Quan juga es distreu i juga de forma autònoma. De fet, deixa qualsevol activitat, com per exemple mirar la televisió, per jugar quan se li presenta l'opció.

**- És capaç de jugar de forma simbòlica diàriament elaborant diverses situacions?**

Sí, és capaç de jugar-hi, ell munta les seves escenes de joc i el desenvolupa en funció d'allà on el porta la seva inventiva. No té dificultat tampoc per fer-ho amb altres infants.

**- Hi ha algunes situacions de joc que es repeteixin amb freqüència? Quines són?**

Sí, tot i que l'I. té un joc variat en funció dels diferents objectes que pugui tenir o de la companyia, normalment ell juga a inventar històries amb superherois i ninots varis, a muntar escenes o composicions diferents (utilitza molt les joguines del "grapats"), a cuinar i a muntar històries amb animals.

- ***Durant les situacions de joc, s'adopten rols? Com són, diversos o es repeteixen amb freqüència?***

L'I. sol adaptar-se bastant al joc, als objectes dels que disposa i a la companyia, i, per tant, no li costa canviar de rol, tot i que normalment sol exercir el mateix rol si no hi ha res que impliqui el contrari. Per exemple fa de cuiner-cambrer, munta els seus escenaris amb independència tot i que deixa participar als altres, sol voler ser el bo (no els malvats) i guanyar en els jocs. Malgrat tot, el seu caràcter integrador fa que els rols siguin més variables.

- ***Com és el comportament de l'infant durant la representació de determinats rols?***

Mentre juga l'I. sol tenir un paper actiu, però d'anar fent amb tranquil·litat, és a dir, buscar l'aprovació i la implicació dels altres, vol jugar conjuntament, i pot canviar el seu rol en funció d'això, tot i que normalment també tendeix a voler dominar, és a dir, no vol ser el client sinó el cambrer i cuiner, no vol ser el malvat sinó els bons, no vol perdre en un joc de taula sinó ser el guanyador, etc. Tot i això, es sol adaptar si li plantejes un altre rol i també ho entén quan perd.

- ***L'infant manifesta pors en el seu dia a dia? Quines són?***

Tot i que l'I. no presenta pors durant el dia, si és cert, que durant la nit sol demanar companyia per adormir-se, al·legant por a la soledat, i també en algunes ocasions por d'algun personatge o algun aspecte que ha vist en uns dibuixos o pel·lícules o que ha imaginat. L'hora d'anar a dormir sempre sol costar-li força, ja que espera que algú l'acompanyi i estigui amb ell. Les pors que ha experimentat solen tenir més aviat relació amb personatges fantàstics, com per exemple les bruixes, o ve, a què vingui algú com per exemple un lladre. Les pors que van apareixent, a part que les han treballat a l'escola, també les parlem obertament i amb naturalitat a casa, alhora que intentem evitar cert contingut, per exemple en la televisió i la pel·lícules. En el seu cas, aquestes pors han anat apareixent en certes èpoques i llavors han anat marxant deixant de ser presents.

- ***Quins interessos té la criatura, és a dir, què li agrada?***

Els seus interessos varien en funció del lloc on està i la companyia que té, però en general, li agrada jugar i fer activitats a l'aire lliure, l'entorn, la natura i els animals, els



contes, el càlcul, les manualitats, la música, la natura, els vehicles, les construccions, els superherois i els jocs de taula.

- ***Com veieu a l'infant a nivell emocional?***

L'I. és un infant molt carinyós, rialler, amable, empàtic i sociable. Mai té problemes per jugar amb tothom i acceptar totes les diferències (és molt integrador) i sempre a casa tractem amb ell amb naturalitat i implicació qualsevol tema (parts del cos, la mort, les emocions, etc.), tot i que quan es fa mal tendeix a plorar amagat amb mi (la mare). Li encanta implicar-se en la família i en les activitats i sentir que se'l té en compte, es mostra molt feliç i estimat.

#### **9.3.4. Entrevista inicial À.**

- ***Què fa l'infant en el seu temps lliure?***

En sortir de l'escola dilluns i dimecres va a extraescolars (música i psicomotricitat), la resta de dies juga a casa o a la finca on treballem i tenim les vaques sola o amb els seus germans, mira dibuixos i pel·lícules, està amb la família o va a casa de familiars (avis, tiets i cosins grans) i alguns dies sortim fora amb amics o en família a fer alguna activitat o a sopar fora.

- ***Presenta voluntat de joc o prefereix altres activitats?***

Sí, igual que el seu germà, ella presenta voluntat de joc. Sempre que se'ls presenta un joc estan disposats a portar-lo a terme i participar-hi. De la mateixa manera, també té la capacitat de jugar sola o fer-ho amb altres infants sense que es tracti d'un joc dirigit.

- ***És capaç de jugar de forma simbòlica diàriament elaborant diverses situacions?***

Si, l'À. juga de forma simbòlica constantment, ella està imaginant i inventant situacions i històries constantment i jugant en funció d'aquestes. No té dificultats per portar a terme el joc simbòlic, sigui amb objectes o sense, i també li encanta explicar el seu joc, la història que ha inventat i porta a terme mitjançant el joc a altres infants i compartir-ho.

- ***Hi ha algunes situacions de joc que es repeteixin amb freqüència? Quines són?***

Si, normalment en el seu temps lliure l'À. sol recórrer sempre a unes situacions de joc que a ella li agraden especialment, com per exemple, cuida els seus fills (els dona el pit,

els canvia el bolquer, els fa dormir, etc.), normalment unes bessones, com dues nenes amb les quals va coincidir quan anava a la llar d'infants, també a cuinar, a curar, a maquillar i pentinar.

- ***Durant les situacions de joc, s'adopten rols? Com són, diversos o es repeteixen amb freqüència?***

Sí, davant de situacions de joc que es repeteixen ella sempre sol tenir el mateix rol. Li encanta imaginar que és una mare, una cambrera-cuquera que ens fa l'àpat, una maquilladora, una perruquera, una metgessa o veterinària. Per tant, el rol canvia en funció del joc, però quan el joc es repeteix el rol sempre es sol repetir.

- ***Com és el comportament de l'infant durant la representació de determinats rols?***

L'À. en els rols que porta a terme dona una imatge bastant dominant o ve moltes vegades dona la sensació que més que exercir un domini sobre l'altre el que fa és jugar potser d'una manera més individual, és a dir, que potser en lloc de cuidar els dos la mateixa nina, ella té tendència a què juguin junts però cadascú amb la seva i, per tant, ambdós amb un rol bastant similar, o ella no vol deixar de ser cuquera perquè ho siguin els altres, sinó que prefereix que els altres també o siguin abans que canviar ella el seu rol. Normalment, el seu comportament a l'hora d'exercir un rol està molt relacionat amb el paper que ella ha observat que desenvolupa la persona que exerceix aquella tasca o ofici al qual ella està jugant.

- ***L'infant manifesta pors en el seu dia a dia? Quines són?***

L'À. de moment encara no ha entrat en una edat o època en la qual se li despertin moltes pors. Potser en alguna ocasió s'ha pogut despertar una mica alterada, però mai ha mostrat que sigui per por ni hem identificat que l'espanti un aspecte o personatge en concret. També és cert que intentem evitar certs continguts, per exemple en la televisió o pel·lícules, i que li solem explicar tot amb naturalitat i amb paraules que ella entengui.

- ***Quins interessos té la criatura, és a dir, què li agrada?***

En general, tot i que pot variar en funció del lloc, la companyia, etc. li agrada aprendre a escriure i llegir, els contes, les nines, la cuina, la música, la plastilina, pintar i les manualitats, jugar i fer activitats a l'aire lliure, curar als altres (persones i animals), el maquillatge i la perruqueria.

- ***Com veieu a l'infant a nivell emocional?***

L'À. és una nena molt sociable, riallera, observadora, coqueta i treballadora. Li agrada superar-se, també que estiguem per ella, destacar i ser observada, per exemple fer-nos espectacles o explicar-nos un conte i tot i que a vegades no accepta massa bé un no o bé una crítica, acaba entenent-ho. Li encanta ajudar a fer tasques i activitats, i estar amb la família. Es mostra contenta i estimada.