



**UNIVERSITAT ROVIRA i VIRGILI**  
**Facultat de Ciències**  
**de l'Educació i Psicologia**

ENSENYAMENT DE MESTRES  
EDUCACIÓ INFANTIL

TREBALL DE FI DE GRAU

**EL PAPER DEL DOCENT AL JOC SIMBÒLIC DELS INFANTS DE  
SEGON CICLE D'EDUCACIÓ INFANTIL**

Mascaró Anglada, Cristina  
Tutor de la Facultat: Ricard Ramírez Merlos  
30 de maig de 2025  
Grau d'Educació Infantil  
Universitat Rovira i Virgili - Seu Baix Penedès

## **Agraïments**

M'agradaria començar agraint a la meva família, perquè m'han estat recolzant durant la meva realització d'aquest treball i sempre han confiat en mi i m'han ajudat a creure que puc aconseguir tot el que em proposi, gràcies per sempre donar-me la mà en els moments difícils.

A les mestres que han dedicat una part del seu temps a contestar les entrevistes i per ensenyar-me a estimar aquesta professió tan bonica.

Al meu tutor, Ricard Ramírez Merlos, per ajudar-me, guiar-me i donar-me suport en tot moment durant aquests mesos fent el treball de final de grau.

Finalment, al meu avi, que sempre confiava que arribaria a ser mestre, però no ha pogut arribar a veure-ho.

Moltes gràcies.

## **Resum**

### ❖ Català

En l'actualitat, es treballa profundament en l'aprenentatge de les matemàtiques, les ciències experimentals, les llengües, la psicomotricitat, els valors... Per a formar als infants en el seu aprenentatge global i el joc simbòlic passa desapercebut en moltes ocasions.

Però, concretament quin és el pes i com intervé el docent dins d'aquest joc simbòlic?

En aquest treball d'investigació s'ha fet una recerca en relació amb el paper que agafa el docent durant el joc simbòlic del segon cicle d'educació infantil, l'objectiu principal és conèixer el paper del docent durant el joc simbòlic dels infants de segon cicle d'educació infantil. A més a més, he afegit quatre objectius específics com analitzar les diferents estratègies i metodologies que utilitzen els docents per a implementar una sessió en el joc simbòlic, identificar els millors recursos i eines beneficiàries per a aquest joc simbòlic en els infants de 3-6 anys, explorar la qualitat de la formació que reben o han rebut els docents en aquesta temàtica, i per acabar, analitzar possibles millores en el desenvolupament del joc simbòlic i conèixer estratègies per enriquir el seu desenvolupament. Per a resoldre els objectius proposats, he decidit dur a terme un instrument de registre i recollida de dades, aquest ha estat una entrevista a set mestres del segon cicle d'educació infantil, també he realitzat observacions en una escola. Així doncs, amb les dades extretes a partir dels instruments he pogut arribar a uns resultats i unes conclusions que trobem en aquest treball de final de grau.

- Paraules clau: Joc simbòlic; paper del docent; educació infantil; metodologies; eines beneficiàries; formació; millores.

## **Resumen**

### ❖ Castellà

En la actualidad, se trabaja profundamente en el aprendizaje de las matemáticas, las ciencias, las lenguas, la psicomotricidad, los valores... Para formar a los infantes en su aprendizaje global y el juego simbólico pasa desapercibido en muchas ocasiones.

Però, concretament, ¿cuál es el peso y cómo interviene el docente dentro de este juego simbólico?

En este trabajo se ha elaborado una investigación en relación al papel del docente durante el juego simbólico de segundo ciclo de educación infantil, su objetivo principal es conocer el papel del docente durante el juego simbólico de infantes del segundo ciclo de educación infantil. Además, he añadido cuatro objetivos específicos como analizar diferentes estrategias y metodologías que utilicen los docentes para realizar una sesión de juego simbólico, identificar los mejores recursos y herramientas beneficiosas para este juego simbólico en infantes de 3-6 años, explorar la calidad de la formación que reciben o han recibido los docentes en esta temática y, para finalizar, analizar posibles mejoras en el desarrollo del juego simbólico y conocer estrategias para enriquecer su desarrollo. Para resolver los objetivos propuestos, he decidido hacer un instrumento de registro y recogida de datos, este ha sido una entrevista a siete maestros del segundo ciclo de educación infantil, también he realizado observaciones en una escuela. Por lo tanto, con los datos obtenidos a partir de los instrumentos he podido llegar a obtener unos resultados y conclusiones que encontramos en este trabajo de fin de grado.

- Palabras clave: Juego simbólico; papel del docente; educación infantil; metodologías; herramientas beneficiosas; formación; mejoras.

## **Abstract**

❖ Anglès

Nowadays, there is a strong focus on the learning of mathematics, experimental sciences, languages, psychomotricity, and values... to support children's overall development. As a result, symbolic play often goes unnoticed.

But specifically, what is its importance and how does the teacher participate in the symbolic play?

This thesis investigates the role that the teacher takes during symbolic play in the second cycle of early childhood education. The main objective is to understand the teacher's role in symbolic play with children aged three to six. In addition, I have included four specific objectives: to analyze the different strategies and methodologies used by teachers to implement symbolic play sessions; to identify the most effective resources and tools for symbolic play in children aged three to six; to explore the quality of training that teachers have received on this topic; and finally, to analyze possible improvements in the development of symbolic play and identify strategies to enhance it.

To address these objectives, I decided to use a data collection method: interviews with seven teachers from the second cycle of early childhood education, as well as classroom observations in a school. Based on the data collected through these methods, I was able to reach certain findings and conclusions, which are laid out in this final degree project.

- Keywords: Symbolic play; teacher's role; early childhood education; methodologies; effective tools; training improvements.

## Índex

<b>1. Introducció</b>	<b>8</b>
<b>2. Marc Teòric</b>	<b>9</b>
2.1 El concepte de joc	9
2.2 L'evolució del joc simbòlic	12
2.3 El desenvolupament cognitiu dels infants de 3-6 anys segons Piaget	27
2.4 El paper del docent al joc simbòlic	29
2.5 Intervencions educatives	31
2.6 L'avaluació del joc simbòlic	34
<b>3. Marc metodològic</b>	<b>37</b>
3.1 Marc contextual	37
3.2 Supòsit de partida	37
3.3 Objectius	38
3.4 Disseny metodològic	39
3.4.1 Temporalització	40
3.4.2 Mostra/ Població	41
3.4.3 Instrument de recollida de dades	42
3.4.3.1 Guió de l'entrevista a docents de segon cicle d'educació infantil	44
3.4.3.2 Validació de l'instrument	46
3.4.4 Codificació i categorització de les entrevistes	49
3.4.5 Instrument d'observació	51
<b>4. Resultats i conclusions</b>	<b>55</b>
4.1 Exposició dels resultats de les entrevistes	55
4.1.1.1 Metodologia per racons	56
4.1.1.2 Metodologia aprenentatge cooperatiu	56
4.1.1.3 Disseny de les sessions	56
4.1.2 Materials didàctics	56
4.1.2.1 Material vida quotidiana	56
4.1.2.2 Material representació de rols	57
4.1.2.3 Material divers	57
4.1.3 Estil docent	57
4.1.3.1 Inclusió	57
4.1.3.2 Creativitat	57
4.1.3.3 Estratègies	57
4.1.4.1 Importància	58
4.1.4.2 Manera de treballar	58
4.1.5 Avaluació i millora	58
4.1.5.1 Tipus d'avaluació	58
4.1.5.2 Avaluació personal	59
4.1.5.3 Canvis	59
4.1.6 Coneixements	59
4.1.6.1 Formacions inicials	59
4.1.6.2 Formacions contínues	59

4.1.6.3	Projecció pedagògica	60
4.1.7	Projecció en el futur	60
4.1.7.1	Canvis significatius	60
4.1.7.2	Aprenentatge en un futur	60
4.1.7.3	Millores escolars	60
4.1.7.4	Millores Departament	61
4.2	Exposició dels resultats de les observacions	61
4.3	Discussió	63
4.4	Conclusions	66
4.5	Propostes de millora	68
4.6	Futures línies d'investigació	69
<b>5.</b>	<b>Fonts consultades</b>	<b>70</b>
<b>6.</b>	<b>Annexos</b>	<b>75</b>

## 1. Introducció

El treball que es mostra a continuació és un treball de fi de grau, on el tema a tractar és el paper que el docent agafa en el joc simbòlic durant la segona etapa d'educació infantil, conèixer la formació que té el professorat en aquest àmbit, les metodologies i estratègies que utilitzen per a treballar el joc simbòlic, quins materials són els més adequats per a implementar en les sessions d'aquest joc específic i la projecció en un futur que s'espera per a millorar el joc simbòlic.

En l'actualitat, es treballa profundament en l'aprenentatge de les matemàtiques, les ciències experimentals, les llengües, la psicomotricitat, els valors entre d'altres, per a formar als infants en el seu aprenentatge global, però el joc simbòlic passa desapercbut en moltes ocasions.

Però, concretament quin és el pes i com intervé el docent dins d'aquest joc simbòlic?

El tema escollit per a aquest treball d'investigació és de gran importància per a mi, ja que durant el meu gran universitari en algunes ocasions s'ha tractat aquest joc, i sempre he tingut clar que és un joc essencial per la formació de l'infant, i és per això que l'he volgut investigar.

A més a més, durant els pràcticums del grau he pogut participar i viure en aquest joc, i penso que dins el currículum no se li ha donat prou importància; també, em sembla molt interessant poder veure com l'implementen els mestres de diferents escoles, ja que a vegades potser sembla que sigui un joc lliure on el mestre no intervé de cap manera.

És per això, que com a futura mestra m'agradaria conèixer la importància que li donen els docents i els centres educatius a aquest joc simbòlic, dins de la seva programació escolar. A més a més, si consideren que en una projecció de futur ha d'agafar més importància i totes les metodologies que utilitzen per a treballar aquest joc de manera global i que sigui enriquidora per l'aprenentatge de tots els infants.

## 2. Marc Teòric

### 2.1 El concepte de joc

El joc ha estat present durant tota la història de la humanitat i també en les diferents cultures, és un aspecte que ens acompanya d'ençà que som ben petits, i ens permet desenvolupar-nos globalment, ja que ens permet explorar el món que ens envolta i a nosaltres mateixos.

Actualment, el joc ha anat guanyant molta importància com a eina fonamental per al desenvolupament dels infants, per tant, es considera molt important per a l'aprenentatge i la creativitat dels infants. Doncs, és important destacar que el dret del joc es va reconèixer per primera vegada el 20 de novembre de 1959, quan va ser aprovada la Declaració dels Drets de l'Infant per l'ONU. Tanmateix, el 20 de novembre de 1989 l'ONU va aprovar per acord la Convenció sobre els Drets de l'Infant, així doncs a l'article 31 de l'ONU (1989) ens diu: "Els estats membres reconeixen el dret de l'infant al descans i a l'esplai, al joc i a les activitats d'esbarjo adequades a la seva edat, i a participar lliurement en la vida cultural i les arts".

Tanmateix, tal com ens diu la Viquipèdia (2024), la definició de joc és la següent:

"El joc o jugar és una activitat física o mental que té com a principal finalitat la diversió o l'entreteniment de qui l'executa. És un entreteniment o un exercici recreatiu, sotmès a regles, en el qual entren en competència l'habilitat i/o la sort dels participants. Les parts clau d'un joc són els objectius, les regles, els reptes i la interactivitat. Els jocs normalment generen estimulació física o mental i, sovint, ambdues; ajuden a adquirir habilitats pràctiques, serveixen com a exercici, tenen un rol educatiu i contribueixen al desenvolupament i l'equilibri psicològics".

El concepte de joc, no només té aquesta definició anterior, sinó que hi ha molts autors que ho defineixen de manera diferent, però la majoria d'autors coincideixen en el fet que el joc és essencial per al desenvolupament dels infants.

Garaigordobil (2008), explica que:

"el juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo". (citad per Gallardo, J i Gallardo, P, 2018, p.43).

Huizinga (1968), també dona una altra definició sobre el joc, ell diu que,

“el juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría de ser de otro modo que la vida corriente”. (citat per Toro, 2013, p. 2).

També, Garvey (1977), ens defineix el joc infantil a partir de diferents característiques, en primer lloc, destaca que el joc els ha de produir plaer i ha de ser divertit, aquest no té cap finalitat ni cap objectiu, sinó que serveix més aviat perquè els infants en gaudeixin. Ha de ser espontani i voluntari, i els infants s’han de mostrar actius a l’hora de jugar.

Bruner (1986), dona molta èmfasi a la importància que els nens juguin durant la seva infància per a tenir un desenvolupament global molt positiu, “lo que le permita al niño desarrollar todo su poder combinatorio no es el aprendizaje de la lengua o de la forma de razonar, sino las oportunidades que tenga de jugar con el lenguaje y el pensamiento” (citat per Toro, 2013, p.6).

### **2.1.1 Teories del joc**

El joc és una activitat molt important pel desenvolupament infantil, ja que engloba les habilitats cognitives, socials, emocionals i físiques dels infants.

Així doncs, al llarg de la història molts autors han parlat sobre el joc i les diferents teories que aquest pot tenir, cada un d’ells es basa en diferents criteris i classificacions que veurem a continuació.

**Karl Groos**, va crear *la teoria del preexercici*, segons Groos (1898): “la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto.” (citat per Gallardo, 2018, p. 6). Per tant, aquesta teoria té com a objectiu que el nen o nena trobi les eines necessàries per a preparar-se de cara a la vida adulta.

Una altra teoria del joc va ser la de Sigmund Freud, segons Freud (1898), el joc anava totalment vinculat als instints, i prenia molta importància el simbolisme, ja que segons aquest autor els infants podien donar forma als seus desitjos a través del joc. Malgrat això, Freud

(1920) va haver de canviar la seva teoria, i va dir que el joc no només es limitava als desitjos, somnis o a l'instint de l'infant, sinó que estava relacionat també en la seva vida quotidiana i experiències que haguessin tingut, sobretot remarcava que el joc els servia per alliberar l'angoixa d'aquelles experiències que més els havia marcat. (citad per Gallardo, 2018).

Navarro (2002), ens explica que Édouard Claparède, va elaborar la *teoria de la derivació per ficció*, aquesta teoria, “sostiene que el juego persigue fines ficticios, los cuales vienen a dar satisfacción a las tendencias profundas cuando las circunstancias naturales dificultan las aspiraciones de nuestra intimidad.” (citad per Gallardo, 2018, p.8). Aquesta teoria tal com ens diu l'autor, el joc pot ser el refugi on es compleixin els desitjos dels infants de jugar amb el que està prohibit i d'actuar com un adult. Així doncs, segons aquesta teoria el joc està caracteritzat per la funció simbòlica, i a partir d'això el nen va desenvolupant aspectes que la societat potser nega i així s'amaga en la ficció.

Segons Piaget (1956), “el joc forma part de la intel·ligència del nen, perquè representa l'assimilació funcional o reproductiva de la realitat segons cada etapa evolutiva de l'individu.” (citad per Anònim, 2022).

Aquest autor divideix el joc en quatre etapes fonamentals:

- La primera etapa és l'etapa sensoriomotriu (0-2 anys), en aquesta etapa simplement els nadons juguen per a satisfer les seves necessitats, aprenent dels seus sentits i moviments.
- La segona etapa és l'etapa preoperacional (2-7 anys), en aquesta etapa els infants ja poden realitzar jocs de rol i de manera simbòlica, ja que es coneixen millor a si mateixos i ja són capaços de posar-se al lloc de l'altre, i encara no poden fer operacions lògiques.
- La tercera etapa és l'etapa d'operacions concretes (7-12 anys), en aquesta etapa comencen a utilitzar la lògica per a arribar a conclusions vàlides.
- La quarta etapa és l'etapa d'operacions formals (12 anys fins a la vida adulta), en aquesta etapa ja poden pensar de manera abstracta fins a arribar a conclusions lògiques.

Jean Chateau (1973) va crear la teoria del joc com a instrument d'afirmació del jo, aquest autor explica que el joc desenvolupa en el nen el mateix rol que a la feina desenvolupa l'adult, per tant, destaca que és molt important tenir com a referència a un adult i produir la

seva imitació, “el niño no sueña con ninguna cosa tanto como con ser adulto. El juego del niño, como toda su actividad, está regido por la gran sombra del Mayor” (p.33).

Un altre autor que va crear una teoria va ser Vigotsky, aquesta teoria s’anomena *teoria sociocultural del joc*, on Vigotsky (1982), diu que el joc és una de les peces claus del desenvolupament infantil, ja que els nens poden imaginar i expressar desitjos simbòlicament. Per a ell, la imaginació és fonamental per a l’infant i remarca que apareix durant la primera infància, per tant, és molt important que la puguin treballar, no obstant això, ell aclareix que encara que no ho sembli el joc té normes convertides en afecte. (citad per Gallardo, J i Gallardo, P, 2018).

## **2.2 L’evolució del joc simbòlic**

### **2.2.1 Conceptualització del joc simbòlic**

El joc simbòlic és un joc espontani on els infants experimenten i a partir de les seves vivències, representen situacions del seu entorn. És a dir els nens i nenes representen la vida real combinant-la amb elements ficticis. Així doncs, a partir d’aquesta activitat experimenten experiències quotidianes arran de les seves emocions o inquietuds. Això és molt beneficiós pel seu desenvolupament i les habilitats socials.

Segons Sigmund Freud (1906), el joc té un caràcter totalment simbòlic, que permet l’expressió de la sexualitat i la realització de desitjos. Aquest autor vincula el joc a l’expressió dels instints proporcionats pel plaer, no obstant el 1920, va reconèixer que el joc no només es basa en l’inconscient, sinó que també hi tenen a veure les experiències reals i traumàtiques que han viscut els infants.

Segons Prieto García-Tuñón (1974), el joc simbòlic fomenta molt la creativitat dels infants, ja que crea àmbits de realitat, espais de possibilitats d’acció, i la interconnexió d’aquests espais genera una gran descoberta de sentit i llibertat per a qui juga. És a dir, el joc simbòlic, suposa per l’infant,

“la desdramatización de las situaciones que imponen la realidad social y las relaciones con el mundo adulto; las internaliza y las somete, en cierto modo, al alcance del mundo infantil. El juego simbólico es como un pequeño refugio construido por el niño para volver a él cuando necesita rehacer su mundo” (p. 1).

Groos (1902) (citat per Prieto García-Tuñón, 1974), va crear la *teoria del preexercici* tal com s'ha esmentat anteriorment, aquest autor diu que el joc simbòlic és una preparació per a la vida adulta, “satisfacción de necesidades humanas, instinto, o surgimiento de predisposiciones internas, capacidad de ficción y arte.” (p.2). Aquest autor, destaca les següents idees bàsiques per a la composició del joc simbòlic:

- El joc actua com una preparació inicial per al desenvolupament d'aptituds de cara a la vida adulta.
- Pot actuar com una expressió primerenca de predisposicions o instints que s'estan formant.
- Els nens o nenes tenen una inclinació natural cap al joc, és a dir a partir del seu model familiar i la seva imaginació, creen situacions fictícies, i d'aquesta manera desenvolupen la creativitat, la capacitat d'experimentació i les habilitats socials.

Vigotsky (1933), també ens parla del joc simbòlic, (citat per Prieto García-Tuñón, 1974), “Aparece aquel juego , cuando el niño es capaz de separar el objeto de su significado; cuando es capaz de independizar los objetos pivote (el palo que sirve de caballo de un significado). En los deseos insatisfechos del niño, está el impulso necesario para crear las situaciones fingidas que permitan su realización” (p.7).

Per a Vigotsky, el veritable joc és el joc simbòlic, ja que segons ell, durant el joc el nen o nena, satisfà els desitjos insatisfets mitjançant la reproducció simbòlica del món adaptada a ell.

Per tant, aquest autor remarca que el nen en crear situacions de la vida quotidiana, però donant-li un toc fictici, el que fa és desenvolupar comportaments propis de la vida adulta que no corresponen a la seva edat, i d'aquesta manera beneficia el seu desenvolupament, “adelanta a sí mismo, y asimila pautas de conducta de etapas superiores de su desarrollo evolutivo” (p.7).

Tal com indica a la seva teoria, l'infant a partir dels tres anys fins als set, és on comença a donar-li un sentit i una història als objectes, més enllà de la percepció d'aquestes. Per tant, aquesta transició, tal com diu l'article és així:

“ El juego representa el estadio transicional en la disyuntiva acción-significado; mejor dicho, representa la inversión del juego sensomotor, en cuanto ahora predomina el

significado atribuido sobre la realidad del objeto o significante percibido. El niño va a elegir sus juguetes entre aquellos objetos que tengan cierta similitud o coherencia con la acción a desarrollar. Lentamente, la lógica de la acción simbólica se va pareciendo a la lógica de los hechos reales (la niña reproduce, cada vez con más exactitud, con su muñeca, sus vivencias de la vida real, la baña, le da de comer, la acuesta, etc .)” (p.8).

Tanmateix, Ruiz de Velasco i Abad (2011), diuen que el joc simbòlic és excel·lent per a poder explorar. És una manera d'explorar la vida i veure tot el que passa en ella com ara, el comportament dels adults o situacions quotidianes que han d'aprendre. Tal com ens diu aquest autor: “el juego con los símbolos le va a permitir captar, interpretar y apropiarse de la realidad” (p.31). També diu, que és un joc molt important per a l'aprenentatge dels infants, ja que ajuda a treballar la intel·ligència, la competència lingüística, el coneixement, l'afectivitat i el desenvolupament social. A més a més, ens destaca que el joc simbòlic és un gran impulsor del llenguatge, pel fet que imiten el llenguatge dels adults i d'aquesta manera van utilitzant noves paraules i expressions.

### **2.2.2 Evolució i tipus del joc simbòlic**

Prèviament al joc simbòlic, hi ha el joc prèsimbòlic, Ruiz i Abad (2011), expliquen que aquest tipus de joc expressa la simbologia a través del cos i de les accions dels infants com ara jocs de treure o buidar materials. En el passat, Freud va poder observar que el joc prèsimbòlic l'utilitzaven els nens per a fer front a l'angoixa que tenien per la separació física amb la seva mare, aleshores tal com diu aquest autor, “es la única manera que tiene el ser humano de transformar una realidad que no le gusta o con la que no está de acuerdo” (p.47). Tanmateix, Aucouturier, afirma que el joc prèsimbòlic és molt important per a observar el desenvolupament de la funció simbòlica, i que els infants evoquen el seu desig de retrobar-se la presència simbòlica amb l'absència. D'aquesta manera, aniran adquirint la funció simbòlica i desenvolupant la separació dels seus vincles afectius.

Novillo (2019), afirma que tots els moviments que apareixen als jocs prèsimbòlics, com poden ser, entornillar, empènyer o colpejar, es transformen posteriorment amb accions més complexes per tal d'arribar al joc simbòlic, per tant, és fonamental que hi hagi l'existència d'aquest joc prèsimbòlic.

Aucouturier (2004), (citada per Ruiz i Abad, 2011, p. 54) explica diferents tipus de jocs prèsimbòlics on els infants poden manifestar les seves emocions, els anomena *jocs simbòlics*

*d'asseguració profunda*, aquests jocs els menciona així per a diferenciar-los dels *jocs d'asseguració superficial*, i els classifica de la manera següent:

- Jocs de destruir: el significat simbòlic d'aquest joc està relacionat amb el desig de separar-se i de ser un mateix, també d'apartar obstacles que ens permeten fer el que ens fa feliç i ser nosaltres mateixos. Quan un infant comença a destruir o empènyer els objectes, té la sensació d'apartar els obstacles que pot trobar-se al seu camí. Tanmateix, cal saber que la destrucció no és simplement destruir les coses i trencar-les, sinó que significa transformació i donar-li un altre sentit propi. "El placer de destruir evoluciona siempre hacia juegos de placer sensoriomotor que permiten perder los límites manteniendo la sensación de ser un todo unificado" (Aucouturier, 2004, p. 177).
- Jocs de plaer sensoriomotor: és quan s'experimenta els límits entre l'equilibri i el desequilibri, de manera que han de perdre el control per a ser capaços de tornar-lo a recuperar, i d'aquesta manera van adquirint el control sobre el seu propi cos. Amb aquest joc el nen o nena coneixerà nous moviments, i sentirà com pot controlar una situació sense la necessitat que un adult l'ajudi. Aquest tipus de jocs són presimbòlics, ja que els nens o nenes experimenten vivències de separació, o de pèrdues de control sobre ells mateixos.

"Así, por ejemplo, girando o balanceándose, el niño juega a perder el equilibrio y a «abandonarse» confiadamente al placer de no tener referencias y el control de la «ubicación» espacial. O cuando juega a caerse está jugando a perder el equilibrio y la posición vertical, porque está seguro de haberla conquistado y de poder recuperarla y levantarse solo sin ayuda y sin problemas, cuando lo necesite (cuando los niños están aprendiendo a andar, nunca juegan a caerse)." (Ruiz i Abad, 2011, p. 56).

També, poden experimentar aquestes vivències en saltar des d'un llit elàstic, ja que durant uns instants perd el control sobre ell mateix, i a més a més, el plaer de caminar i córrer, perquè quan ho fan deixen el punt de partida enrere i agafen distància física de l'adult.

- Jugar a embolicar-se: aquests jocs es poden fer de diferents maneres com embolicar-se amb teles, amb matalassos on els nens el que busquen és sentir-se

protegits. Aucouturier, destaca que aquesta sensació es busca de manera individual, ja que en algun moment de la vida ens han anat ensenyant com protegir-nos.

- Jugar a amagar-se: Aquest joc és el joc presimbòlic que més ajuda a sentir la vivència de la presència i absència, aquest comença de manera molt primerenca, però es prolonga en el temps, el seu origen és el “cucú tras”, quan les mares o pares es tapen la cara amb les mans, en aquest cas el nen o nena es posa molt content quan torna a veure a la mare o pare, atès que encara no és conscient de la cara dels seus pares. Tanmateix, Bruner (1986), explica que l'estructura profunda d'aquest joc és la desaparició i la reaparició controlada d'un objecte o d'una persona. I explica que gradualment, l'infant comença a tapar-se els ulls amb una tela o les mans, o fa veure que no veu a la mare, i això explica que ha pogut entendre clarament el significat del joc.

Per tant,

“se trata de un juego muy sutil basado en el placer de esperar para ser encontrado, asociado a la posibilidad del displacer por no serlo. Este juego despierta una fuerte excitación sensorial, emocional y psíquica que acaba en una manifestación de júbilo, que se atenúa rápidamente cuando la madre encuentra al niño y lo abraza”. (Aucouturier, 2004, p. 111).

- Jugar a ser perseguit: aquest joc està relacionat amb els jocs d'amagar-se, ja que quan l'infant està sent perseguit busca un lloc on poder-se amagar per a sentir-se segur. Grocin (2006), afirma que aquest joc proporciona a l'infant una sensació d'independència, perquè ell se sent l'amo de les seves accions i del seu cos. L'infant observa que pot controlar-se a si mateix i als seus moviments en veure que té la capacitat per anar-se allunyant o apropar-se del “perseguidor”. (citad per Ruiz i Abad, 2011).

Tanmateix, “ser perseguido para ser atrapado con placer o sin serlo realmente, es un medio para asegurarse frente a la angustia de persecución, debida a un dominio excesivo del entorno sobre el niño” (Aucouturier, 2004, p. 183).

- Jocs d'omplir i buidar, reunir i separar: en aquests jocs, principalment els infants viuen el desig de desordenar, ja que transformen els objectes segons el que els vingui

de gust. Afavoreixen l'estructura cognitiva a partir de la curiositat i la investigació de l'entorn, així doncs, es pot dir que en aquests jocs hi ha una clara intenció amb un objectiu de voler construir o realitzar un projecte, ja que mostren molt de compromís amb el joc.

Els jocs presimbòlics que hem vist anteriorment, es poden agrupar en tres categories, la primera s'anomenen *jocs presimbòlics a partir d'accions sensoriomotors*, fan referència al balanceig, saltar, girar, la caiguda, córrer... La segona, s'anomenen *jocs presimbòlics a partir de les relacions amb els adults* i són amagar-se, ser perseguit. I per últim, la tercera són els *jocs presimbòlics a partir de les interaccions amb els objectes*, com ara destruir, omplir, buidar, reunir i separar, amagar-se i aparèixer.

Piaget, (citat per Ruiz i Abad 2011, p.103), va establir dos termes per tal d'explicar la transició entre el joc sensoriomotor i el joc simbòlic. Aquests dos termes, s'anomenen *ritualització i esquema simbòlic*. La *ritualització*, fa referència a quan es produeix una activitat seguint tots els seus passos i sense afegir-ne cap de diferent, per això, aquest procés és fonamental per a la consolidació d'habilitats i coneixements perquè l'infant ho repeteix de manera constant fins a arribar a interioritzar els conceptes. Així doncs, la ritualització, permet a l'infant anar perfeccionant tot el seu desenvolupament mitjançant les repeticions dels exercicis.

Aquest primer terme que va establir Piaget, el trobem en contextos molt habituals de la vida quotidiana d'un infant com pot ser dormir o menjar, per tant, això ajudarà l'infant a establir unes rutines que faran que agafi seguretat i pugui començar a comprendre el món que l'envolta. Un dels exemples que podem trobar pel que fa al joc simbòlic, és quan l'infant inicia una acció com ara la de dormir, en aquest cas es pot observar com inicialment agafa els objectes propis d'aquesta acció com són els coixins, les mantes, un llit... I d'aquesta manera l'infant agafa consciència de les accions que es produeixen en el seu dia a dia.

Malgrat això, a mesura que l'infant es va fent més gran i el seu desenvolupament és més madur, comença a fer petites variacions a l'hora d'imitar aquestes accions i comença a introduir objectes que no són habituals en aquestes activitats, i aleshores, és quan aquesta activitat cada vegada es produeix de manera més diferent, quan la *ritualització* es transforma en *esquema simbòlic*. I és en aquest moment, quan es produeix aquesta transició que ens

indica que l'infant comença a entendre el concepte de simbolisme i té la capacitat de representar escenes i objectes amb altres materials que no siguin els habituals.

Per tant, la ritualització és molt important pel desenvolupament global d'un infant, ja que adquireix un coneixement profund de tot el que l'envolta i comença a endinsar-se cap al món del joc simbòlic, i d'aquesta manera començar a desenvolupar la seva imaginació i creativitat per simbolitzar tota mena d'accions i escenes.

Així doncs, *l'esquema simbòlic*, consisteix a realitzar les mateixes accions fora del seu context habitual i utilitzant objectes cada vegada més allunyats de la conducta adaptativa, aquest presenta diverses fases que comencen amb conductes imitatives.

La primera fase és simplement sobre ell mateix, imita que dorm o que es banya, és a dir simplement reproduïx accions que ell ha experimentat directament. Aquesta fase és molt important perquè ell compregui les seves experiències a través de la imitació.

La segona fase, és quan projecta les seves accions als objectes externs, és a dir fa que els objectes siguin els que realitzen les accions simbòliques, com per exemple dona menjar a les nines o les banya. Això permetrà que l'infant pugui veure la situació de manera externa i podrà experimentar molt més.

La tercera consisteix a convertir un objecte amb un altre, com per exemple fer que una capsa de cartó sigui un cotxe. En aquesta fase, l'infant ja demostra una elevada capacitat de simbolisme, ja que pot aplicar característiques d'un objecte en un altre. Aleshores, a partir d'aquest moment, s'inicia una etapa anomenada assimilació simple que consisteix a fer per exemple que un pal de fusta sigui un cavall.

Un dels aspectes destacats d'aquesta etapa és l'assimilació del propi cos a altres persones, és a dir l'infant imita als avis, pares, germans o als adults més propers mitjançant gestos i el llenguatge, i d'aquesta manera comença a entendre d'una manera molt més profunda les dinàmiques socials de l'entorn que l'envolta.

I més endavant cap als 3 o 4 anys, farà combinacions simbòliques molt més profundes, on ja representarà situacions de la vida quotidiana, imitarà als adults... I les transformacions simbòliques dels objectes, també seran molt més profundes i s'allunyan de la seva funció

original. Així doncs, Piaget classifica aquestes combinacions simbòliques en tres categories, les compensatòries, liquidatòries i anticipatòries.

Tanmateix, Slade (1978), (citada per Ruiz i Abad, 2011, p.104), explica que existeixen dos tipus de jocs simbòlics anomenats *joc personal* i *joc projectat*. Pel que fa al joc personal, és en el que es fa ús de tot el cos, i és un joc sensoriomotor perquè quan el nen o nena fa l'acció també imita o representa a alguna persona o personatge, “cuando el niño se sube a una espaldera o salta desde el peldaño más alto a la colchoneta, lo hace además representando a un personaje al que quiere imitar”.

I el joc projectat, consisteix a convertir diferents objectes en protagonistes de la pròpia acció. “Es como si el niño actuara de director de escena, y como su nombre indica, proyectara en los objetos las acciones que desea realizar, haciendo que «otros» las hagan por él”. Aquest joc sol ser més aviat solitari, i no intervé en ell l'acció corporal. Exemples d'aquest joc poden ser, parlar amb ninos, fer construccions, titelles...

Cap als 4 fins als 7 anys, apareix el joc simbòlic de representació de rols, Tejerina (1994), (citada per Ruiz i Abad, 2011, p.106), afirma que el simbolisme és molt més evident, ja que els infants d'aquesta edat volen imitar amb molta exactitud. “Es un juego social i cooperativo de reconstrucción de papeles de adultos reales o imaginarios y de las interacciones que se establecen entre ellos: indios y vaqueros, médicos y pacientes, papás y mamás, etc.”.

Aquest joc comença desenvolupant-se de manera individual, i més endavant comencen a fer-ho en parelles, ja que és més fàcil per a ells i elles per a tenir més recursos a l'hora de compartir les diferents situacions que aniran creant. L'infant a mesura que inventa les situacions, anirà desenvolupant-se a través del que ell ha viscut a la vida real.

A més a més, cal destacar que aquest joc simbòlic de representació de rols s'utilitza més dels 5 als 6 anys, i cap als 7 ja deixa de ser tan important per a ells i elles. Aleshores, els nens i nenes es comencen a interessar pels jocs reglats.

### **2.2.3 El joc simbòlic a la normativa**

El joc és molt important durant la infància, ja que mentre juga l'infant interpreta conductes més complexes, i intenta resoldre problemes que potser no ha trobat mai de la millor manera possible. (Ortega, 1986)

Moltes escoles inclouen el joc simbòlic dins les seves programacions actuals, l'Escola Joan Abelló (2025), destaca per utilitzar el joc simbòlic en la seva programació curricular, i ens explica que jugar a aquest joc permet que els infants explorin el món que els envolta a partir de diferents activitats quotidianes, i a més a més, desenvolupen la seva autonomia, imaginació, creativitat, resolució de conflictes, adquisició de valors...

L'Escola Les Muralles (2017), destaquen que aquest joc és molt important perquè l'infant comenci a conèixer-se a ell mateix i al món que l'envolta. I ells inclouen una hora setmanal de joc simbòlic dins el seu horari escolar, i opten per deixar que els infants juguin i com a docents observar.

I l'Escola Miquel Utrillo (s.d), destaca que la importància de jugar a aquesta temàtica, permet que els infants desenvolupin positivament el llenguatge, la socialització i la comunicació, ja que ells mateixos han d'establir les normes i la manera com anirà avançant, i en aquesta escola ho fan per racons.

Pel que fa a les lleis actualment vigents, a l'etapa d'Educació Infantil, trobem el Decret 21/2023, de 7 de febrer, d'ordenació dels ensenyaments de l'educació infantil, on es recullen els articles del 12 al 15 de la Llei orgànica 3/2020, de 29 de desembre, per la qual es va modificar la Llei orgànica 2/2006, de 3 de maig, i es va definir l'educació infantil com una etapa educativa única, amb identitat pròpia i amb intencionalitat educativa.

També, hi trobem el currículum de l'Educació Infantil, que fou establert amb la Llei orgànica 3/2020, de 29 de desembre, pel qual es va modificar la Llei orgànica 2/2006, de 3 de maig, d'educació i la normativa de desplegament, i que es concreta en el Reial decret 95/2022, d'1 de febrer, pel qual s'estableix l'ordenació i els ensenyaments mínims de l'educació infantil. (Generalitat de Catalunya, 2023).

El joc simbòlic apareix en diferents àrees del nou currículum d'educació infantil. Concretament, apareix en dues ocasions diferents, les podem trobar a l'Eix 4, un infant que forma part de la diversitat del món, dins de la competència específica 1, avançar en la relació amb els altres en condicions d'igualtat, creant lligams, per construir la mateixa identitat basada en els valors democràtics i de respecte als drets humans. Dins d'aquesta competència específica als criteris d'avaluació de final d'etapa ho trobem així:

- Reproduir conductes, accions o rols lliures d'estereotips de gènere, a través del joc simbòlic en interacció amb els iguals.

I al saber “*La vida amb els altres*” de segon cicle d’aquesta competència trobem el següent ítem:

- Observació, imitació i representació de persones, personatges, objectes, animals i situacions en el joc simbòlic. Identificació i rebuig d'estereotips i prejudicis.

#### **2.2.4 Els beneficis del joc simbòlic pel desenvolupament global dels infants**

Shapiro i Gerke (1928), comenten que és molt important l’experiència social per als infants i que aquesta es desenvolupa a través de la imitació, un aspecte que podem trobar freqüentment durant el joc simbòlic, quan el nen imita als adults va adquirint eines i seguretat per a dur a terme diverses activitats, i d’aquesta manera cada vegada podrà comprendre més models dels adults. (Vigotsky, 2000, p.43-44)

Pel que fa als beneficis d’aquest joc, són els següents, en primer lloc, fa que els infants millorin les seves habilitats lingüístiques, estableix un bon vincle entre pares i fills, es desenvolupa molt la imaginació i la creativitat, poden aprendre sobre el món que els envolta, desenvolupen positivament l’habilitat per a resoldre problemes, desenvolupament de les habilitats socials, la capacitat de pensament abstracte, aprenen a expressar les emocions.

Tanmateix, Vigotsky (com se cita a Escuela Experta), el joc simbòlic és essencial pel desenvolupament dels infants, ja que quan representen situacions de la vida real poden desenvolupar habilitats socials, cognitives i desenvolupar la seva imaginació, és a dir, “*al jugar a ser médicos, los niños pueden aprender sobre el cuerpo humano y desarrollar habilidades de empatía y cuidado*”.

Vigotsky i Freud, (com se cita a Montañez, 2024) destaquen que el joc simbòlic és fonamental pel desenvolupament dels infants, però cada un d’ells troba important diferents aspectes. Pel que fa a Vigotsky, considera que el joc simbòlic reflexa un desenvolupament molt elevat del llenguatge, ja que, “puede usar el lenguaje para crear un mundo propio en su mente”. Afirmar que el llenguatge sorgeix a partir de la interacció de l’infant amb el món que l’envolta, per tant, el joc simbòlic ajuda els infants a conèixer i comprendre el seu entorn. I pel que fa a Freud, primer explica que tota mena de joc és simbòlic perquè és particular,

aquest autor remarca que el joc simbòlic és essencial pel desenvolupament cognitiu i lingüístic, ja que els infants poden comprendre la realitat d'on viuen a través de la representació i la imaginació.

Segons Garnica-Hernández i Díaz Camargo (2022), és fonamental que els infants tinguin l'oportunitat de poder treballar el joc simbòlic, pel fet que els permet desenvolupar les accions i la comprensió dels infants, així com, les seves emocions.

Segons Cassá (2005), (citada per Garnica-Hernández i Díaz Camargo), pel que fa al desenvolupament afectiu, aquest joc els permet desenvolupar noves formes d'expressió, poden expressar lliurement els seus sentiments, inquietuds i emocions, per tant, aquest joc farà que puguin afrontar totes les inquietuds que es troben al seu dia a dia. "Los niños son capaces de adoptar un estado emocional diferente al suyo, de asignar un rol ficticio a un personaje y de compartir con otra persona este rol".

Novillo (2019, pg. 129), afirma que el joc simbòlic aporta molts beneficis pel desenvolupament dels infants, ja que estimula el desenvolupament de la creativitat i la imaginació, els ajuda a poder adaptar-se al món que els envolta i a entendre els diferents rols socials desenvolupant el seu llenguatge.

Ruiz i Abad (2011), remarquen que en aquest joc es desenvolupa el pensament reversible, pel fet que quan estan representant a algú simbòlicament, han de ser capaços de poder posar-se a la seva pell imitant-lo. També, és fonamental el desenvolupament comunicatiu, atès que quan els infants estan jugant han de ser capaços de decidir els rols de cadascú i de cooperar entre ells. No obstant això, és molt important per l'evolució del llenguatge, ja que ells i elles volen imitar al màxim a l'adult, per tant, intenten utilitzar el seu llenguatge de la millor manera possible.

En definitiva, segons Tejerina (1994), (citada per Ruiz i Abad, 2011, pg. 109), el joc simbòlic "es importante para el desarrollo afectivo del niño o niña, ya que a través del juego, expresa todos sus temores, emociones, conflictos. Sirve para descargar las tensiones, para poder exteriorizar lo que siente y para diferenciar la realidad y la fantasía".

### 2.2.5 El símbol en el joc simbòlic

El símbol és un dels aspectes més rellevants que forma al joc simbòlic, així doncs, tal com ens diuen Ruiz i Abad (2011), la funció simbòlica és l'habilitat per a crear representacions mentals més enllà del que es percep en la realitat, i això permet establir connexions simbòliques dels elements absents en aquell moment. Tanmateix, destaquen que el principal valor del símbol sorgeix a partir de l'experiència i les pròpies reflexions i no està influenciat per l'exterior.

Saussure (2006), (citada per Ruiz i Abad, 2011, p.29), afirma el següent:

“Lo característico del símbolo es no ser nunca completamente arbitrario; no está vacío, hay un rudimento de vínculo natural entre significante y significado. El símbolo de la justicia, la balanza, no podría ser reemplazado por cualquier otro, por un carro, por ejemplo.”

Tanmateix, Searle (1983) defineix el símbol de la manera següent: “Symbols are objects with derived intentionality that is conferred on them through the attitudes, actions, and practices of persons that possess intrinsic or original intentionality”. (citada per Rakockzy, Tomasello i Striano, 2005, p. 70).

Així doncs, Rakockzy, Tomasello i Striano (2005), diuen que a partir del segon any de vida, els nens i nenes ja poden començar a entendre i utilitzar formes d'acció simbòlica, ja que primerament adquireixen un llenguatge natural mitjançant la imitació. Aquest llenguatge permet als infants coordinar l'aplicació i la referència del discurs metalingüístic. A més a més, facilita formats de construcció integrats en el discurs sobre actituds proposicionals, coordinant referències a estats mentals. Per tant, aquest llenguatge es converteix en un pilar fonamental pels infants, per tal que adquireixin una comprensió metarrepresentacional reflexiva de la intencionalitat i les relacions simbòliques.

Piaget (1961), diu que “el símbolo implica la representación de un objeto ausente, puesto que es la comparación entre un elemento dado y un elemento imaginado, y una representación ficticia puesto que esta comparación consiste en una asimilación deformante” (p.155). Aquest autor explica que el simbolisme s'inicia a partir de conductes individuals que permeten que s'interioritzi el concepte d'imitació, i que quan apareixen grans exemples de la vida

quotidiana és quan “aparecen grandes perfeccionamientos del simbolismo con relación a los símbolos groseros y globales con que se contentan los niños” (p.156).

Lévi-Strauss (1979), (citada per Ruiz i Abad, 2011), diu que el símbol fa referència a l'expressió de moments de la realitat, i que, per tant, pertany a l'inconscient de la persona i a les seves experiències tant internes com externes. Aquest autor diu que hi ha una gran relació entre l'inconscient (intern) i l'experiència (extern), ja que fan que “la capacidad de expresarse a través de los símbolos fuera más allá de la mera semejanza entre objetos y representaciones o imágenes de los mismos” (p. 30).

Segons Lotman (1993), (citada per Ruiz i Abad, 2011), el símbol està format per una doble naturalesa:

“es a la vez invariante, de ahí que actúe como algo que no guarda homogeneidad con el espacio textual que lo rodea, un mensajero de otras épocas culturales, como un recordatorio de los fundamentos antiguos de la cultura; pero al mismo tiempo es variante, se correlaciona activamente con su contexto cultural, se transforma bajo su influencia, y a su vez, lo transforma.” (p.30).

Per tant, segons Lotman el sentit del símbol està totalment relacionat amb la identitat i l'alteritat, ja que diu que hi ha aspectes que no canvien, però d'altres que van canviant a mesura que passa el temps, “somos los mismos, però también vamos siendo diferentes por el efecto del paso del tiempo” (p.30).

Turner (2008), també destaca que el concepte de símbol fa referència a tot allò que es pot recordar, interpretar i representar a partir de pensaments o experiències. (citada per Ruiz i Abad, 2011). Per tant, el símbol és molt important pel desenvolupament de l'infant, ja que permet endinsar-se dins el pensament per tal de recordar experiències i a partir d'aquí amb el llenguatge i l'expressió corporal els hi donen una forma simbòlica.

“Los símbolos son el resultado de la integración de un conjunto complejo de funciones y capacidades que se producen a lo largo del desarrollo previo: habilidades de imitación, básicas para la construcción de significantes; competencias intersubjetivas que permiten compartir experiencias y entender que los otros son seres con experiencia; intereses hacia los objetos y la noción de que éstos tienen un grado de permanencia que no depende de su percepción directa; capacidades de análisis y

abstracción de las propiedades de los objetos; posibilidad de evocarlos mentalmente; motivos comunicativos de carácter declarativo.” (Ruiz i Abad, 2011, p.36).

### **2.2.6 Les diferents simbologies del joc simbòlic**

Ruiz i Abad (2011) i Aucouturier (2004), ens expliquen els diferents significats que poden tenir els jocs simbòlics.

En primer lloc, trobem els *jocs d'altura* que tenen relació amb el desig de créixer i fer-se grans, és a dir quan es troben en un cert nivell d'alçada i poden observar diferents punts de vista de l'entorn que els envolta, en aquests jocs intervenen bastant els pares, un exemple pot ser quan els pares juguen a elevar-los per sobre dels seus caps i ells puguin tenir la sensació de ser més alts. A més a més, els nens i nenes acostumen a ser mesurats pels pares des d'una cadira i on es troben més alts que la figura adulta, així doncs, quan veuen que poden arribar a ser més alts que els pares els crea una sensació de fer-se grans i d'igualtat cap a ells.

Tot i això, més endavant és necessari que comencin a jugar ells sols a enfilarse pels llocs per a ser autònoms i amb decisions pròpies, ja que tal com diu Freud (1984), “todo juego infantil se halla bajo la influencia del deseo dominante en esta edad: el de ser grandes y poder hacer lo que los mayores” (citada per Ruiz i Abad, 2011, p.76).

Aquest desig de créixer, també el podem observar amb les construccions, ja que poden construir objectes o torres on es puguin mesurar ells mateixos.

Un altre tipus de joc són els *jocs de persecució o de ser perseguits*, Aucouturier (2004) destaca que jugar a ser perseguit, “es un medio para asegurarse frente a la angustia de persecución, debida a un dominio excesivo del entorno sobre el niño” (p.183). I que el nen o nena intenta anticipar-se als fets per tal de dominar la por.

I als jocs de persecució, els infants solen representar a l'agressor, existeixen diferents personatges per a aquest paper com ara el llop del conte infantil *La Caputxeta vermella*, en aquest cas hi poden haver diferents reaccions per a aquest personatge depenent de la maduresa i l'edat del nen, poden espantar-se i plorar quan el llop els persegueix, canviar el paper del joc, dir que juga al llop quan se li pregunta, que vol dir que ja té una representació cognitiva i emocional, i entrar a la sala i dir que va a jugar al llop, és a dir anticipa l'acció, conceptualitza la vivència i pren distància de la por. (Ruiz i Abad, 2011).

Segons Aucouturier (2004), “con el juego del agresor se desdramatiza el miedo a ser agredido; la inversión de roles (de agredido a agresor) ayuda a distanciarse emocionalmente del miedo, favoreciendo la posibilidad de representar al agresor” (p.183).

Un altre joc és el *joc de la caseta*, aquest joc segons Ruiz i Abad (2011), es produeix en un espai lúdic i pot adoptar dos rols diferents, pot ser un joc d'amagatalls o un altre ambient on es reproduïx escenes de la vida familiar. El joc d'amagatalls es produeix quan tenen entre 0 i 3 anys, i el de reproduir escenes dins la caseta quan ja són més grans, en aquest s'utilitzen diferents racons com una cuineta, nines, cotxets tot i que no és obligatori. Aquest joc conté diferents significats simbòlics que ens expliquen Ruiz i Abad (2011), estan relacionats amb la simbologia que trobem a l'hora de jugar i en la configuració de l'espai de joc. Tanmateix, Heidegger (2001), (citada per Ruiz i Abad, 2011), diu que la casa és una extensió de la persona, ja que tal com és una vivenda es pot veure reflectit el caràcter i la personalitat de les persones, per tant, aquest autor destaca que “la casa y la habitación se convierten, así, en un agente de pensamiento y en un primer agente socializador que moldea el carácter de los niños a partir de las primeras impresiones de la mirada” (p.83).

A vegades aquestes casetes les construeixen de manera simbòlica amb matalassos, caixes, pals i diferents materials... Així doncs, Aucouturier (2004) (citada per Ruiz i Abad, 2011), destaca diferents aspectes de la simbologia de les cases construïdes pels infants, com ara la forma, el mobiliari, diferents racons, etc. Destaca que els nens comencen per la construcció del llit, ja que és el seu lloc segur, així també les relacions afectives i la comunicació entre els infants, i també que els nens i nenes que acostumen a destruir les construccions dels altres infants ho solen fer per ràbia de no saber com crear la seva pròpia.

Munain et al. (2000), (citada per Ruiz i Abad, 2011), destaquen que a partir d'aquest joc es poden veure quatre tipus d'actituds diferents dels infants, els nens que entren i surten de la casa, els que mai hi entren i els que mai i surten. Pel que fa als nens que entren i surten de la casa sense cap mena de problemes, vol dir que no tenen cap dificultat a l'hora de jugar, pel que fa a poder jugar dins de la casa, vol dir que tenen uns vincles afectius satisfactoris, que confien en els altres i que se senten segurs en l'entorn. El significat de no entrar mai dins de la casa, representa tot el contrari que l'anterior, aquests infants se senten insegurs, no tenen vincles afectius i desconfiança. El fet de poder sortir de la casa, vol dir que se sent autònom, segur d'ell mateix, accepta les normes, té el desig de fer-se gran... I per acabar, no sortir mai de la casa, és el contrari, no se sent independent ni autònom, i presenta moltes inseguretats.

Un altre joc que podem trobar, són els *jocs reglats o de normes*, com el cuc i amagar, en aquest joc el joc esmentat anteriorment de la caseta, passa a ser un espai de transició, ja que hi ha un objectiu que és no ser atrapat. En haver-hi normes que han de complir per tal que el joc funcioni correctament, es canvia totalment el concepte de joc i la manera de jugar, per tant, el símbol es converteix en norma.

Doncs, tal com diuen Ruiz i Abad (2011), la simbologia que s'expressa en el joc de la caseta “no sólo se desarrolla en el recinto de refugio, sino en el espacio completo por el que se puede llegar y partir, recorrer y quedarse, y sin el que no se podría vivenciar la dualidad entre la necesidad de sentir seguridad, pero también el riesgo de la aventura” (p.86).

Els *jocs de disfresses* afavoreixen identificar-se amb els altres, ja que generen un canvi d'identitat. Els infants deixen de ser ells mateixos per tal de convertir-se en una altra persona, un joc molt interessant per a poder posar-se en la pell dels altres i experimentar diferents emocions. Però, per poder fer tot això és molt important tal com destaquen Ruiz i Abad (2011),

“que los niños se disfracen por voluntad propia del personaje en el que se quieran convertir, en el momento en el que puedan jugar a perder su identidad porque la tengan ya adquirida y sientan deseos de identificarse con otro «papel» que no es el suyo” (p.88).

### **2.3 El desenvolupament cognitiu dels infants de 3-6 anys segons Piaget**

Jean Piaget, va crear la teoria del desenvolupament cognitiu, aquesta consisteix a explicar el desenvolupament de la intel·ligència humana. Piaget explica el procés que segueix l'infant des que neix fins a fer-se gran pel que fa al desenvolupament de la intel·ligència. Aquest autor (citats per López-Corvo, 2022), divideix el procés en tres períodes, en primer lloc, hi trobem el període de la intel·ligència sensoriomotora, aquesta apareix al naixement i dura fins als dos anys, en aquest període l'infant té una evolució molt significativa, ja que passa dels reflexos a poder-se conèixer a si mateix. El segon període, que és el que fa referència a l'etapa que s'investiga en aquest treball i ara a continuació s'aprofundirà sobre aquesta, s'anomena el període de preparació i de les operacions concretes, aquest comença als dos anys i finalitza als onze, “desde la aparición de las primeras simbolizaciones rústicas, que empiezan a observarse en el lapso precedente, hasta la aparición del pensamiento formal, en el inicio de la adolescencia”(p.27). I l'últim període s'anomena el període de les operacions

formals, on ja l'infant és un adolescent capaç d'ajustar-se perfectament a la realitat i ser capaç de comprendre el món.

Així doncs, el període que desenvoluparem és el segon, el de la intel·ligència representativa i les operacions concretes, com ja hem esmentat anteriorment, aquest període comença als dos anys i finalitza als onze. En aquesta etapa, Piaget (citada per López-Corvo, 2022) ens diu que el nen ja ha interioritzat tant l'objecte que és incapaç de veure'l en altres contextos, és a dir “el objeto exterior transformado constituye una nueva imagen diferente, desligada de la imagen original del objeto” (p. 66).

Pel que fa al llenguatge, comença a aparèixer al voltant dels dos anys a partir de diferents sons, i relacionen paraules amb objectes molt comuns que han estat introduïts per l'adult com ara: tren, gent, gos... No obstant això, aquests objectes no han estat identificats i assimilats per les seves característiques, sinó que els han après a partir que ho han anat escoltant.

Seguidament, quan ja són més grans l'objecte comença a consolidar-se, i la comunicació dependrà de les característiques específiques a les quals Piaget va anomenar “*encajes jeràrquicos*”, això fa referència a les característiques exteriors que permeten identificar a l'objecte i classificar-lo. Tanmateix, el llenguatge va agafant forma cap a la representació simbòlica, cada nen l'utilitzarà d'una manera depenent de la seva capacitat d'imaginació.

Piaget, posa molta èmfasi a les representacions simbòliques, ja que diu que formen una gran part del pensament humà, i per aquest autor la verdadera representació simbòlica apareix quan l'infant és capaç de diferenciar el “significant” del “significat”, “el significante se refiere a un estímulo externo, mientras el significado representa la representación interna que la persona tiene del estímulo” (p.68).

Piaget (1961) (citada per López-Corvo),

“la palabra empieza entonces a funcionar como un signo, es decir, ya no simplemente como parte del acto sino como evocación de éste. Es entonces y solamente entonces, cuando el esquema verbal llega a desprenderse del esquema sensorio-motor para adquirir -como en el caso de los esquemas imitativos pertenecientes a este mismo nivel- la función de representación, es decir de nueva presentación” (p.70).

Cap als 4 i 7 anys, comença a aparèixer la capacitat de deixar enrere l'assimilació i anar més cap a l'acomodació, de manera que ja puguin començar a fer operacions més deductives.

Per tant, aquest pensament preoperacional conté les següents característiques, l'infant és egocèntric, és centrat és a dir l'objectiu de l'infant és aconseguir el que ell desitja, és transductiu, és a dir que l'infant estableix connexions entre fets sense tenir en compte regles generals, també és irreversible i rígid, i encara no hi ha un equilibri entre els processos d'assimilació i acomodació.

#### **2.4 El paper del docent al joc simbòlic**

El paper del docent al joc simbòlic és molt important, ja que ha d'observar que aquesta activitat afecti positivament el desenvolupament global dels infants, l'educador no només ha d'observar sinó que pot intervenir de diferents maneres segons les necessitats de cada infant, això ho veurem explicat a continuació. Tot i això, el més essencial és que els infants fomentin la creativitat i la imaginació en un entorn que els proporcioni grans experiències pel seu aprenentatge.

Per tant, tal com diu Ruiz de Velasco (2006), (citada per Ruiz i Abad, 2011.), “pensamos que el papel del educador ante cualquier actividad del niño debe ser el de permitir, favorecer, observar, registrar, documentar y posteriormente reflexionar sobre ellas para reconocerlas, sacar conclusiones y darles un sentido” (p.109).

Tanmateix, Ruiz i Abad (2011), ens diuen que l'actitud de l'educador durant el joc simbòlic no ha de canviar significativament el que ens diu Ruiz de Velasco, però es pot ampliar l'actitud del docent en diferents passos.

Segons aquest autor, el primer pas és preparar el context del joc, és a dir, no és el mateix fer-ho dins l'aula, ja que hi ha unes normes per a fer-ho en una sala ambientada en aquest joc, pel fet que les dinàmiques van sorgint durant la sessió i s'acaben en finalitzar-la, i pel que fa als espais, és molt millor que no siguin estables, perquè és molt important poder anar canviant l'estructura de la sala depenent de cada sessió i del que el docent vulgui treballar, ja que tal com ens diuen Ruiz i Abad (2011), “una casita o una cocinita comprada son menos versátiles que una mesa o una estantería, ya que éstas últimas adecuadamente equipadas y ambientadas pueden actuar unas veces como cocina y otras como tiendas o peluquería” (p.109).

I pel que fa als materials, també és molt important que siguin variats i que es presentin d'una manera atractiva cap als infants. A més a més, pel que fa al temps que se li ha de dedicar al joc simbòlic, seria important que tingui un horari establert i que no es faci servir en els moments que no hi ha res a fer, ja que és un joc al qual se li ha de donar la importància que li correspon.

El segon pas que ha de fer el docent, és reflexionar sobre la seva disposició pel que fa al joc, “proporcionando seguridad y apoyo cuando el niño solicita ayuda, estando cerca pero no encima, con una actitud disponible pero no intrusiva” (p.110).

Així doncs, Aucouturier (2004), proposa diferents pautes que són importants que l'educador tingui present:

- *Tenir autoconsciència*: el docent ha de ser capaç de conèixer la seva pròpia situació emocional, és a dir, ha de ser capaç d'observar el que passa en tot moment i no implicar-se directament, ja que, “tener esta capacidad es muy importante para poder ser conscientes de los propios límites en relación con las problemáticas agresivas, el contacto personal, las proyecciones fantasmáticas de nuestra propia historia” (p.110). Per tant, ha de ser capaç de transmetre les normes adients sense adoptar un paper de directivitat.
- *Ser símbol de llei*: l'educador ha de ser capaç d'establir les normes dins la sala, però els ha de donar un ambient de permissivitat, per tal que els nens puguin actuar de manera espontània.
- *Donar seguretat física i afectiva*: L'educador ha de ser capaç de donar als infants una seguretat física i afectiva, ja sigui mitjançant una ajuda directa si ells ho demanen, o a distància a partir d'una mirada o un gest.
- *Tenir empatia tònica*: ha de saber posar-se en la pell de l'infant, és a dir ha de saber comprendre la tònica del cos de l'infant, però mai es pot anticipar i interrompre l'acció expressiva espontània.
- *Tenir disponibilitat*: no només ha de parlar amb els infants, sinó que ha de saber deixar que ells s'expressin.
- *Establir un tipus de relació asimètrica*: ha d'acompanyar a l'infant sense implicar-se directament en el seu joc, és a dir, només ha d'actuar si és necessari perquè li ha sorgit alguna dificultat bastant gran. (citada per Ruiz i Abad, 2011, p.110).

Pel que fa a les dificultats que poden anar sorgint durant el desenvolupament del joc simbòlic, poden ser conflictes personals dels infants, o conflictes que vagin sorgint amb altres infants a mesura que es van relacionant entre ells, en aquests instants, el docent ha d'intervenir quan el nen realitzi accions molt aïllades o quan hi hagi un perill de fer-se mal. Tal com ens diu Arnaiz (2000),

“conocer y sentir placer de las propias capacidades implica ser consciente de los límites que uno tiene: tanto en el sentido de saber que puede arriesgar más porque tiene suficiente habilidad para hacerlo sin correr riesgos, como en el sentido de saber que si supera sus propios límites va a accidentarse” (citada per Ruiz i Abad, 2011, p.111).

## **2.5 Intervencions educatives**

### **2.5.1 Espais**

Els espais són una de les parts essencials pel desenvolupament del joc simbòlic, ja que aquest joc es produeix a partir del moviment, les accions i les relacions socials dels infants. Pels infants, aquest joc és una manera de crear transformacions simbòliques a partir dels espais i els objectes, per tant, l'espai va canviant contínuament depenent de les representacions, construccions i transformacions que els infants vagin fent durant el desenvolupament del joc per tal d'anar proporcionant noves experiències. Tanmateix, Ruiz i Abad (2011), destaquen que el joc no té uns espais determinats, sinó que qualsevol lloc pot proporcionar diferents interpretacions i possibilitats lúdiques per a ells. Però, tal com diu Lurçat (1982), (citada per Ruiz i Abad, 2011), els infants parteixen des d'una situació espacial real o un espai objectiu, i a partir d'aquest punt podrà començar a construir els espais subjectius on apareixerà el joc simbòlic de manera individual o col·lectiva. Així doncs, els espais físics van mostrant progressivament totes les construccions internes del joc i la seva evolució, això s'observa a través d'accions o gestos, però, així i tot, només els infants en comprenen la totalitat del significat de les seves construccions o representacions.

A més a més dels espais físics, en el joc simbòlic també hi ha una gran part formada pels espais simbòlics, que no són visibles, però va apareixent i desapareixent durant el joc de l'infant. Per tant, els espais físics i els espais simbòlics es van relacionant entre ells durant el joc, i els físics són els que faciliten que es pugui entendre el context de què s'està representant, així doncs, la relació entre ambdós espais és anomenada zona intermitja segons Winnicott (1982), i ens diu que en aquest espai relacional es manifesten les diferents etapes

del joc i es pot observar el que és o el que una cosa pot ser, per tant, en els significats que els nens van elaborant durant els diferents escenaris del joc simbòlic fan que es pugui veure la veritable funció simbòlica. (citad per Ruiz i Abad, 2011, p.147).

Huizinga (1972), ens diu que, “el campo de juego, en cualquier espacio o tiempo, no es sino una metáfora del mundo que invita a la exploración de lo desconocido como lugar de azar, posibilidad y acontecimiento” (citad per Ruiz i Abad, 2011, p.147).

No obstant això, Ruiz i Abad (2011), destaquen que l'espai ha de presentar la història de joc individual i col·lectiva de cada infant, és a dir, que l'infant ha de ser capaç de reconèixer-se a ell mateix a partir dels elements que conformen l'espai físic i connecten amb les imatges simbòliques que crea en la seva imaginació.

“Estas imágenes posibilitan, además, representar los valores con los que nos entendemos y llegamos a consensos con un grupo de referencia, por ejemplo: el respeto, la ayuda, la integración o la generosidad. Por lo tanto, en el espacio de juego también se depositan mensajes que transmiten connotaciones culturales, sociales y educativas muy importantes, pues influyen en los comportamientos, vínculos e intercambios entre los niños y con los adultos. Por lo tanto, la calidad del espacio lúdico no está definida solamente por requisitos como accesibilidad, iluminación, amplitud, reconocimiento o seguridad, sino también por aspectos relacionales y simbólicos.” (p.147).

I, tanmateix, pel que fa a l'àmbit escolar, els educadors poden muntar els escenaris per tal de provocar que els nens transformin i representin, i ho poden anar canviant durant el joc, sempre adaptant-se a les necessitats de cada grup.

### **2.5.1.1 Espais simbòlics**

Els espais al joc simbòlic, possibiliten als infants el fet de transformar-los totalment i donar-los un altre significat tant als materials com als espais, així doncs, Ruiz i Abad (2011), han assignat diferents significats als espais en funció del que succeeix durant el joc:

- *El cercle*: el cercle representa la connexió amb tot per expressar equilibri, concentració i confluència, i simbolitza pertinença, reconeixement i adhesió a un grup humà. I pel que fa al cercle a l'escola, s'utilitza per a representar al grup.

- *El camí o la línia*: simbolitza el transcurs de la vida, de manera que tothom parteix del mateix punt, però no tothom arriba al seu objectiu.
- *El laberint*: aquest fa referència a un enigma sense resoldre, és a dir, “una pregunta en un espacio singular que presenta un orden y un caos para conjurar el temor a lo desconocido y lugar para recordarnos que somos tiempo”(p.166). Així doncs, els infants en aquest ambient, representen simbòlicament les seves experiències viscudes, i d'aquesta manera va apareixent la seva confiança o les seves pors, fent d'interferències entre la realitat i la fantasia.
- *L'espiral*: representa l'origen, i és un element simbòlic dels processos que formen la naturalesa, s'utilitza molt a les escoles, ja que és un motiu de trobada, de creixement i d'evolució, perquè els nens són conscients que arribar al centre de l'espiral vol dir arribar a l'objectiu, però que han de ser capaços de poder tornar.
- *El niu*: aquest espai proporciona seguretat i benestar, és a dir actua com un refugi per a l'infant.
- *La casa*: la casa dona significat a diferents espais de joc simbòlic, és a dir es pot utilitzar aquest concepte, però que casa sigui també un coche, un tren... El fet de jugar a la casa, és un espai on el nen se sent protegit i troba un lloc en el món. Aquest espai a l'escola, es proporciona a partir de la creació d'un ambient càlid per tal que els nens se sentin dins del seu ambient familiar. “Una simple estructura de telas i sillas, una mesa camilla con objetos en su interior o unos neumáticos atados con cuerdas en el patio de la escuela, conforman inmediatamente un lugar que convoca el juego con la posibilidad de vivir el dentro y el fuera, gracias a las opciones de transformación que sugieren estos materiales”. (Ruiz i Abad, 2011, p.177).
- *La muntanya*: el fet de poder arribar al cim, proporciona als infants el plaer de conquerir l'alçada, és a dir fa que se sentin capaços d'afrontar reptes a partir del seu esforç.
- *La selva*: aquest espai permet entrar dins d'un espai totalment desconegut per a l'infant, per tant, fa que pugui descobrir un espai i tenir la incertesa d'estar en un lloc totalment desconegut per a ell.

### **2.5.2 Materials**

Els materials són una eina important a l'hora de jugar, ja que els proporcionen el fet de poder representar rols a través d'experiències pròpies, i això els permetrà desenvolupar-se de manera global amb el món que els envolta.

Garvey (1983), afirma que “los objetos sirven de diversas maneras como nexo de unión entre el niño y su entorno. Permiten disponer de un medio con el que un niño puede representar o expresar sus sentimientos, intereses o preocupaciones” (p.69).

Ruiz i Abad (2011), afirmen que els materials del joc simbòlic han de ser materials relacionats amb la realitat immediata, és a dir poc estructurats però atractius i versàtils, ja que ha de brindar l'oportunitat als infants de poder-los transformar. És a dir, els objectes comercials com ara una cuineta, no donarà tantes possibilitats a l'infant a l'hora d'imaginar i representar, en canvi, una capsa de cartó podrà fer-se servir com a amagatall o un moble entre altres coses.

Per tant, aquests autors proposen aquesta versatilitat transformadora dels materials a través dels significats que se li vagin donant, ja que d'aquesta manera l'objecte lúdic facilitarà el fet que es creï una situació on aparegui la simbologia del joc.

Així doncs,

“El objeto que propone juego establece un rico diálogo de posibilidades, por ejemplo, entre el color y el no color, lo plano y lo redondo, lo suave y lo texturado, lo opaco y lo transparente, lo que suena y lo que permanece en silencio, lo volátil y lo permanente, lo estable y lo que desaparece, etc” (p.184).

### **2.6 L'avaluació del joc simbòlic**

Un dels papers essencials que ha de desenvolupar l'educador a l'hora d'avaluar el joc simbòlic, és avaluar, registrar i observar. És molt important que es dugui a terme aquesta documentació per tal de tenir registrats els progressos i les dificultats de cada infant, tal com ens diu Ruiz i Abad (2011):

“Se observa para aprender a mirar lo que acontece ante nuestros ojos, para que no pase desapercibido, para reflexionar y comprender, para reconocer, sacar conclusiones y

darle un sentido, tanto a lo que el niño hace como a los planteamientos educativos en general, ya que si se sabe observar, la actitud del educador cambia, se vuelve humilde, abierto a la sorpresa, menos directivo y más atento a lo que el niño ofrece, más respetuoso con la naturaleza humana, capacitada desde los primeros años de vida para ser artífice de su propia existencia, más de lo que se pueda creer” (p.112).

Tanmateix, Vicenç Arnaiz (2000), (citada per Ruiz i Abad, 2011, p.112), ens indica diferents pautes que podem utilitzar a l'hora d'observar la imatge de l'infant mentre es realitza el joc simbòlic:

- Investir de valor simbòlic la diversitat d'objectes i saber fer-los servir en situacions de joc, és a dir, tal com ens explica aquest autor, un dels aspectes més comuns quan els nens presenten una manca de maduresa, tendeixen a usar els mateixos objectes i donar-los el mateix significat, això pot ser un signe de manca emocional o de diferents pors.
- El significat simbòlic dels objectes varia segons les situacions i els contextos, és a dir, si presenten un bon equilibri afectiu seran capaços de donar molts significats als objectes, en canvi, si un nen presenta una manca emocional i afectiva repetirà moltes vegades el fet de donar-li el mateix significat a un objecte, ja que voldrà que algú l'entengui, i per això durà a terme aquesta insistència.
- Assumeix i desenvolupa diferents rols, tal com s'ha esmentat anteriorment, els nens amb dificultats no se senten còmodes a l'hora de donar significats i assumir diferents rols dels quals els inquieten a ells mateixos. Tot i que,  
  
“ la relación en la vida de grupo y la permeabilidad a los intereses y afectos de los demás hacen que el niño descubra ocasionalmente (sin perder de vista sus propias preferencias) motivaciones que quizá él no habría descubierto por sí mismo. Y así investigará roles diferentes” (p.112).
- Assumeix rols oposats depenent de la circumstància, aquest fet només el podran dur a terme quan coneguin molt bé el seu espai social.

- Manté la comunicació en registre simbòlic amb els companys de joc, és a dir quan tenen clars els seus sentiments poden diferenciar el que és la realitat i la ficció, i a partir d'aquí establir una comunicació simbòlica amb els seus companys i companyes.

### **3. Marc metodològic**

#### **3.1 Marc contextual**

Les dades extretes a partir de l'instrument utilitzat per a dur a terme aquesta part pràctica s'han obtingut a partir de set escoles que estan situades a la província de Barcelona i de Tarragona. Seguidament, s'exposa una explicació del context social i educatiu en què es troben aquests centres.

En primer lloc, s'han recollit dades de quatre escoles de la comarca de l'Alt Penedès, de dues públiques i dues concertades. Aquesta comarca, coneguda principalment per l'elaboració del vi, es troba a la província de Barcelona, això és un aspecte que afecta en l'àmbit socioeconòmic de moltes famílies que viuen en aquesta zona. En aquestes escoles, hi trobem una gran diversitat d'alumnat, però no tant com a altres escoles on s'han realitzat les entrevistes.

Seguidament, s'han recollit dades d'una escola de Barcelona, aquesta és una escola concertada, és un centre amb molts alumnes i docents, ja que conté moltes línies educatives. Està situada en un entorn amb famílies acomodades; així doncs té un percentatge molt baix d'alumnat nouvingut, així i tot compta amb especialistes i un gran nombre de recursos educatius que faciliten l'atenció dels alumnes amb necessitats educatives especials.

A més a més, les dues últimes escoles que s'han analitzat, es troben a la comarca del Baix Penedès, situada a la província de Tarragona, en aquesta zona durant els darrers anys ha augmentat notablement l'alumnat amb necessitats educatives especials i nouvingut, i això ha suposat l'adaptació i el canvi de metodologies a l'hora d'emprar diferents recursos educatius.

Per acabar, s'ha realitzat una observació durant tres sessions a una de les escoles del Baix Penedès, ja entrevistades, concretament situada a Sant Jaume dels Domenys.

#### **3.2 Supòsit de partida**

Durant els anys de grau he anat estudiant aspectes sobre el joc simbòlic a les assignatures de psicomotricitat, ja que en molts espais d'aquesta àrea els infants comencen a explorar en aquest joc. És un joc on els infants recreen situacions de la vida quotidiana i escenaris ficticis, de manera que també poden agafar diferents rols. Però, així i tot, mai he acabat d'entendre ni

de conèixer quin és el paper que agafa el docent a l'hora de planificar, dur a terme i avaluar aquest joc.

Així doncs, partia de la meva inquietud per conèixer com els docents s'enfronten davant d'aquest joc simbòlic per a un bon aprenentatge i desenvolupament dels infants, i en aquest treball es vol investigar quines estratègies i metodologies segueixen per a fomentar-lo de manera eficient. Tanmateix, també em cridava molt l'atenció quin tipus de formació reben els docents per a poder impartir aquest joc, és a dir, saber si reben prou eines i coneixements per a poder saber com s'ha d'executar aquest joc de manera que sigui beneficiosa per als infants. Doncs, la pregunta d'investigació d'aquest treball és: quin és el pes i com intervé el docent dins d'aquest joc simbòlic?

Per tant, aquest treball vol investigar en profunditat com els docents fan front al joc simbòlic, com el preparen, l'avaluen, l'executen... I conèixer les dificultats que poden sorgir a l'hora d'enfrontar-lo. Tanmateix, realitzar observacions de diferents sessions d'aquest joc a una escola per a aportar recomanacions de millores que puguin ser útils per als centres educatius.

### **3.3 Objectius**

Els objectius d'aquest treball estan dividits en dos grups, en primer lloc, l'objectiu general on trobem la hipòtesi clau plantejada per a poder començar a investigar sobre el tema, i seguidament, hi trobem els objectius específics a partir dels quals s'investigarà per tal d'assolir l'objectiu general.

L'objectiu general que m'he plantejat per a poder fer aquest treball de final de grau és el següent:

- *Conèixer el paper del docent durant el joc simbòlic dels infants de segon cicle d'Educació Infantil.*

A partir d'aquest objectiu general, n'he generat quatre objectius específics que són els següents:

- *Analitzar les diferents estratègies i metodologies que utilitzen els docents per a implementar una sessió en el joc simbòlic.*

- *Identificar els millors recursos i eines beneficiàries per a aquest joc simbòlic en els infants de 3-6 anys.*
- *Explorar la qualitat de la formació que reben o han rebut els docents en aquesta temàtica.*
- *Analitzar possibles millores en el desenvolupament del joc simbòlic i conèixer estratègies per enriquir el seu desenvolupament.*

### **3.4 Disseny metodològic**

Aquest treball, es troba dins del paradigma interpretatiu, ja que el seu objectiu és analitzar una realitat a partir de les dades recollides pels participants entrevistats, tal com ens diu Krause (1995), (citat per Correia, 2020):

“el análisis del paradigma interpretativo debe observar lo que la gente hace o dice, las realidades socialmente construidas, reconocer el punto de vista de las personas enfatizando el proceso de comprensión de ellos y que el investigador debe hasta cierto punto pertenecer al mundo estudiado para comprenderlo” (p.12).

La metodologia emprada en la investigació d'aquest treball de fi de grau és la del mètode qualitatiu, on les dades recollides no es poden mesurar de manera objectiva.

Tal com ens explica Bisquerra (2009), les investigacions qualitatives intenten comprendre la realitat de manera holística, aleshores s'investiga tota la informació a partir de diferents instruments de recollida de dades com ara l'observació, l'entrevista o l'anàlisi documental. I aquestes dades qualitatives, es troben redactades en forma de text.

Tanmateix, Echevarria (2005), afirma que quan analitzes informació des del punt de vista qualitatiu, és essencial posar-se des del punt de vista de la persona que és entrevistada, ja que això permetrà arribar a un major nivell d'intel·ligibilitat.

Així doncs, Taylor i Bogdan (2002), (citat per Camprubí i Castellanos, 2019), expliquen que, “els mètodes qualitius consideren l'objecte d'estudi com un tot i segons la interacció que es produeix. Té en compte el context en què es troben, per exemple, els individus, i els elements que l'envolten” (p. 9).

Per tant, els instruments de mètode qualitatiu permeten poder conèixer de molt a prop tota la informació que es vulgui recollir, ja que et permet estar en contacte directe amb l'entrevistat i pots veure pròpiament el context en el qual s'enfronta i on treballa. Això fa que es pugui obtenir una comprensió molt acurada del que es vol investigar i en tenir aquest contacte extens amb la persona entrevistada, farà que puguis obtenir el màxim de detalls possibles que amb un mètode qualitatiu potser no s'haurien tingut en compte.

### **3.4.1 Temporalització**

L'execució del meu treball de fi de grau va començar a mitjans d'octubre, quan ens vam posar en contacte jo i el tutor del treball per tal de començar a triar el tema i anar pensant els objectius. Com que el meu tutor de treball de fi de grau és el mateix que el de les pràctiques, si em sorgia algun dubte durant alguna reunió del pràcticum doncs el podíem resoldre.

Un cop establerts els objectius i el tema del treball, hem anat duent a terme diverses reunions perquè em donés les instruccions necessàries i detallades per a poder anar fent el meu treball de la millor manera possible.

Per tant, un cop fets els objectius i tenint ja molt clar quina era la finalitat de la meva investigació el desembre del 2024 vaig començar a elaborar el marc teòric, de manera que vaig buscar informació detallada sobre el joc simbòlic, la seva relació amb l'infant i a l'etapa d'infantil i la importància que té aquest joc.

I a mesura d'anar fent revisades amb el tutor vaig anar afegint informació al marc teòric, un cop feta aquesta part, vaig començar amb el marc metodològic. En primer lloc, al desembre i gener vaig realitzar el meu instrument per a aprofundir en la meva investigació, i després de realitzar alguns canvis durant el mes de febrer ja vaig enviar l'instrument perquè m'ho validessin.

Aquest instrument, el tenia molt clar des del principi, ja que em serviria per a poder conèixer de manera detallada les metodologies i com els docents treballaven amb el joc simbòlic i les coneixences que tenien. A més a més, durant el mes d'abril vaig anar a una escola a fer unes observacions per a poder veure de manera real com era una sessió d'aquest joc. I ja al mes de maig, vaig acabar amb els resultats, la discussió i les conclusions.

A continuació, es pot visualitzar un quadre resum amb la temporalització del treball de fi de grau:

Taula 1. Cronologia de l'elaboració del TFG. Elaboració Pròpia.

CRONOLOGIA	Octubre	Novembre	Desembre	Gener	Febrer	Març	Abril	Maig
Tria del tema d'investigació								
Plantejament provisional d'objectius i organització del TFG								
Elaboració del marc teòric								
Planificació d'instruments d'investigació i recursos de suport								
Elaboració i validació de l'entrevista								
Elaboració del marc metodològic								
Realització de les entrevistes								
Realització de les observacions								
Interpretació dels resultats i conclusions								
Elaboració del resum executiu								
Reunions de seguiment	22/10	13/11	10/12		20/2	14/3	30/4	20/5

### 3.4.2 Mostra/ Població

En aquest treball d'investigació, la població a qui va dirigida l'entrevista ha estat a professionals de centres educatius de Catalunya, que treballen al segon cicle d'educació infantil.

Pel que fa a aquesta població, s'ha seleccionat una mostra formada per set docents de segon cicle d'educació infantil de diferents escoles de les comarques de l'Alt Penedès, el Baix Penedès i el Barcelonès.

Les persones que han decidit col·laborar han estat set mestres, cada un d'ells de diferents cursos d'educació infantil però tots del segon cicle.

Les entrevistes s'han dut a terme de manera presencial i alguna en línia, ja que als entrevistats era de l'única manera que els anava bé. He decidit entrevistar als docents del segon cicle d'educació infantil perquè són els que treballen amb el joc simbòlic a les aules, per tant, les persones indicades perquè puguin explicar tota la seva experiència professional i personal en aquesta temàtica.

A continuació, hi ha una graella amb diferents característiques de les escoles on s'han realitzat les entrevistes per tal que es vegin d'una manera entenedora:

Taula 2. Característiques dels centres entrevistats. Elaboració pròpia.

	Tipus de centre	Comarca	Etapes	Línies infantil etapa	Nombre d'alumnat
<b>Escola 1</b>	Públic	Alt Penedès	Infantil Primària i	6 línies	25 per classe
<b>Escola 2</b>	Concertada	Alt Penedès	Infantil, Primària Secundària i	6 línies	18 per classe
<b>Escola 3</b>	Públic	Baix Penedès	Infantil Primària i	6 línies	14 per classe
<b>Escola 4</b>	Concertada	Barcelonès	Infantil, Primària, Secundària Batxillerat i	10 línies	20 per classe
<b>Escola 5</b>	Concertada	Alt Penedès	Infantil, Primària Secundària i	6 línies	20 per classe
<b>Escola 6</b>	Públic	Alt Penedès	Infantil Primària i	4 línies	16 per classe
<b>Escola 7</b>	Públic	Baix Penedès	Infantil Primària i	4 línies	20 per classe

### 3.4.3 Instrument de recollida de dades

L'instrument de recollida de dades d'aquesta investigació, pertany a l'anàlisi qualitativa, per tant, les dades que s'han recollit no poden mesurar-se de manera objectiva.

Tal com s'ha esmentat en el punt anterior, l'entrevista és l'instrument qualitatiu que s'ha utilitzat per a la recollida de dades, és una entrevista a set mestres del segon cicle d'educació

infantil d'escoles situades a l'Alt Penedès, al Baix Penedès i al Barcelonès. Aquesta entrevista ha estat validada per tres professionals de la facultat, ja que d'aquesta manera la recerca té rellevància.

El tipus d'entrevista que es farà és la semiestructurada, on hi ha un guió elaborat per l'entrevistadora per tal que l'entrevistat pugui anar responnent també de manera oberta. Tal com menciona, Corbetta (2003) (citada per Tonon, 2009, p.51.), ens diu que l'entrevista semiestructurada és capaç d'adaptar-se a les diferents personalitats de cada persona, és a dir que la funció de l'entrevistat és no només recollir les dades sinó intentar conèixer profundament a la persona que s'entrevista, per a posar-se a la seva pell i veure les coses des del seu punt de vista.

Tanmateix, Folgueiras (2009) explica que,

“en la entrevista semiestructurada también se decide de antemano qué tipo de información se requiere y en base a ello – de igual forma- se establece un guión de preguntas. No obstante, las cuestiones se elaboran de forma abierta lo que permite recoger información más rica y con más matices que en la entrevista estructurada” (p. 3).

Penso que és imprescindible dur a terme la realització d'aquestes entrevistes per a conèixer en profunditat quin és el paper docent amb el joc simbòlic i quina visió en tenen d'aquest àmbit, ja que ells ho viuen des de dins, tanmateix, saber com el treballen i quines estratègies i recursos són els més importants per a poder crear bones sessions d'aquest joc.

L'entrevista d'aquest treball, ha estat dividida en quatre blocs, a cada un dels blocs hi trobem els objectius específics esmentats anteriorment. El primer bloc s'anomena Metodologia, i el seu objectiu específic és “ Analitzar les diferents estratègies i metodologies que utilitzen els docents per a implementar una sessió en el joc simbòlic”, el segon bloc anomenat Materials o eines beneficiàries, fent referència al seu objectiu específic “Identificar els millors recursos i eines beneficiàries per a aquest joc simbòlic en els infants de 3 a 6 anys”, el tercer bloc tracta sobre la Formació del professorat, i el seu objectiu específic és “Explorar la qualitat de la formació que reben o han rebut els docents en aquesta temàtica”, i, en últim lloc, el quart bloc s'anomena Millora en el futur, i el seu objectiu específic consisteix a “Analitzar possibles millores en el desenvolupament del joc simbòlic i conèixer estratègies per enriquir el seu desenvolupament”.

Tot seguit, es presenta el guió de l'entrevista que s'ha utilitzat com a instrument de recollida de dades.

### *3.4.3.1 Guió de l'entrevista a docents de segon cicle d'educació infantil*

#### **BLOC 1: Metodologia**

1. Les metodologies que ens podem trobar en una sessió poden anar variant segons l'objectiu educatiu que hi hagi establert. L'aprenentatge cooperatiu, el treball per projectes i els racons son les més comunes, quines d'aquestes utilitzes durant el joc simbòlic i de quina manera ho fas?
2. Podries descriure una sessió habitual i la seqüència didàctica que segueixes per dur-la a terme?
3. A l'hora de dissenyar una sessió de joc simbòlic, fas primer una avaluació inicial dels infants i aleshores ja decideixes els objectius?
4. Com decideixes l'ordre de les activitats que aniràs realitzant durant el curs?
5. Quin pes creus que té el paper del docent en aquesta temàtica?
6. En quins moments consideres que el docent ha d'intervenir més activament durant el joc simbòlic?
7. Realitzes un joc simbòlic lliure o més dirigit?
8. Quan sorgeix un conflicte de quina manera actues? Podries aportar-ne algun exemple?
9. Quin creus que és el paper ideal del docent durant el joc simbòlic?
10. En el nou currículum, l'Eix 4 parla sobre la importància de treballar el joc simbòlic a partir de la diversitat i la igualtat. Creus que les vostres programacions s'estan ajustant progressivament a la nova normativa?
11. Com pots fomentar com a mestre la inclusió dels infants amb NESE durant aquest joc simbòlic?
12. Quines estratègies utilitzes per a fomentar la creativitat durant aquest joc simbòlic?
13. Un cop els infants agafen més confiança en la dinàmica del joc simbòlic, el teu paper deriva una funció més de guia o supervisió?
14. Com recondueixes als infants que s'allunyen dels objectius educatius?

15. Com i quan avalues els aprenentatges dels infants?
16. Dus a terme un procés d'autoavaluació com a docent pel que fa a la planificació de les sessions, material emprat, motivació infants...

### **BLOC 2: Materials o eines beneficiàries**

17. Quins materials didàctics consideres més adequats per implementar aquest tipus de dinàmiques?
18. Com valores l'eficàcia dels que utilitzes actualment a l'aula?
19. Consideres que és millor treballar-ho amb materials estructurats (botiga) o no estructurats (caixes)?
20. És important el material de la caseta per a que reproduïxin vivències familiars?
21. Empreu peces de construcció en algunes de les vostres dinàmiques de joc simbòlic? En cas afirmatiu, com les integren els infants al seu joc?
22. Quin paper tenen les disfresses en aquest joc a l'hora d'explorar rols i identitats? I els miralls?
23. Treballeu amb alguna editorial que proporcioni materials didàctics sobre aquest joc simbòlic? En cas afirmatiu, amb quin criteri les seleccioneu?
24. Creus que contes clàssics com els tres porquets, la caputxeta vermella o la blancaneus, poden ser una eina amb la que podem crear un joc simbòlic positiu?
25. Feu servir algun recurs digital?
26. El centre de recursos us ofereix materials? En cas afirmatiu, com els feu servir?
27. Elaboreu materials propis? En què us baseu per a elaborar-los?

### **BLOC 3: Formació del professorat**

28. Has rebut alguna formació específica sobre el joc simbòlic durant els teus estudis? En cas afirmatiu quina?
29. Durant la teva activitat laboral t'han facilitat formar-te en aquest àmbit?

30. A les reunions de cicle treballeu sobre el joc simbòlic?
31. T'has format personalment per aprendre tècniques sobre com dur a terme una sessió de joc simbòlic?
32. Quins aspectes consideres que s'haurien de prioritzar a l'hora de dissenyar formacions per als docents?
33. Quines habilitats o coneixences consideres que haurien de tenir els docents per a poder implementar dinàmiques relacionades amb el joc simbòlic?
34. Com condiciona que un docent estigui format sobre com impartir el joc simbòlic?
35. De quina manera consideres que influeix la formació dels docents en la qualitat del joc simbòlic que es desenvolupa a l'aula?

#### **BLOC 4: Millora en el futur**

36. Com creus que hauria de ser la formació del professorat en aquest àmbit de cara al futur?
37. Hi ha alguna competència que consideris prioritària a l'hora de formar-vos?
38. Creus que la formació contínua en aquest àmbit és necessària?
39. Creus que s'haurien de demanar més recursos al Departament d'Educació per a impartir les sessions?
40. Quins tipus de recursos creus que serien essencials per a millorar-ho en un futur?
41. Quines millores proposaries per fer les sessions en un futur?
42. Creus que el paper del docent hauria de canviar? En quins aspectes?
43. Consideres que des del Departament d'Educació se li hauria de donar més importància a aquest joc?
44. Com s'hauria d'introduir més significativament dins la programació educativa?

#### *3.4.3.2 Validació de l'instrument*

La validació d'un instrument, consisteix en el fet que diferents professionals que treballin en

l'àmbit d'investigació d'un treball, el revisin i puguin proposar aspectes de millora per a enriquir el contingut d'aquesta eina.

L'entrevista realitzada ha estat validada en primer lloc, pel meu tutor acadèmic Ricard Ramírez Merlos, i seguidament per tres professionals de la facultat, aquestes validacions s'han fet a partir d'una graella que jo els he enviat amb les meves preguntes, i els professionals m'han indicat diferents correccions per a poder millorar la qualitat d'aquest instrument.

Seguidament, es pot observar una taula on apareixen les tres professionals, la seva formació, la correcció que m'han fet i la modificació corresponent que he fet jo.

Taula 3. Validació de l'instrument. Elaboració pròpia.

NOM	FORMACIÓ	PREGUNTA	VALIDACIÓ	MODIFICACIÓ
Mònica Casellas Sanahuja	Doctora en educació. Pedagoga i logopeda - 21 anys a la universitat.	Bloc 1 - Pregunta 6: En quins moments consideres que el docent ha d'intervenir més?	<i>“Et refereixes al joc simbòlic? Si és així millor que ho diguis”</i>	En quins moments consideres que el docent ha d'intervenir més activament durant el joc simbòlic?
		Bloc 2 - Pregunta 23: Creus que contes clàssics com els tres porquets, la caputxeta vermella o la blancaneus, poden ser una eina per treballar amb els infants amb la que poden crear un joc simbòlic positiu pel seu aprenentatge?	<i>“Reformula-la és massa llarga”</i>	Creus que contes clàssics com els tres porquets, la caputxeta vermella o la blancaneus, poden ser una eina amb la que podem crear un joc simbòlic positiu?
		Bloc 3 - Pregunta 27: Has rebut alguna formació específica durant els teus estudis? En cas afirmatiu quina?	<i>“Especifica has rebut Formació en metodologia o joc simbòlic durant els teus estudis...”</i>	Has rebut alguna formació específica sobre el joc simbòlic durant els teus estudis? En cas afirmatiu quina?
		Bloc 4 - Pregunta 37: La formació contínua en aquest àmbit és necessària?	<i>“Posaries penses o creus que la Formació contínua en aquest àmbit...”</i>	Creus que la formació contínua en aquest àmbit és necessària?
Cristina Valls Bautista	Doctora en Biologia. Professora a la universitat.	Bloc 1 - Pregunta 2: Podries descriure una sessió habitual i les etapes que segueixes per dur-la a terme?	<i>“Les etapes no s'entén a què et refereixes”</i>	Podries descriure una sessió habitual i la seqüència didàctica que segueixes per dur-la a terme?

		Bloc 1 - Pregunta 10: Com pots fomentar la inclusió dels infants durant aquest joc?	<i>“De quin tipus d’inclusió parlem? Potser caldria concretar més”</i>	Com pots fomentar com a mestre la inclusió dels infants amb NESE durant aquest joc simbòlic?
		Bloc 1 - Pregunta 12: Com creus que evoluciona el teu paper a mesura que els infants van agafant confiança i autonomia en l’entorn?	<i>“Aquesta pregunta no s’entén”</i>	Un cop els infants agafen més confiança en la dinàmica del joc, el teu paper deriva una funció més de guia o supervisió?
		Bloc 1 - Pregunta 14: De quina manera avalues tot el que succeeix?	<i>“Caldria concretar què es vol avaluar”</i>	Com i quan avalues els aprenentatges dels infants?
		Bloc 2 - Pregunta 16: Quins materials consideres més adequats per aquest joc i com valores l’eficàcia dels que utilitzes actualment? I quins no tens actualment però els utilitzaries?	<i>“Refer-la”</i>	Quins materials didàctics consideres més adequats per implementar aquest tipus de dinàmiques?
		Bloc 2 - Pregunta 17: Quins materials o eines beneficiàries utilitzes amb més freqüència?	<i>“Refer-la”</i>	Com valores l’eficàcia dels que utilitzes actualment a l’aula?
		Bloc 2 - Pregunta 20: Es posen peces de construcció al joc simbòlic? En cas afirmatiu, com les integren els infants al seu joc?	<i>“Contextualitzar la pregunta”</i>	Empreu peces de construcció en algunes de les vostres dinàmiques de joc simbòlic? En cas afirmatiu, com les integren els infants al seu joc?
		Bloc 2 - Pregunta 22: Treballem amb alguna editorial que proporcionin materials didàctics sobre aquest joc? En cas afirmatiu, amb quin criteri les seleccionem?	<i>“Quan parles d’aquest joc a què et refereixes? No queda clara la pregunta”</i>	Treballem amb alguna editorial que proporcionin materials didàctics sobre aquest joc simbòlic? En cas afirmatiu, amb quin criteri les seleccionem?
		Bloc 3 - Pregunta 32: Quines habilitats o coneixences consideres que haurien de tenir els docents per a poder impartir el joc simbòlic?	<i>“El concepte de impartir joc simbòlic em sona estrany, revisar l’expressió”</i>	Quines habilitats o coneixences consideres que haurien de tenir els docents per a poder implementar dinàmiques relacionades amb el joc simbòlic?

Yolanda Susín Ballesteros	Llicenciada en Psicologia	Bloc 1 - Pregunta 3: A l'hora de dissenyar una sessió, fas primer una avaluació inicial dels infants i aleshores ja decideixes els objectius?	<i>“Especificar a què et refereixes”</i>	A l'hora de dissenyar una sessió de joc simbòlic, fas primer una avaluació inicial dels infants i aleshores ja decideixes els objectius?
		Bloc 1 - Pregunta 12: Quines estratègies utilitzes per a fomentar la creativitat durant aquest joc?	<i>“Especificar”</i>	Quines estratègies utilitzes per a fomentar la creativitat durant aquest joc simbòlic?

### 3.4.4 Codificació i categorització de les entrevistes

En aquest apartat s'exposen dues graelles de codificació i categorització de dades en investigació qualitativa, on s'ha dut a terme una anàlisi de les dades obtingudes a partir de les entrevistes, que les trobem redactades a l'**Annex 1**. Tal com ens diu Vaquero (2020), “el análisis de contenido permite así simplificar y ayudar a focalizar la interpretación y reflexión del investigador sobre aquella información recogida en las entrevistas” (Docència Universitaria Rovira i Virgili, 2020, 23m 17s).

En primer lloc, s'ha realitzat una graella de codificació per tal d'extreure les idees principals obtingudes de les entrevistes, on podem trobar cada pregunta de l'entrevista, la unitat de significat, el codi i la categoria. Aquest format ha permès tenir de manera molt visual les respostes de cada entrevistat corresponents a cada pregunta. A continuació, s'adjunta una part de la graella de codificació, la graella completa es troba en l'**Annex 2**.

Taula 4. Codificació de dades entrevista. Elaboració pròpia

ENTREVISTAT	UNITAT DE SIGNIFICAT	CODI	CATEGORIA
Pregunta 1. Les metodologies que ens podem trobar en una sessió poden anar variant segons l'objectiu educatiu que hi hagi establert. L'aprenentatge cooperatiu, el treball per projectes i els racons son les més comunes, quines d'aquestes utilitzes durant el joc simbòlic i de quina manera ho fas?			
E. 1	Els racons, que fan que treballin de manera cooperativa. Agafen rols de la vida quotidiana i treballen habilitats socials.	MR	Metodologia per racons
E. 2	Aula de joc simbòlic per racons, mig grup, també hi ha joc simbòlic compartit amb tot el curs.	MR	Metodologia per racons
E. 3	Es treballa per racons.	MR	Metodologia per racons
E. 4	Racons, però joc lliure poden anar a l'espai de l'aula que decideixin.	MR	Metodologia per racons
E. 5	Racons, a la sala hi ha diferents racons temàtics, ells circulen lliurement.	MR	Metodologia per racons
E. 6	Diàriament, aprenentatge cooperatiu, en ocasions enfocat cap a un projecte.	AC	Aprenentatge cooperatiu
E. 7	Aprenentatge cooperatiu	AC	Aprenentatge cooperatiu

La segona graella realitzada ha estat la de categorització, està presentada en un format de taula, que està dividida per quatre columnes, la primera és la unitat de significat, on s'exposa la part més important de les respostes obtingudes i s'indica l'entrevistat a la que correspon cada una. Així doncs, a partir de les respostes es creen uns codis, i a partir d'aquests codis en surten diferents categories, en últim lloc, de cada categoria sorgeix un gran tema.

Aquest format, permet presentar tots els resultats obtinguts de manera ordenada i visual, fent èmfasi dels temes més importants que han aparegut durant la realització de les entrevistes. Seguidament, s'adjunta una part d'aquesta graella de codificació i categorització de dades on apareixen les dades del primer gran tema. La graella completa es troba en l'**Annex 3**.

Taula 5. Codificació i categorització de dades entrevista. Elaboració pròpia

“Es treballa per racons, que fan que treballin de manera cooperativa. Agafen rols de la vida quotidiana i treballen habilitats socials” (E1)	Metodologia racons (MR)	METODOLOGIA PER RACONS	<b>M E T O D O L O G I E S</b>
“Ho treballem amb mig grup per racons, i tenim una aula compartida amb el curs” (E2)	Metodologia racons (MR)		
“Es treballa per racons” (E3)	Metodologia racons (MR)		
“Racons lliures, quatre o cinc espais diferents” (E4)	Metodologia racons (MR)		
“Diferents racons temàtics on poden circular lliurement” (E5)	Metodologia racons (MR)		
“Aprentatge cooperatiu, ho enfoquem a projectes” (E6)	Metodologia aprenentatge cooperatiu (MC)	METODOLOGIA APRENTATGE COOPERATIU	
“Ho treballem amb tallers i aprenentatge cooperatiu” (E7)	Metodologia aprenentatge cooperatiu (MC)		
“Treballem amb contes clàssics, acaben representant l’obra” (E2)	Metodologia aprenentatge cooperatiu (MC)		
“Faig tres sessions d’avaluació inicial i decideixo els objectius” (E1)	Disseny (D)	DISSENY DE LES SESSIONS	
“El disseny l’adaptem segons les necessitats de cada curs” (E2)	Disseny (D)		
“Un mes d’avaluació inicial” (E3)	Disseny (D)		
“Dos setmanes d’avaluació inicial i ja s’adapten els objectius” (E4)	Disseny (D)		
“No dissenyem cap sessió” (E5)	Disseny (D)		
“Avaluació inicial i s’adapta” (E6)	Disseny (D)		
“Faig dos sessions d’observació” (E7)	Disseny (D)		

### 3.4.5 Instrument d’observació

Un cop realitzades totes les entrevistes, per a contrastar la informació obtinguda amb la realitat, s’ha creat un altre instrument, el qual va dirigit a un grup d’infants d’una escola del

Baix Penedès. L'observació s'ha dut a terme a una aula d'I3 de 20 infants durant tres dies diferents.

Aquest instrument és una graella d'observació on apareixen diferents ítems relacionats amb el que s'ha volgut investigar durant l'entrevista i dos paràmetres que permeten veure a l'investigador a tots els infants durant una sessió de joc simbòlic.

A més a més, hi ha una part d'observacions, per tal que es puguin anotar tots els detalls de tot el que succeeix.

A l'**Annex 4** hi trobem la graella per a facilitar l'entesa de l'explicació, i a l'**Annex 5** les dades que s'han recollit a aquestes observacions.

### 3.4.6 Codificació i categorització de l'observació

En aquest apartat s'exposen dues graelles de codificació i categorització de dades, on s'ha dut a terme una anàlisi de les dades obtingudes a partir de les graelles d'observació.

La primera graella presentada és la de codificació de totes les dades observades a les diferents sessions a les quals s'ha assistit a l'escola, aquesta està organitzada de la següent manera: la unitat de significat, el codi i la categoria. A continuació s'exposa una part de la graella, però la completa la trobem en l'**Annex 6**.

Taula 6. Codificació de dades observacions. Elaboració pròpia

SESSIÓ	UNITAT DE SIGNIFICAT	CODI	CATEGORIA
1. Com està plantejada la sessió?			
S.1	3 parts: normes, joc i recollida	SE	Sessió estructurada
S.2	4 parts: normes, joc, recollir i reflexió	SE	Sessió estructurada
S.3	4 parts: normes, joc, recollir i reflexió	SE	Sessió estructurada
2. S'ha planificat prèviament la sessió de joc simbòlic?			
S.1	Sí, es preparen a l'inici de curs	PP	Planificació prèvia
S.2	Sí	PP	Planificació prèvia
S.3	Sí	PP	Planificació prèvia

Pel que fa a la segona graella, està presentada en un format de taula, que està dividida per quatre columnes, la primera és la unitat de significat, on s'exposa la part més important de les respostes obtingudes i s'indica la sessió a què correspon cada una. Així doncs, a partir de les respostes es creen uns codis, i a partir d'aquests codis en surten diferents categories, en últim lloc, de cada categoria sorgeix un gran tema.

Aquest format, permet presentar tots els resultats obtinguts de manera ordenada i visual, fent èmfasi dels temes més importants que han aparegut durant la realització de les observacions. Seguidament, s'adjunta una part d'aquesta graella de codificació i categorització de dades on apareixen les dades del primer gran tema. La graella completa es troba en l'Annex 7.

Taula 7. Codificació i categorització de dades observacions. Elaboració pròpia

3 parts: normes, joc i recollida (S1)	Plantejament (P)	PLANTEJAMENT	<b>E S T R U C T U R A</b>
4 parts: normes, joc, recollir i reflexió (S2)	Plantejament (P)		
4 parts: normes, joc, recollir i reflexió (S3)	Plantejament (P)		
S'han planificat prèviament les sessions a inici de curs	Plantejament (P)		
Intervé fent preguntes (S1)	Docent (D)	DOCENT	
Dins com un infant més (S2)	Docent (D)		
Preguntes i rol d'algun espai (S3)	Docent (D)		
Resol un conflicte establint torns (S1)	Docent (D)		
Resol un conflicte establint torns (S2)	Docent (D)		
Resol un conflicte buscant una solució (S3)	Docent (D)		
En les tres sessions, deixa que els infants experimentin lliurement	Docent (D)		
Introducció, els nens seuen a la paret i	Seqüència emprada (SE)		

pregunta normes. I un cop dit això, es pregunta un a un on vol anar i un cop ho diuen van anant cap a l'espai que hagin triat (S1)		SEQÜÈNCIA EMPRADA	<b>S E S S I Ó</b>
Introducció, normes i tria de l'espai (S2)	Seqüència emprada (SE)		
Introducció, normes i tria de l'espai (S3)	Seqüència emprada (SE)		
No es fa cap reflexió final (S1)	Seqüència emprada (SE)		
10 minuts del final, reflexió de què els ha agradat més (S2)	Seqüència emprada (SE)		
Reflexió de què els ha agradat més (S3)	Seqüència emprada (SE)		

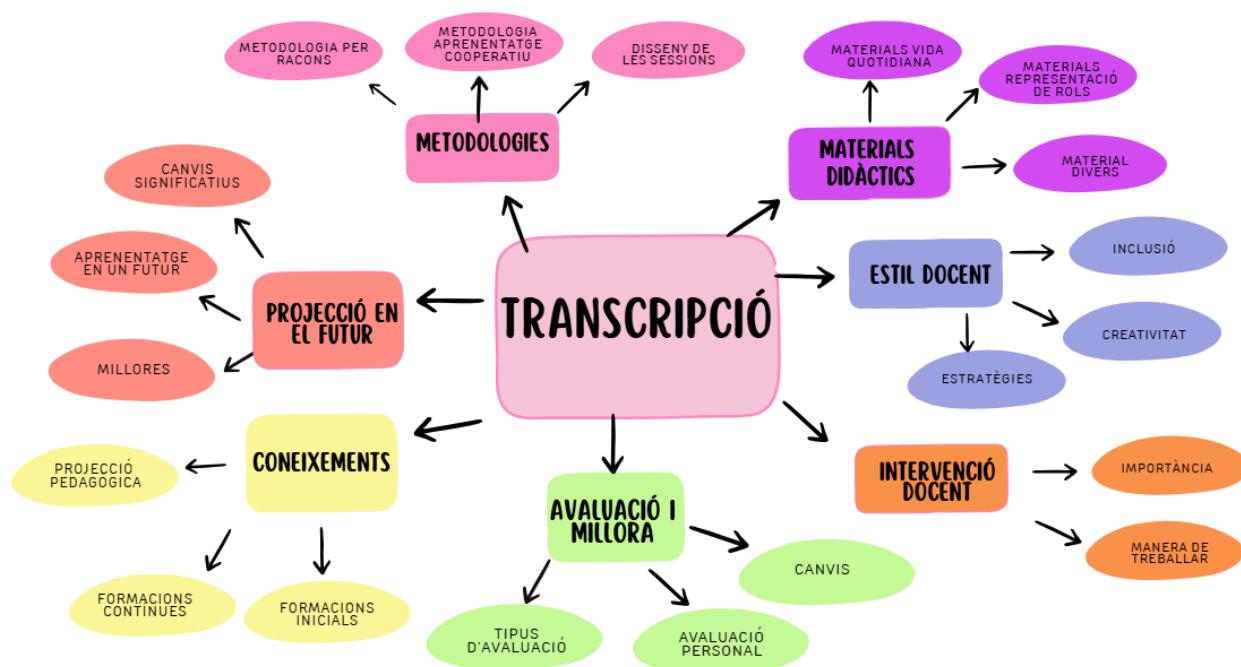
## 4. Resultats i conclusions

### 4.1 Exposició dels resultats de les entrevistes

En aquest apartat s'exposen els resultats obtinguts de les entrevistes que s'han realitzat a set professionals de l'àmbit educatiu, concretament a set mestres del segon cicle d'educació infantil.

A continuació, es mostra un mapa mental d'elaboració pròpia on s'exposa en format resum els diferents temes i les categories que han sorgit arran de realitzar la codificació i la categorització de dades de les entrevistes.

Taula 8. Transcripció de la informació. Elaboració pròpia.



En aquest esquema, podem observar que a partir de la transcripció de resultats han sorgit set grans temes a partir dels diferents blocs que hem vist a les entrevistes. Dins d'aquests grans temes han sortit diferents categories, a la majoria d'elles en podem trobar tres.

A continuació, es farà l'exposició dels temes i les categories de cada tema.

#### 4.1.1 Metodologies

El primer gran tema sorgit a partir de la transcripció dels resultats ha sigut el de metodologies, i a partir d'això n'han sorgit tres categories que són: metodologia per racons, metodologia aprenentatge cooperatiu i disseny de les sessions.

A continuació s'exposa cada una d'aquestes categories.

#### *4.1.1.1 Metodologia per racons*

En aquesta categoria s'exposa una de les metodologies amb la que es treballa el joc simbòlic, cinc dels participants mencionen que l'utilitzen. El participant 1 indica que els racons permeten que treballin de manera cooperativa, el participant 4 explica que fan servir entre quatre i cinc racons, mentre que el participant 5 remarca que hi poden circular lliurement.

#### *4.1.1.2 Metodologia aprenentatge cooperatiu*

En aquesta categoria el participant 2, 6 i 7 coincideixen en el fet que utilitzen la metodologia de l'aprenentatge cooperatiu per treballar el joc simbòlic. El participant 2, explica que també ho treballen a partir d'algun conte, mentre que el 6 i 7 ho enfoquen també a tallers i projectes.

#### *4.1.1.3 Disseny de les sessions*

En aquesta categoria s'exposen el disseny de les sessions de joc simbòlic a diferents centres educatius, el participant 1, 3, 4, 6 i 7 expliquen que primer avaluen a l'inici de curs durant diverses sessions i aleshores ja decideixen els objectius, mentre que el participant 2 adapta el seu disseny progressivament segons les necessitats educatives especials, i el participant 5 no dissenya cap sessió.

### **4.1.2 Materials didàctics**

El segon tema que ha sorgit de la transcripció de resultats és el de materials didàctics, aquest està format per tres categories: material vida quotidiana, material representació de rols i material divers.

#### *4.1.2.1 Material vida quotidiana*

En aquesta categoria el participant 1, 2, 3, 4, 5 i 7, han remarcat que a les seves sessions de joc simbòlic utilitzen materials de la vida quotidiana. El participant 5 explica que aquests materials permeten agafar una imatge real de la vida quotidiana, mentre que el participant 2 i 3 expliquen la importància d'usar el material de la caseta, ja que permeten reproduir experiències familiars i conèixer la realitat, i és un punt essencial per entendre el seu entorn.

#### *4.1.2.2 Material representació de rols*

En aquesta categoria, han coincidit el participant 1, 3, i 4, on han explicat que les disfresses agafen un paper molt important a l'aula de joc simbòlic, ja que els permet identificar-se a ells mateixos i diferenciar-se dels personatges.

#### *4.1.2.3 Material divers*

En aquesta categoria, el participant 2 ha explicat que ell a part dels materials estructurats, utilitzen material divers, i el participant 3 menciona que és important que el material sigui manipulatiu i proper.

### **4.1.3 Estil docent**

El tercer tema a partir de la transcripció de dades, és l'estil docent i d'aquest han sorgit tres categories: inclusió, creativitat i estratègies.

#### *4.1.3.1 Inclusió*

En aquesta categoria el participant 1 i 4 han explicat que utilitzen pictogrames i s'adapten les activitats per tal de fomentar la inclusió, el participant 3 explica que anticipen la situació mitjançant estructures senzilles per donar un paper actiu a l'alumnat amb necessitats, i el participant 6 menciona que es delimita l'espai, usen pictogrames i materials visuals i tàctils.

#### *4.1.3.2 Creativitat*

En aquesta categoria per tal de potenciar la creativitat, el participant 1 i 5 mencionen que introdueixen disfresses i complements com teles, el participant 2 els ofereix altres punts de vista. El participant 3, explica que expliquen situacions viscudes a partir d'una pluja d'idees, i el participant 4 i 6 introdueixen nous materials, aquest últim introdueix no estructurats.

#### *4.1.3.3 Estratègies*

En la categoria d'"Estratègies", el participant 1 explica que per reconduir els infants busquen un material familiar, mentre que el participant 2 amb pictogrames els repeteix la dinàmica de l'activitat, el participant 3 fa una reflexió, el 4 i el 5 els fa propostes per a tornar a entrar dins del joc, i el 7 els fa propostes i els recorda les normes.

#### **4.1.4 Intervenció docent**

En quart gran tema que ha sorgit a partir de la categorització de dades és el de la intervenció docent, d'aquest n'han sorgit dues categories: importància i manera de treballar.

##### *4.1.4.1 Importància*

En aquesta categoria el participant 1, 2 i 3 remarca que el docent és fonamental per dissenyar les activitats i ajudar a avançar i resoldre conflictes, i que sempre ha d'estar present, també el 2 explica que és important per desenvolupar aspectes de la vida quotidiana, el 4 explica que ha de ser un company simbòlic i d'acompanyament en el procés d'aprenentatge, el 5 intervén quan han d'establir converses entre ells. El participant 6 presenta propostes, normes i resol els conflictes, i el 7 recorda les normes.

##### *4.1.4.2 Manera de treballar*

En aquesta categoria, el participant 1, 4, 5 i 6 coincideixen en el fet que realitzen un joc lliure perquè explorin amb els materials i els diferents espais proposats. La participant 7 també realitza un joc lliure i s'endinsa dins del joc fent d'interlocutora. Pel que fa als conflictes, el participant 1, 2, 3, 5, 6 i 7, ho fan parlant de manera calmada fins a buscar la solució, i recordant les normes quan és necessari.

També, el participant 1 remarca que un docent ha de ser actiu, observador, poder resoldre conflictes i ajudar amb petites propostes, mentre que el participant 2, 3, 5 i 7 expliquen que el docent ha d'acompanyar i observar.

#### **4.1.5 Avaluació i millora**

El cinquè gran tema que ha sorgit a partir de la transcripció de dades és el d'avaluació i millora, d'aquest n'han sorgit tres categories: tipus d'avaluació, avaluació personal i canvis.

##### *4.1.5.1 Tipus d'avaluació*

En aquesta categoria el participant 1, 2, 3, 4, 6 i 7, coincideixen en el fet que avaluen a partir de graelles d'observació. Mentre que el participant 2 afegeix que fa preguntes a l'inici i al final de la sessió, i el participant 7 fa fotos i un diari d'aula. Tanmateix, el participant 5 no avalua.

#### *4.1.5.2 Avaluació personal*

En aquesta categoria, el participant 1 indica que utilitza una graella d'autoavaluació després de cada sessió, i el participant 2, 3, 4, 5, 6 i 7, fan reflexions personals de millores que poden realitzar a l'aula, com els materials o la manera d'intervenir.

#### *4.1.5.3 Canvis*

En aquesta categoria, el participant 2 esmenta que el docent ha de tenir més ganes a l'hora d'actualitzar les coses diàriament, el participant 3 remarca que hauríem de ser menys impostats, mentre que el 4 esmenta que hauria de tenir més suport a l'aula. Tanmateix, el participant 6 i 7 remarquen que s'ha d'entendre l'infant com el propi protagonista del seu aprenentatge.

### **4.1.6 Coneixements**

El sisè gran tema que ha sorgit a partir de la transcripció de dades ha estat el de coneixements, d'aquest han sorgit tres grans temes: formacions inicials, formacions contínues i projecció pedagògica.

#### *4.1.6.1 Formacions inicials*

En aquesta categoria, el participant 1, 4 i 6 coincideixen que durant la carrera van rebre formació d'aquest joc, però sense profunditzar gaire. Mentre que el participant 2 i 7 expliquen que no estan formats, no obstant això, el participant 3 esmenta que fa anys va realitzar una formació.

#### *4.1.6.2 Formacions contínues*

En aquesta categoria el participant 1, 4 i 7 comenten que mai els han ofert fer formacions als centres on han estat, no obstant això, el participant 6 diu que han fet xerrades sobre el tema, a més a més, el participant 4, 5, 6 i 7, expliquen que per dur a terme les sessions s'han format mitjançant la cerca de recursos i la llegida d'articles. El participant 3, 4 i 6 posen èmfasi en el fet que les formacions haurien de ser realistes i mostrar aprenentatges útils pel dia a dia. Així doncs, el participant 1, 2 i 5 comenten que a les reunions de cicle no parlen sobre aquest joc mentre que el 3, 4, 6 i 7 expliquen que cada vegada se li dona més importància dins d'aquestes reunions, on parlen sobre observacions i eines que són útils.

#### *4.1.6.3 Projecció pedagògica*

En aquesta categoria, tots els participants han coincidit que és molt positiu que els docents estiguin formats en el joc simbòlic. Tots coincideixen en el fet que estar formats els permetrà tenir eines molt més bones i innovadores, i a l'hora d'observar veure tots els aspectes rellevants.

#### **4.1.7 Projecció en el futur**

Al setè i últim tema, un cop feta la transcripció de dades ha sorgit el gran tema de projecció en el futur, i dins d'aquest hi ha quatre categories: canvis significatius, aprenentatge en un futur, millores escolars i millores departament.

##### *4.1.7.1 Canvis significatius*

En aquesta categoria el participant 1, el 5 i 7 diu que es necessiten recursos més actualitzats, el participant 3 comenta la necessitat de formar a persones especialitzades en aquest àmbit, el participant 4 remarca que vol recursos més abstractes, mentre que el 6 esmenta la necessitat de fer servir recursos visuals, manipulatius, personals i especials.

##### *4.1.7.2 Aprenentatge en un futur*

En aquesta categoria, s'exposa com haurien de ser les formacions de joc simbòlic de cara al futur. El participant 1 comenta que haurien de ser formacions de com aplicar-ho a l'aula i que fomentin la capacitat creativa per a poder variar de materials i espais de joc. El participant 2, 3 i 6, expliquen que han de ser formacions realistes de les aules, és a dir formacions actives i reflexives que es facin d'una manera pràctica i vivencial. També, el participant 3 i 7 coincideixen que és molt important fomentar la competència lingüística.

##### *4.1.7.3 Millores escolars*

En aquesta categoria de les millores escolars que s'haurien de fer, el participant 1, 2, 4 i 6 comenten que és molt important anar canviant els materials, per no caure en una monotonia. El participant 2 afegeix que és molt important que els materials siguin sempre de la vida quotidiana, el participant 3 diu que introduiria caps de cartó o peces de construcció, i el 7 introduiria disfresses i també peces de construcció. A més a més, la participant 5 comenta que s'haurien d'adaptar més aules per a aquest joc.

#### *4.1.7.4 Millores Departament*

En aquesta categoria s'exposen les millores que creuen que serien convenientes que fes el Departament. El participant 1 i 2 comenten que se li hauria de donar més hores per a treballar-ho, mentre que el participant 1 afegeix que ha de proporcionar formacions i recursos a tots els docents. I el participant 2 i 3 comenten que a aquest joc se li ha de donar un paper més ampli dins del currículum educatiu.

## **4.2 Exposició dels resultats de les observacions**

A continuació s'exposen els resultats obtinguts de les observacions realitzades durant tres dies a una escola del Baix Penedès. El grup-classe observat ha estat una aula d'13 de 20 alumnes sense necessitats educatives especials.

Un cop feta la categorització dels resultats de la taula que podem trobar a l'**Annex 5**, podem veure que n'han sorgit tres grans temes, i dins d'aquests entre dues o tres categories.

### **4.2.1 Estructura sessió**

El primer gran tema sorgit a partir de la transcripció de resultats ha estat estructura sessió, i d'aquest n'han sorgit tres categories: plantejament, docent i seqüència emprada.

#### *4.2.1.1 Plantejament*

En aquesta categoria, hem trobat que les sessions sempre comencen amb una introducció i recordatori de normes, seguidament el joc, recollir els materials i a la sessió 2 i 3 s'ha fet una reflexió final, mentre que a la 1 no perquè no hi va haver temps suficient. I que totes les sessions es planifiquen a l'inici de curs segons el grup classe.

#### *4.2.1.2 Docent*

En aquesta categoria, s'ha observat com el docent ha deixat en les tres sessions que els infants poguessin jugar i explorar de manera totalment lliure. A més a més, cal destacar que a la sessió 1, el docent ha anat fent preguntes als infants sobre què estaven fent, mentre que a la sessió 2 s'ha endinsat en el joc com un infant més. A la sessió 3, els ha fet preguntes i també ha estat interactuant dins el joc. Pel que fa als conflictes, a les tres sessions ha buscat una solució per resoldre'ls com per exemple establir torns.

#### *4.2.1.3 Seqüència emprada*

La seqüència emprada en les tres observacions realitzades ha estat la següent: primer es fa una introducció a l'aula explicant que aniran a fer joc simbòlic, aleshores van cap a l'aula i tots seuen a la paret, es fa un recordatori de normes on els infants mateixos les recorden i cada un d'ells escullen a quin espai volen anar de manera esglaonada. Es comença el joc simbòlic de manera lliure i recullen. A la sessió 1, no es va fer cap reflexió final, però a la 2 i a la 3 sí.

### **4.2.2 Materials**

El segon gran tema sorgit a partir de la transcripció de dades, ha estat el de materials, d'aquest n'han sorgit tres categories: materials estructurats, materials adequats i materials afegits.

#### *4.2.2.1 Materials estructurats*

En aquesta categoria, s'ha pogut observar que els materials utilitzats en aquestes sessions de joc simbòlic eren estructurats, els espais que hi havia eren els següents: un supermercat, la caseta, les eines, animals, cotxes, la cuineta i els metges.

#### *4.2.2.2 Materials adequats*

En aquesta categoria, hem pogut veure que els materials escollits són aptes pel seu nivell educatiu i fomenten la seva creativitat i imaginació. I que els materials que han tingut més èxit durant les tres sessions és el dels metges.

#### *4.2.2.3 Materials afegits*

En aquesta categoria s'ha pogut confirmar que en cap de les tres sessions s'utilitza ni un conte ni un recurs digital com a suport.

### **4.2.3 Infants**

El tercer gran tema que ha sorgit a partir de la transcripció de dades, ha estat infants, i d'aquest han aparegut dues categories: comunicació entre iguals i relació amb el joc.

#### *4.2.3.1 Comunicació entre iguals*

A la primera sessió, s'ha pogut veure com es comunicaven entre ells sobretot en els espais dels metges i de la caseta. Pel que fa a la interacció s'ha pogut observar que a les tres sessions

han interactuat tots entre ells, a la primera sessió, han interactuat comunicant-se el que fan, a la segona sessió a l'hora d'estar a la cuineta han interactuat molt, i a la tercera sessió han interactuat a l'hora d'organitzar-se els rols i establir els torns.

#### *4.2.3.2 Relació amb el joc*

En aquesta categoria, ha aparegut en diferents moments durant les tres sessions la representació de rols, en la primera sessió apareix com a metge, infant, pare, mare, a la segona sobretot com a cuiner, i a la tercera com a metge. A totes les sessions s'han respectat les normes, el que costa més simplement és que no es barregin els materials entre diferents espais, i pel que fa al canvi de significat cap a un objecte, només ha aparegut a la primera sessió, fent que els animals eren els seus fills.

### **4.3 Discussió**

En aquest apartat es farà una relació a partir de les respostes obtingudes en les entrevistes amb els autors esmentats al marc teòric del treball. Ho farà a partir dels grans temes que han sorgit a la codificació i transcripció de dades.

En primer lloc, pel que fa al tema de les metodologies trobem que tots els participants pensen que és fonamental treballar a partir de metodologies, tot i que n'utilitzen de diferents. Tal com podem observar als resultats, la metodologia per racons i l'aprenentatge cooperatiu són les que usen els diferents centres entrevistats. Tal com ens diu Vigotsky (1982), el joc és una de les peces claus del desenvolupament social pels infants, ja que en aquest àmbit podran desenvolupar habilitats socials. Tanmateix, l'Escola Miquel Utrillo (s.d) menciona la importància de la socialització en aquest joc i que ho treballen per racons, tal com s'ha dit en la nostra mostra més de la meitat de participants opten per utilitzar el joc simbòlic per racons.

En segon lloc, en el tema de materials didàctics, s'ha pogut observar que la majoria dels participants de les entrevistes coincidien en el fet que feien servir sobretot materials de la vida quotidiana, coincidint amb el terme de ritualització de Piaget que explica la importància d'usar aquests materials per a començar a conèixer una rutina i establir una seguretat en ell mateix. Els autors Ruiz i Abad (2011), comenten que els materials del joc simbòlic han de ser materials relacionats amb la realitat immediata, és a dir poc estructurats però atractius i

versàtils. En la nostra mostra només dos participants decideixen usar materials menys estructurats, per tant, podria ser una millora a tenir en compte.

A més a més, Tejerina (1994), esmenta que la representació de rols fa que el joc simbòlic sigui un joc social i cooperatiu de reconstrucció de papers d'adults reals o imaginaris, això ho hem pogut contrastar, ja que molts participants han comentat que es posen en el paper de la persona a la qual estan imitant, com ara la mare, el metge...

En relació amb el tema d'estil docent, hem pogut observar que els docents entrevistats treballen amb aquest joc a partir d'afavorir la inclusió, la creativitat i estratègies que s'adapten a les necessitats dels infants. Cassá (2005), menciona que és molt important aquest joc perquè els permet expressar lliurement els sentiments, emocions i inquietuds, tal com veiem en la nostra mostra aquesta llibertat a partir de la creativitat que se'ls permet desenvolupar ja sigui amb els materials proposats, teles, disfresses...

A més a més, també s'ha observat que a vegades s'utilitzen moments familiars per tal de reconduir el joc o relacionar-ho amb el que han jugat, això Lévi-Strauss (1979), ho remarca molt, ja que diu que hi ha una gran relació entre l'inconscient i l'experiència.

Seguidament, fent referència al tema d'intervenció docent, la majoria dels participants coincideixen en el fet que el seu paper ha de deixar fer, però ha de ser significatiu, és a dir deixar a l'infant expressar-se lliurement, però donar ajuda si ho necessita, Ruiz i Abad (2011) coincideixen amb aquesta opinió, ja que comenten que el docent ha de proporcionar seguretat i suport quan l'infant demana ajuda, és a dir han d'adoptar una actitud disposada però no intrusiva.

Els participants mencionen que només intervenen en cas que l'infant es mostri perdut, hagi sorgit un conflicte o necessitin ajuda per qualsevol aspecte, a més a més, hi ha unes normes dins la sala, però els infants tenen absoluta llibertat en el joc. Tal com ens diu Aucouturier (2004), l'educador ha de tenir autoconsciència, ser capaç d'establir unes normes però donar un ambient de permissivitat, donar seguretat física i afectiva, tenir empatia tònica, disponibilitat i ser capaç d'acompanyar a l'infant sense implicar-se directament en el seu joc.

No obstant això, Ruiz i Abad (2011) expliquen la importància que el docent vagi canviant els espais i els materials proposats, en canvi, en la nostra mostra s'ha vist que la majoria sempre utilitzen els mateixos espais.

Pel que fa al tema d'avaluació i millora, s'ha pogut veure que la majoria dels docents entrevistats duen a terme avaluacions als infants a partir de graelles d'observació, per tal de tenir un seguiment de cada infant. I a més a més, els docents s'avaluen a ells mateixos per a poder observar les millores significatives que necessita el joc simbòlic, tal com ens diu Ruiz de Velasco (2006), l'adult ha de ser capaç d'observar, registrar, documentar i posteriorment reflexionar sobre el joc per tal d'extreure conclusions i poder donar-los un sentit.

Els docents destaquen que s'han de produir certs canvis com tenir més ganes de treballar-ho diàriament, més suport o bé tenir clar que l'infant és el propi protagonista del seu aprenentatge, per tant, ser capaços de millorar propostes, intentar canviar aspectes del joc, i això ho podem relacionar amb el que ens diuen Ruiz i Abad (2011), que s'han d'anar fent canvis en l'estructura de la sala depenent del que el docent vulgui treballar.

Amb relació al tema de coneixements, s'ha pogut observar que la majoria dels docents no reben formació inicial ni contínues sobre aquest joc simbòlic, és a dir no és un joc al qual se li doni massa importància a l'hora d'estudiar educació. A més a més, remarquen que seria important que se'ls formés en aquest àmbit, ja que això els donaria molta més seguretat a l'hora d'entendre el desenvolupament de l'infant en aquest joc i de proposar eines innovadores. Tal com ens diu Vigotsky (2000), el joc simbòlic és essencial pel desenvolupament dels infants, per tant, és molt important que els docents puguin conèixer les bases d'aquest joc.

Per acabar, s'han exposat els canvis i les millores que volen proposar els entrevistats de cara a aquest joc simbòlic, molts docents comenten la necessitat de tenir més recursos i canviar els materials, també han afegit que se li ha de donar més temps i un lloc més significatiu dins el currículum educatiu. Això coincideix amb el que ens diuen Ruiz i Abad (2011), que els materials han de ser variats, i que aquest joc ha de tenir un horari establert, no només fer-ho quan no hi ha res a fer. Cal remarcar que a l'observació feta a l'escola, sempre el fan els divendres a la tarda.

#### 4.4 Conclusions

Per acabar el treball de fi de grau, es presenten les conclusions que tal com diuen Bermúdez Rubio, D et al. (2021), les conclusions es duen a terme a partir dels resultats obtinguts per tal de respondre al problema plantejat i a tots els objectius.

Per concloure aquesta investigació i l'objectiu general ho farà donant resposta a cada un dels objectius específics, a partir del que ha sorgit durant les entrevistes i l'observació a l'escola.

Pel que fa al primer objectiu específic “**Analitzar les diferents estratègies i metodologies que utilitzen els docents per a implementar una sessió en el joc simbòlic**”, s'ha pogut veure que en les escoles del segon cicle d'educació infantil han sorgit dues metodologies principals que són els racons i l'aprenentatge cooperatiu. Els racons ho fan a partir de quatre o cinc espais i els infants s'hi poden moure lliurement, i l'aprenentatge cooperatiu ho enfoquen amb un conte que primer l'expliquen i aleshores van preparant l'obra perquè els infants la representin, o per tallers i projectes, és a dir, fan tallers un cop a la setmana de diferents àmbits i a un d'ells hi treballen el joc simbòlic a l'aula on poden jugar de manera lliure. A més a més, s'avalua inicialment durant el curs i d'aquesta manera decideixen l'enfocament que li donaran al joc simbòlic tenint com a prioritat les necessitats específiques de cada infant, molts d'ells utilitzen pictogrames per a estructurar la sessió.

En relació amb el segon objectiu específic “**Identificar els millors recursos i eines beneficiàries per a aquest joc simbòlic en els infants de 3-6 anys**” arribem a la conclusió que els recursos i eines més beneficiàries són materials de la vida quotidiana com el supermercat, la cuineta, els metges, els animals, els cotxes, eines i la caseta. Això ho usen perquè permeten reproduir experiències familiars i d'aquesta manera estructurar una imatge real del seu entorn més proper. Cal afegir, que també fan servir disfresses per poder treballar d'una manera més visual el fet d'identificar-se a ells mateixos i ser capaços de diferenciar-se dels altres. Durant l'observació, s'ha pogut veure que tenen l'aula dividida en espais, i cadascun d'ells correspon a un d'aquests materials de la vida quotidiana.

El tercer objectiu específic “**Explorar la qualitat de la formació que reben o han rebut els docents en aquesta temàtica**” ens ha permès concloure que la formació dels docents no és d'alta qualitat, és a dir la gran majoria no han rebut mai cap formació i alguns durant el grau universitari però només petites pinzellades. I pel que fa als centres educatius, no se'ls ha

brindat l'oportunitat de fer formacions en aquest àmbit, així doncs, s'han format de manera personal mitjançant la recerca de recursos i la llegida d'articles. Tots remarquen la importància d'afegir aquestes formacions per docents, el més realista i innovadores possibles per a implementar eines més innovadores i saber com afrontar millor la realització d'aquest joc que a vegades no se li dona la suficient importància. Pel que fa a les millores de cara a les formacions, tots coincideixen en el fet que s'han de fer formacions vivencials, realistes a l'aula per tal d'aprendre de manera directa la millor forma d'aplicar aquest joc amb els infants. A més a més, també coincideixen en el fet que aquest joc ha de tenir un pes més ampli dins del currículum i donar-li més importància dins de l'horari escolar.

Fent referència al quart objectiu específic **“Analitzar possibles millores en el desenvolupament del joc simbòlic i conèixer estratègies per enriquir el seu desenvolupament”**, els docents remarquen que seria important tenir més suport a les aules i tenir més ganes de treballar amb aquest joc, tanmateix, creuen que és essencial tenir molt clar que l'infant és el propi protagonista del seu aprenentatge. La majoria demanen la necessitat de tenir recursos més actualitzats, per tal de no caure en la monotonia de sempre utilitzar els mateixos espais.

Un cop conclusos els objectius específics ja podem donar resposta a l'objectiu general del treball de fi de grau que és **“Conèixer el paper del docent durant el joc simbòlic dels infants de segon cicle d'Educació Infantil”**.

Després d'haver realitzat les entrevistes a diferents docents de diverses escoles, podem arribar a la conclusió que un docent durant el joc simbòlic ha de deixar que els infants realitzin un joc simbòlic lliure, és a dir el docent ha de tenir un paper actiu però d'observador, i només intervenir si sorgeix un conflicte o si els infants necessiten ser reconduïts perquè s'han allunyat de l'objectiu de la sessió. Per tant, sempre ha d'estar present, però ha de deixar fer, ha de ser capaç d'acompanyar i observar.

A més a més, duen a terme avaluacions contínues a partir de graelles d'observacions o fotos, i per tal d'autoavaluar-se a ells mateixos i que puguin conèixer les mancances que sorgeixen al joc, realitzen autoavaluacions personals.

Finalment, podem comentar que a partir de les respostes obtingudes s'han pogut resoldre els dubtes i els objectius corresponents, coneixent des de ben a prop quin és el paper del docent

al joc simbòlic dels infants de segon cicle, i conèixer les eines i estratègies que utilitzen actualment als centres educatius per a treballar aquest joc.

#### **4.5 Propostes de millora**

Un cop acabada la investigació i coneixent els punts forts i els punts dèbils d'aquest treball del paper del docent en el joc simbòlic al segon cicle d'educació infantil presentaré tres iniciatives que es podrien incloure dins el sistema educatiu, per a poder trobar una solució a les mancances més rellevants.

En primer lloc, per poder millorar la importància que se li dona a aquest joc simbòlic als centres educatius, proposo que des del Departament d'Educació, es demani unes **hores obligatòries per incloure-ho dins de l'horari educatiu**. Seria considerable com a mínim dedicar unes dues hores setmanals perquè els nens puguin gaudir d'aquest joc, ja que els fa fomentar aspectes que en altres matèries no es tracten amb tanta profunditat.

En segon lloc, presento l'oportunitat de fer un **curs de formació** derivat als mestres d'educació infantil. Aquest curs de formació es duria a terme als centres educatius pel Departament d'Educació, on es parlaria sobre els punts més rellevants del joc simbòlic per tal de saber profundament en el fet que consisteix, les metodologies més interessants que poden fer servir i estratègies, i un cop realitzada la part teòrica de la formació es posaria en pràctica per tal de veure-ho de manera real a les aules. Així doncs, els docents formats podran comptar amb les millors metodologies i les estratègies més innovadores, per a poder fer d'aquest joc un moment crucial en l'aprenentatge dels infants.

Finalment, per a poder **fomentar el vincle família-escola**, es durà a terme a l'aula una maleta viatgera però amb objectes i materials de joc simbòlic. Aquesta maleta, cada setmana se l'endurà un infant de l'aula i a la llibreta que hi haurà dins explicaran tot el que han fet amb ella durant el cap de setmana, també ho explicaran als altres companys per treballar l'expressió oral, amb aquesta activitat ajudarem a fomentar el joc simbòlic a casa i que les famílies puguin ser conscients de la importància que té.

#### **4.6 Futures línies d'investigació**

Amb relació a la perspectiva de futur, a partir d'haver estat treballant durant tants mesos penso que si tornés a fer el treball es podria fer alguna modificació, i a més a més, altres enfocaments que podrien realitzar-se en futures investigacions. Ja que si hagués pogut tenir més temps d'investigació, la mostra podria ser molt àmplia i això permetria obtenir uns resultats molt més significatius.

D'una banda, una de les modificacions que realitzaria si tornés a fer aquest treball d'investigació seria obrir el meu enfocament del marc metodològic, de manera que es convertiria en una investigació mixta. Es presentaria un qüestionari destinat a les famílies, preguntant sobre aquest joc per tal de veure si les famílies en tenen coneixença o ho veuen com un joc més, això es podria fer per tal de decidir quin enfocament se li donaria a la investigació, i també tenir més punts de vista i informació que poder aportar de cara a les conclusions.

Un cop acabat el treball, dins d'aquest es podrien dur a terme diferents investigacions per a poder aprofundir més sobre el tema, una d'elles que seria molt interessant penso que podria ser fer una comparació entre una escola que es fes un joc simbòlic totalment lliure i un altre totalment dirigit, d'aquesta manera es podria arribar a conèixer quin és el paper del docent més favorable al joc simbòlic per tal d'ajudar els centres educatius a escollir el que és més positiu per l'aprenentatge de l'infant.

A més a més, també es podria ampliar la investigació al nivell educatiu, és a dir dur-la a terme de 0-3 anys. D'aquesta manera coneixeríem quin paper empra el docent en aquest cicle, quines estratègies i metodologies considera que són adequades per a treballar el joc simbòlic a primer cicle d'educació infantil. I, per tant, junt amb aquesta investigació tindríem el coneixement d'aquest tema dels dos cicles d'educació infantil.

Com a reflexió final, hem pogut veure que tot i que el paper del docent és actiu i tenen ganes de treballar amb aquest joc, encara falta un llarg camí per recórrer, ja que se li ha de donar molta més integració dins el currículum educatiu.

## 5. Fonts consultades

Abad, J. i Ruiz de Velasco, A. (2011). *El juego simbólico*. Recuperat de: <https://masteratenciontemprana.org/wp-content/uploads/2019/04/El-juego-simbolico-javier-abad.pdf>

Alonso, V. (2013). *El Juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con Discapacidad*. Recuperat de: [https://www.eduso.net/res/pdf/16/jue\\_res\\_16.pdf](https://www.eduso.net/res/pdf/16/jue_res_16.pdf)

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

Bermúdez Rubio, D., Cuenca Rivera, P. E., García Murillo, P. G., Gutiérrez Gómez, G. y Portela Ramírez, A. J. (2021). *Sugerencias para escribir análisis de resultados, conclusiones y recomendaciones en tesis y trabajos de grado*. *CITAS*, 7(1). Recuperat de: <https://doi.org/10.15332/24224529.6608>

Chateau, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz

Correia, R. (2020). *El paradigma interpretativo en la investigación cualitativa: análisis de los aportes de Mariane Krause (1995)*

*Definición de juego según Piaget*. (s.f.). Recuperat de: <https://www.studocu.com/es-ar/document/instituto-superior-formacion-docente-y-tecnica-no15-prof-berta-luisa-marquehosse/psicologia-educacional/definicion-de-juego-sgun-piaget/36426631>

*El joc*. (2014). MacMillan. Recuperat de: [https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/12/juego\\_inf\\_cata\\_unit\\_at.pdf](https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/12/juego_inf_cata_unit_at.pdf)

Escola Joan Abelló. (2025). *Joc simbòlic*. Generalitat de Catalunya. Recuperat de: <https://agora.xtec.cat/ceipjoanabello-mollet/general/joc-simbolic/>

Escola Les Muralles. (2023). *Joc simbòlic*. Generalitat de Catalunya. Recuperat de:

<https://agora.xtec.cat/ceiplesmuralles/general/joc-simbolic/>

Escuela Experta. (s.f.). *Vygotsky y el aprendizaje infantil: teorías revolucionarias*. Recuperat de:

[https://escuelaexperta.com/vygotsky-y-el-aprendizaje-infantil-teorias-revolucionarias?expand\\_article=1](https://escuelaexperta.com/vygotsky-y-el-aprendizaje-infantil-teorias-revolucionarias?expand_article=1)

Folgueiras, P. (2016). *La entrevista*. Universitat de Barcelona. Recuperat de:

<https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/99003/1/entrevista%20pf.pdf>

Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. Recuperat de:

<https://www.fundacionvalse.org/wp-content/uploads/2022/03/TEORIAS-DEL-JUEGO-COMO-RECURSO-EDUCATIVO.pdf>

Gallardo, J. i Gallardo, P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. Recuperat de:

[file:///C:/Users/crist/Downloads/Dialnet-TeoriasSobreElJuegoYSuImportanciaComoRecursoEducat-6542602%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/crist/Downloads/Dialnet-TeoriasSobreElJuegoYSuImportanciaComoRecursoEducat-6542602%20(1).pdf)

Garnica, A. (2022). *Juego simbólico y método TEACCH: favoreciendo*. Recuperat de:

<https://pablolatapisarre.edu.mx/revista/index.php/rmiie/article/view/19/20>

Garvey, C. (1978). *El juego infantil*. Madrid: Morata

Generalitat de Catalunya. (2006). *Convenció sobre els drets de l'infant*. Recuperat de:

[https://jocdelsdrets.gencat.cat/assets/pdf/Convencio\\_drets\\_infancia.pdf](https://jocdelsdrets.gencat.cat/assets/pdf/Convencio_drets_infancia.pdf)

Generalitat de Catalunya. (2023). *Decret 21/2023, 7 de febrer, d'ordenació dels ensenyaments de l'educació infantil*. Diari oficial de la Generalitat de Catalunya. Recuperat de:

<https://portaldogc.gencat.cat/utillsEADOP/PDF/8851/1955221.pdf>

Joc. (2024). *Viquipèdia*. Recuperat de:

<https://ca.wikipedia.org/wiki/Joc>

- López-Corvo, R. E. (2022). *Introducción a la psicología de Jean Piaget* (1a ed.). BIEBEL. Recuperat de: <https://ebookcentral-proquest-com.sabidi.urv.cat/lib/urv/reader.action?docID=29920104&ppg=29>
- Medina, R. i Prieto, M. (2011). *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. Recuperat de: <https://eafmarguillen.com/wp-content/uploads/2023/09/Juego-simbolico-como-socializador.pdf>
- Montañez, V. (6 de setembre de 2024). *¿Qué es el juego simbólico?*. Recuperat de: <https://www.tuconducta.com/autismo-infantil/que-es-el-juego-simbolico#la>
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica de España.
- Rakoczy, H., Tomasello, M. i Striano, T. (2005). *How children turn objects into symbols: a cultural learning account*. Recuperat de: [https://www.eva.mpg.de/documents/Taylor%20&%20Francis/Rakoczy\\_Children\\_Symbol-use-and-symbol-representation\\_2005\\_1555315.pdf](https://www.eva.mpg.de/documents/Taylor%20&%20Francis/Rakoczy_Children_Symbol-use-and-symbol-representation_2005_1555315.pdf)
- Revista Alea Jacta Est. (2019). *Alea Jacta Est, N.º1*. Wordpress. Recuperat de: <https://revistaaleajactaest.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/12/alea-jacta-est-n-c2ba-1.pdf>
- Ruiz de Velasco Gálvez, Á. i Abad, J. (2011). *El juego simbólico*. Barcelona: Graó
- Tonon, G. (2008). *Reflexiones latinoamericanas sobre investigación cualitativa*. Prometeo libros. Recuperat de: [https://colombofrances.edu.co/wp-content/uploads/2013/07/libro\\_reflexiones\\_latinoamericanas\\_sobre\\_investigacin\\_cu.pdf](https://colombofrances.edu.co/wp-content/uploads/2013/07/libro_reflexiones_latinoamericanas_sobre_investigacin_cu.pdf)
- Vaquero Tió, E. (2020) Análisis de datos: método cualitativo. Universidad de Lleida. Recuperat de: <https://www.youtube.com/watch?v=Key4-LZ7UiA>

Vygotsky, L. (2000). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Biblioteca de bolsillo. Recuperat de:

<https://saberepsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>

## **Índex Annexos**

<b>6.1 Redactat de les entrevistes</b>	<b>75</b>
<b>6.2 Taula codificació dades entrevistes</b>	<b>97</b>
<b>6.3 Taula codificació i categorització de dades entrevistes</b>	<b>114</b>
<b>6.4 Exemple graella d'observació</b>	<b>125</b>
<b>6.5 Recollida de dades durant les observacions</b>	<b>127</b>
<b>6.6 Taula codificació dades observacions</b>	<b>134</b>
<b>6.7 Taula codificació i categorització de dades observacions</b>	<b>137</b>

## 6. Annexos

### 6.1 Redactat de les entrevistes

- 1. Les metodologies que ens podem trobar en una sessió poden anar variant segons l'objectiu educatiu que hi hagi establert. L'aprenentatge cooperatiu, el treball per projectes i els racons son les més comunes, quines d'aquestes utilitzes durant el joc simbòlic i de quina manera ho fas?**

Entrevistat 1: A la nostra escola, tot i que durant la majoria d'hores lectives es treballa de manera individual, a l'hora de treballar amb el joc simbòlic fomentem molt el treball per racons i això evidentment porta a treballar de manera cooperativa. Als racons hem pogut veure durant anys que els infants interactuen molt entre ells, ja que a la cuina, botiga, supermercat, hospital... agafen diferents rols de la vida quotidiana i d'aquesta manera treballen molt les habilitats socials. I per això, crec que és tan important a la nostra escola donar-li molta importància al joc simbòlic, pel fet que tal com he dit som una escola que es treballa molt de manera individual i, per tant, aquestes estones d'aquest joc són importantíssimes perquè aprenguin a comunicar-se amb els altres i a compartir.

Entrevistat 2: Nosaltres tenim una aula de joc simbòlic (cuineta, metge, restaurant, perruqueria, garatge, cotxes i botiga). Hi anem cada setmana mig grup, la resta fa atelier. També cada setmana tenim una hora de racons que anem canviant. A l'aula de darrere, tenim diferents jocs i jocs simbòlics que comparteixen amb l'altra classe.

Durant les classes de Ludi i Emat, intentem dur a terme activitats en què inclogui anar a comprar (mates), fer la llista de la compra, parlar de les accions que fem quan anem a la perruqueria.. Ho tenim inclòs en molts aspectes del dia a dia.

Entrevistat 3: Nosaltres el treballem per racons.

Entrevistat 4: El que més utilitzo són els racons, tot i que no d'anar canviant cada x temps d'activitat si no fem racons lliures, és a dir posem 4 o 5 racons amb diferents espais (caseta, supermercat, animals, cotxes, nines, metges) i ells poden anar al que vulguin i estar tota l'estona que desitgin.

Entrevistat 5: Acostumo a utilitzar els racons, és a dir, en la sala de joc simbòlic hi ha diferents racons temàtics on poden circular lliurement.

Entrevistat 6: El joc simbòlic està present dins del nostre dia a dia a l'aula, depenent de quina temàtica treballem i dels objectius d'aprenentatge, l'anem modificant. Dins del joc simbòlic, l'aprenentatge cooperatiu neix fruit de la mateixa interacció que mantenen a vegades els infants, i també és cert que si volem treballar algun projecte en concret, orientem el joc simbòlic entorn del projecte. Per exemple si estem fent els oficis, els jocs simbòlics que trobaran a l'aula aniran orientats a representar els diferents oficis.

Entrevistat 7: Nosaltres ho treballem a partir de l'aprenentatge cooperatiu, i a més a més, fem uns tallers als dijous cada trimestre, on un d'ells és de joc simbòlic.

## **2. Podries descriure una sessió habitual i la seqüència didàctica que segueixes per dur-la a terme?**

Entrevistat 1: Nosaltres anem una tarda a la setmana a una aula que ja tenim destinada per a poder gaudir d'aquest joc. L'ordre d'una sessió habitual a vegades varia depenen del dia, però el que fem gairebé sempre és una breu introducció dels diferents materials i espais que hi ha a la sala i recordem les normes de no barallar-nos, fer mal i de compartir... Un cop recordades les normes cada infant va cap al racó de joc que més li agrada i ja comencen a interactuar amb els materials i entre ells, jo com a mestra simplement observo i intervenc en cas que pugui afavorir la creativitat si veig que un infant es queda encallat en un mateix joc. Un cop acaba el temps de joc, ens asseiem tots junts en rotllana i compartim les experiències que han tingut durant el joc i ho relacionem amb experiències seves personals i de la seva vida quotidiana.

Entrevistat 2: Fem el bon dia, i aleshores anem mig grup a l'aula del joc simbòlic, allà recordem les normes i ells juguen lliurement. I després, quan realitzem les classes de Ludi i Emat, en parlem de les accions que es fan perquè ho puguin relacionar amb la vida quotidiana.

Entrevistat 3: Nosaltres duem a terme el joc simbòlic en moltes ocasions diàries com per exemple en una sessió on treballem les rutines diàries, ho fem amb ninos i d'aquesta manera es posa llenguatge al qual fan i ells ho poden interpretar de la manera que vulguin, cada setmana ho fa un nen diferent.

Entrevistat 4: Comencem assegint-nos a la paret i es pregunta qui recorda les normes del joc, a partir d'aquí recordo que avisaré cinc minuts abans d'acabar l'activitat per a recollir, aleshores comencen a jugar durant uns 40 minuts aprox. i aleshores en acabar fem una petita conversa final del que més els ha agradat.

Entrevistat 5: L'aula s'utilitza sobretot en les tardes d'espais que es fan amb tot infantil. Només hi poden entrar 12 alumnes on tenen accés segons si queden polseres que tenen a l'entrada de la classe. Aleshores els alumnes hi estan l'estona que ells considerin.

Entrevistat 6: El joc simbòlic dins de l'aula es realitza a través de lliure circulació i elecció, els infants juguen lliurement tot tenint en compte les premisses donades: respecte i cura dels materials, les eleccions dels altres infants i els espais. És a dir, el material del joc de cuina no pot trobar-se al taller de mecànica per exemple. D'altra banda, sempre que es presenten noves propostes de joc simbòlic, prèviament es presenta als infants vocabulari nou a través d'imatges senzilles i material manipulatiu per fomentar l'adquisició de noves paraules alhora que juguen.

Entrevistat 7: El primer que fem és anar cada divendres a la tarda a l'aula de joc simbòlic, allà seuen a la paret i recordem les normes: compartir el material, cuidar-lo, no prendre'l als altres sinó que l'han de demanar, i no barrejar el material entre diferents espais, ja que han de tenir clara la funció de cada espai, han de buscar el significat de cada cosa i fer-ho el més significatiu possible. Seguidament, pregunto a cadascú a l'espai que volen anar i hi van lliurement i ja comencen a jugar.

## **3. A l'hora de dissenyar una sessió de joc simbòlic, fas primer una avaluació inicial dels infants i aleshores ja decideixes els objectius?**

Entrevistat 1: Sí, sempre a l'inici de curs faig dues o tres sessions on poso diferents espais com la

cuina, la casa, les nines, el supermercat, els cotxes i els metges, i observo els interessos i les necessitats de cada infant, això em permet observar si els infants es troben ja a l'etapa del joc simbòlic o si encara estan més en un joc presimbòlic. Aleshores aquesta observació em permet veure quins seran els objectius educatius pel curs, i a partir d'aquí ja aniré dissenyant les diferents activitats.

Entrevistat 2: A l'escola el tenim dissenyat i s'utilitza per a tot infantil. Tenim una aula només de joc simbòlic. A l'aula no tenim joguines en tenim a una aula de darrere compartida amb l'altre I4, i anem canviant i variant el joc simbòlic segons les necessitats dels alumnes.

Entrevistat 3: Sí, a l'inici de curs durant un mes aproximadament depenen del curs o la classe faig una avaluació inicial per a poder observar de manera profunda el nivell en el qual es troba cada infant i el grup-classe, i també per observar els seus interessos i necessitats.

Entrevistat 4: Sí, cada curs deixo unes dues setmanes per veure el nivell dels infants i a partir d'aquí em proposo diferents objectius per la resta de l'any, sempre ens adaptem a les diferents necessitats i ritmes dels infants.

Entrevistat 5: No dissenyo cap sessió, els espais ja estan distribuïts i ells quan hi van jugant de manera totalment lliure.

Entrevistat 6: Sí, a l'hora de dissenyar totes les sessions hem de tenir en compte el seu moment maduratiu. I anar ajustant les sessions segons la seva demanda de necessitats i la seva evolució.

Entrevistat 7: A principi de curs, arribem a l'espai i deixo que experimentin el que més els agrada per veure cap a on tiren, i a partir d'una o dues sessions, ja comencen a establir rols com per exemple, un fa de venedor l'altre de comprador, etc. Diàleg, modelatge adult i ells imiten. A poc a poc aprenen aquesta socialització, cooperativa ja que juguen tots junts s'ajuden entre ells. Que busquin aliments dels plats que estan cuinant, metges hi ha el pacient i el doctor, ell et diu que et fa mal, etc.

#### **4. Com decideixes l'ordre de les activitats que aniràs realitzant durant el curs?**

Entrevistat 1: (resposta a la 3)

Entrevistat 2: Ho tenim bastant pautat, però anem variant segons demanda i necessitat.

Entrevistat 3: Un cop feta l'avaluació inicial dels infants tal com he explicat, començo a fer una programació molt acurada per a tot el curs, tot i que sempre hi poden haver modificacions a mesura que anem avançant, ja que a vegades pot haver-hi propostes que finalment consideri que s'han de canviar per a poder potenciar millor l'aprenentatge d'aquell grup en concret.

Entrevistat 4: Com he dit, segons el ritme i objectius que em proposi a l'inici del curs.

Entrevistat 5: Hi ha una lliure dinàmica en tot moment, és a dir, no hi ha activitats. Potser s'incorporen nous materials o nous racons, però no se segueix cap ordre.

Entrevistat 6: Es té en compte en coordinació amb el claustre segons l'època del curs, temàtica a treballar, moment maduratiu dels infants i com pot resultar de significatiu per a ells i elles.

Entrevistat 7: Com ja he dit, comencem per l'experimentació i observació aleshores també vaig fent fotos, per veure el que van evolucionant i a partir d'aquí ja decideixo l'ordre.

## **5. Quin pes creus que té el paper del docent en aquesta temàtica?**

Entrevistat 1: Penso que tenim un paper fonamental, ja que encara que aquest joc sigui més lliure i estigui pensat perquè els infants explorin i creïn ells mateixos. El meu paper és més important del que sembla, pel fet que jo dissenyo les activitats pensades per estimular la seva creativitat i imaginació, i en el meu cas intervinc de guia si veig que algun infant necessita avançar en el joc i intervinc en moments de conflictes.

Entrevistat 2: El paper del docent penso que és clau en aquesta temàtica, pel fet que els permet desenvolupar aspectes de la vida quotidiana que ens poden ser molt útils per treballar números, colors... comptar, restar...

Entrevistat 3: Penso que té un paper primordial

Entrevistat 4: Penso que és molt important, pel fet que els infants durant aquest joc a vegades necessiten un company simbòlic i algú que els acompanyi durant el seu procés d'aprenentatge.

Entrevistat 5: El paper del docent té un paper molt important dins l'aula del joc simbòlic, però en el meu cas ocupa un pes molt important en el paper de guia.

Entrevistat 6: El pes més fort sens dubte el tenen els infants, nosaltres els docents hem de crear un ambient ric i estimulante perquè l'aprenentatge es desenvolupi satisfactòriament. Però no ens hem d'oblidar de la mirada activa del docent i del modelatge que pot proporcionar als infants.

Entrevistat 7: Té un pes molt considerable primer, de guia totalment, ja que s'ha d'interferir en el moment idoni, s'ha de deixar fer, però sempre recordant les normes que no s'emportin el menjar sense pagar... Guiar aquest joc si ho crec oportú, si entre ells parlen dialoguen i és enriquidor no intervinc.

## **6. En quins moments consideres que el docent ha d'intervenir més activament durant el joc simbòlic?**

Entrevistat 1: Resposta a la pregunta 5

Entrevistat 2: En els moments que van perduts i no saben com fer o encaminar el seu joc, o en els moments que hi ha disputes entre ells. A mi, en el joc simbòlic m'agrada molt observar per veure com es desenvolupa cada infant, ja que també em serveix per a fer observacions en altres àrees del seu aprenentatge, i també, m'agrada actuar si és necessari, perquè a la nostra aula de joc simbòlic sempre hi predomina el respecte i els bons valors cap als altres.

Entrevistat 3: Bé, no hi ha un moment específic per a mi en què consideri que el docent ha d'intervenir més activament durant el joc simbòlic, sinó que sempre han d'estar presents en qualsevol rol, sigui acompanyant, passiu o observador.

Entrevistat 4: En moments que l'infant es trobi desorientat o perdut, i en situacions de conflicte greus.

Entrevistat 5: En el meu cas només intervinc quan m'interessa que estableixin converses entre ells. Aleshores els guio en el que han de dir per exemple en la botigueta.

Entrevistat 6: A l'hora de presentar les propostes, proporcionar modelatge dels possibles diàlegs i jocs, possibles conflictes o recordatori de normes.

Entrevistat 7: Quan la funció d'aquell espai no l'estan fent un bon ús, és a dir estan barrejant materials d'altres espais o no respecten les normes indicades al principi de la sessió.

### **7. Realitzeu un joc simbòlic lliure o més dirigit?**

Entrevistat 1: Al final el joc simbòlic penso que ha de ser lliure, simplement jo els proporciono diferents espais o materials i a partir d'aquest punt, són ells els que han de ser capaços de fer diferents representacions i d'explorar tot el que hi poden trobar a la sala; així i tot, com ja he dit, jo ajudo a aquells infants que es trobin encallats durant el joc i també si hi ha conflictes, però el joc simbòlic que realitzem és molt lliure.

Entrevistat 2: Com ja he dit és un joc simbòlic lliure, només és acompanyat per la mestra en cas de conflicte o de pèrdua.

Entrevistat 3: No et podria definir en aquest cas la meua postura del tot, ja que jo em trobo en una aula de nens amb moltes necessitats educatives especials i bastant variades aleshores el meu joc va depenent una mica segons l'alumne.

Entrevistat 4: Lliure, jo sempre deixo que els infants explorin i experimentin lliurement, per tant, agafo el paper d'observadora.

Entrevistat 5: Totalment lliure, com he dit es mouen lliurement pels espais de l'aula segons els seus interessos, ja que penso que és primordial perquè explorin i creïn.

Entrevistat 6: Lliure, com he dit el pes més fort per crear el seu propi aprenentatge a l'aula de joc simbòlic el tenen els infants.

Entrevistat 7: Deixo el joc simbòlic lliure perquè ells puguin explorar a l'aula i agafar els rols que més els cridin l'atenció; així i tot, jo faig d'interlocutora i els vaig fent preguntes com: que estàs fent de menjar?, a mi m'agraden els macarrons, potser els falta sal...

### **8. Quan sorgeix un conflicte de quina manera actues? Podries aportar-ne algun exemple?**

Entrevistat 1: A l'aula de joc simbòlic és molt normal que hi hagi conflictes, ja que els nens estan en una etapa molt egocèntrica on encara els costa molt compartir amb els altres, aleshores un exemple que puc donar-te és per exemple quan hi ha dos infants que volen fer de caixers de supermercats, aleshores jo el que faig en aquest cas és acostar-m'hi de manera molt calmada i primer els pregunto que passa, ja que vull que ho comuniquin que sàpiguen expressar el que senten, allò que els està angoixant en aquell moment, i aleshores busco una solució per exemple: "va ara tu vine a comprar amb mi i després fas de caixer..."

Entrevistat 2: A mi m'agrada molt que es parlin les coses, i en el moment del conflicte aturo als infants que es troben en ell i en parlem del que ha passat i busquem una solució. A més a més, a l'inici de la sessió es repassen les normes i en acabar-la sempre parlem de com s'han sentit i recordem les normes. Per a ajudar a resoldre aquests conflictes, sempre porto pictogrames, ja que de manera universal ajuden a tots als alumnes a tenir les normes de manera visual i gairebé sempre es manté una molt bona actitud a l'aula.

Entrevistat 3: M'acosto als infants d'una manera molt calmada, i els faig reflexionar a tots sobre el que ha passat, és a dir primer faig que parlin un a un, ja que és molt important que cada nen pugui donar la seva versió per sentir-se escoltat i aleshores els faig reflexionar i junts trobem una solució.

Entrevistat 4: M'apropro i m'acoto cap als infants que els ha sorgit el conflicte, i aleshores el que faig és fer que m'expliquin que ha passat perquè se sentin escoltats, i intentem arribar a un acord beneficiari per totes les parts.

Entrevistat 5: Normalment sorgeixen conflictes per l'adquisició de materials. Actuo segons el cas, però la solució sempre és mantenir un diàleg on han de compartir.

Entrevistat 6: Per tal d'intervenir en un conflicte, és important la mirada activa al llarg de la sessió, ja que d'aquesta manera podràs comprendre millor el que va passant al llarg de la sessió. A l'aula sempre estan recordades les normes, pactades amb ells i elles i, per tant, és fàcil recordar quins eren els pactes que havíem establert i veure on fallem. Si ells saben el que esperem d'ells serà més fàcil reconduir la conducta. Identifiquem emoció, intentem posar paraules a l'enuig i si ho solucionem poden continuar jugant o bé si ho necessiten, acudir a un espai de calma de l'aula.

Entrevistat 7: Normalment els conflictes que sorgeixen és per compartir els materials, els explico i si ja l'ha tingut un durant una estona doncs s'explica i cedeixen sense problema, com que és un joc molt propi no sorgeixen molts conflictes, el fet d'haver establert unes normes a l'inici fa que sorgeixin conflictes mínims.

## **9. Quin creus que és el paper ideal del docent durant el joc simbòlic?**

Entrevistat 1: El paper del docent, ha de ser un paper actiu, és a dir tot i que no s'impliqui directament al joc, ha d'estar a l'aula observant, resolent els conflictes que vagin sorgint i ajudant als que més ho necessitin a partir de petites propostes que puguin fer-los reflexionar.

Entrevistat 2: Com ja he dit, visualitzar i acompanyar quan faci falta.

Entrevistat 3: Penso que el paper ideal ha de ser un docent que sigui capaç d'acompanyar als seus alumnes en aquest joc, és a dir, fer que ells sentin una confiança i seguretat en aquell entorn, i també sigui capaç de fer d'observador i deixar que els infants es desenvolupin lliurement per la sala.

Entrevistat 4: El paper ideal del docent durant el joc simbòlic, és quan el docent és capaç de poder fer d'observador del joc i també de suport en cas que els infants ho necessitin, però sobretot que els deixi experimentar, ja que és un espai essencial per desenvolupar la seva creativitat.

Entrevistat 5: Considero que s'ha de tenir una posició d'observació, pel fet que els hem de donar l'oportunitat del fet que sigui un espai d'experimentació, de deixar anar la creativitat, en els altres àmbits ja està tot més pautat.

Entrevistat 6: Doncs com comentava anteriorment, amb mirada i escolta activa, ajustant les sessions a les necessitats dels infants i estimulant l'aprenentatge tot provocant situacions riques d'estímul.

Entrevistat 7: El paper del docent ha de ser d'observador per veure tot el que succeeix a la sala i deixar actuar, tot i això, jo estableixo un diàleg amb ells i els faig preguntes sobre el seu joc.

## **10. En el nou currículum, l'Eix 4 parla sobre la importància de treballar el joc simbòlic a**

**partir de la diversitat i la igualtat. Creus que les vostres programacions s'estan ajustant progressivament a la nova normativa?**

Entrevistat 1: Sí, a la nostra escola treballem per adaptar-nos a aquesta normativa.

Entrevistat 2: Sí, som una escola on tenim una gran diversitat d'alumnes amb necessitats educatives diferents, i sempre intentem incloure a tots i treballar des de moltes perspectives.

Entrevistat 3: Sí, nosaltres ens adaptem molt a la diversitat i a la inclusió del nostre alumnat, i això evidentment queda reflectit a les nostres programacions.

Entrevistat 4: Sí, totes les nostres programacions estan ajustades per a la inclusió i la diversitat de l'alumnat.

Entrevistat 5: Sí, però nosaltres sempre hem treballat a partir de la diversitat i la igualtat, independentment del nou currículum.

Entrevistat 6: Sí, en definitiva el joc és una eina que proporciona mesures universals perquè tots els infants hi puguin accedir. D'altra banda, el modelatge proporcionat en el joc simbòlic, contempla models diversos de la nostra societat i aquest fet facilita que els infants tinguin una mirada més inclusiva i amb perspectiva de gènere.

Entrevistat 7: Sí, nosaltres sempre treballem des de la inclusió i la igualtat, ja que són aspectes molt rellevants en el nostre dia a dia.

**11. Com pots fomentar com a mestre la inclusió dels infants amb NESE durant aquest joc simbòlic?**

Entrevistat 1: Per a poder fomentar la inclusió d'aquests infants, adapto les diferents activitats d'aquest joc segons les necessitats de cada infant perquè puguin participar de la mateixa manera que els seus companys, el que utilitzem molt són els pictogrames i segons la necessitat de cadascun busco diferents espais on puguin sentir-se còmodes i participar-hi, i a vegades perquè m'integro més dins del joc per fer-los de guia i que vagin integrant-se.

Entrevistat 2: Per a mi és fonamental, que els infants puguin veure que no tots som iguals que cada nen és únic, i que tots podem jugar junts i passar una molt bona estona, com he dit, per nosaltres el respecte és fonamental.

Entrevistat 3: Anticipant la situació, posant lèxic a tots els elements i creant estructures senzilles que puguin entendre, modelant les accions i tancant sempre l'activitat recollint el que s'ha fet i on ell sempre ha de tenir un paper actiu igual que els seus companys.

Entrevistat 4: Ho puc fer a partir de pictogrames, perquè entenguin millor les normes del joc, el seu funcionament, i també els espais de cada racó.

Entrevistat 5: Promovent un ambient agradable i acollidor on se sentin a gust en aquest espai. Animar-lo que participi en les dinàmiques de joc.

Entrevistat 6: El joc simbòlic de l'aula, està plantejat tenint en compte les mesures universals del DUA, per tant, no ens ha estat necessari crear suports intensius o addicionals pels infants NESE. El fet de delimitar els espais, la incorporació de pictogrames, material tàctil i sensorial, bastida de

vocabulari representat amb pictogrames i paraules accessibles a la seva realitat...

Entrevistat 7: Modelant el joc si un infant està sobreestimat, avisar als altres que siguin conscients que aquell infant ho necessita, estar a sobre recordant normes, vigilar que no hi hagi molts estímuls, baixar marxes. Un TEA, deixar-lo més lliure anar vigilant però deixar-lo fer, depenent del seu nivell. Mutisme selectiu: amb les amigues sí que parlava, deixar-li espai no obligar a fer que parli, i tenir observació activa.

## **12. Quines estratègies utilitzes per a fomentar la creativitat durant aquest joc simbòlic?**

Entrevistat 1: Proporciono molts materials com ara teles o disfresses que permetin una creativitat oberta on ells puguin representar el que vulguin a partir d'aquests materials i puguin crear les seves pròpies històries i situacions.

Entrevistat 2: Si algun infant queda encallat en algun material, li proporciono altres punts de vista sobre aquell mateix.

Entrevistat 3: L'evocació o pluja d'idees, la reflexió de situacions habituals viscudes pels infants...

Entrevistat 4: Cada dia apporto coses noves, quan veig que els infants ja estan més desenvolupats afegeixo les teles i peces de roba per treballar també la representació de rols.

Entrevistat 5: Es poden disfressar amb la varietat de complements que vulguin.

Entrevistat 6: No donar tot fet, és a dir, deixar que els infants siguin qui elaboren el seu propi joc simbòlic a través del material o provocacions proporcionat, no sempre proporcionar material específic, és a dir, utilitzar peces soltes, blocs... Ells i elles soles solen explorar la seva creativitat, fins i tot alguns sorprenen. Però si es veu que no s'animen, sempre pots donar-li alguna proposta o provocació que sigui el punt de partida perquè l'infant sigui més creatiu.

Entrevistat 7: Intervenir jo, és a dir per exemple posar-me jo com a pacient, posar-me en el paper de compradora, etc. i veure de quina manera em responen.

## **13. Un cop els infants agafen més confiança en la dinàmica del joc simbòlic, el teu paper deriva una funció més de guia o supervisió?**

Entrevistat 1: Com ja he dit el meu paper sempre esdevé més de supervisió des d'un inici llevat que hi hagi infants que em necessitin més de guia fins a agafar la suficient confiança dins l'espai, per tant, la meva tasca és que els infants puguin crear situacions a partir de l'exploració i que es fomenti molt la seva creativitat.

Entrevistat 2: Sí, als infants que els costa més sempre primer jugo amb ells i els dono diferents propostes i els ensenyo diferents materials, i un cop agafen confiança la meva funció és de suport i supervisió a l'aula.

Entrevistat 3: Agafo un paper de supervisió, ja que em serveix molt per a poder observar com actuen a partir de la seva imaginació i creativitat, i per veure el punt maduratiu en el qual es troba cada un d'ells.

Entrevistat 4: Com ja he dit el meu paper sempre és més de supervisió.

Entrevistat 5: Sempre és de guia, com ja he dit nosaltres apostem perquè ells creïn el seu propi joc.

Entrevistat 6: Deixo de guiar tant i agafo un rol de supervisió a partir d'una mirada global i una observació activa, per saber el que passa en tot moment, però que els infants puguin jugar de manera lliure.

Entrevistat 7: Sí que és veritat que jo intervenc molt en el joc com he dit doncs fent de pacient o fent preguntes sobre el rol que han agafat, però, així i tot, quan ja coneixen millor la dinàmica del joc i han agafat confiança amb l'entorn, aleshores agafo un paper més de supervisió per tal d'observar els aspectes que van succeint durant el joc.

#### **14. Com reconduïx als infants que s'allunyen dels objectius educatius?**

Entrevistat 1: Primerament observo molt bé el que està passant i de quina manera s'està allunyant dels objectius, aleshores espero una sessió o dues i si veig que continua en la mateixa línia doncs intervenc de manera molt respectuosa oferint-li diferents orientacions que puguin reconduir-lo cap al joc simbòlic, com per exemple introduir-li algun material que pugui trobar familiar a la seva vida quotidiana.

Entrevistat 2: Torno a explicar una mica la dinàmica en aquella aula, i si és necessari ensenyo els pictogrames de les normes i en parlem, una bona comunicació amb ells és fonamental.

Entrevistat 3: Amb el llenguatge i l'acció alhora, reflexionant sobre el que ens havíem proposat si ho hem aconseguit o no.

Entrevistat 4: Els proposo petits passos per a tornar a incorporar-se al joc, per exemple mira va que esmorzem?

Entrevistat 5: Donant-los les indicacions idònies, que ells necessitin per a poder tornar a entrar dins del joc.

Entrevistat 6: Fent alguna proposta o provocació que reconduïxi el fil de l'objectiu, entrant al joc proporcionant algun material, fent una parada i tornada a la calma si es veu que estan molt disruptius.

Entrevistat 7: M'acosto a ells, recordem les normes i la dinàmica del joc i els pregunto quin espai els crida més l'atenció, a partir d'aquí anem a l'espai i els faig propostes perquè comencin a endinsar-se en aquell entorn.

#### **15. Com i quan avalues els aprenentatges dels infants?**

Entrevistat 1: Ho faig de manera contínua i a partir de l'observació, jo tinc unes graelles d'observació amb tot el que vull veure i aleshores cada setmana vaig anotant aspectes que em cridin més l'atenció i cada tres o quatre setmanes faig observacions de cada un d'ells per tal de tenir el seu procés evolutiu de tot el curs.

Entrevistat 2: Faig preguntes dels temes que haig d'avaluar durant el joc o al final de la sessió, però m'agrada molt observar com treballen i com juguen i interactuen dins l'aula, ja que l'observació dona molta informació rellevant per a l'avaluació.

Entrevistat 3: A partir de graelles d'observació, els avaluo al llarg de tot el seu procés

d'ensenyament-aprenentatge.

Entrevistat 4: Un cop al mes a partir d'unes graelles d'observació avaluo tot el que succeeix a la sala.

Entrevistat 5: En el nostre cas no l'avaluem, simplement si succeeix alguna cosa molt rellevant doncs s'anota i s'engloba en els altres àmbits.

Entrevistat 6: A través d'observació activa. Ho avaluo de manera contínua al llarg de totes les sessions a través de la documentació pedagògica.

Entrevistat 7: A través de l'observació, diari d'aula i fotos que vaig fent per veure l'evolució i ja extrec les conclusions pertinents.

### **16. Dus a terme un procés d'autoavaluació com a docent pel que fa a la planificació de les sessions, material emprat, motivació infants...?**

Entrevistat 1: Sí, també tinc una petita graella d'autoavaluació on després de cada sessió em serveix per a reflexionar d'aspectes que potser no han funcionat tal com jo em pensava, aleshores a partir d'aquí milloro les meves sessions.

Entrevistat 2: Sí, no sempre surt com t'ho has plantejat i hem de ser conscients del que no ha funcionat i reflexionar sobre la nostra tasca. Un aspecte clau també és que a vegades no estem amb les mateixes ganes i això es nota.

Entrevistat 3: Sí, en acabar una sessió reflexiono de com ha anat, si els ha agradat, si els materials han estat els encertats o canvis que podria fer per a altres ocasions, i sobretot m'avaluo a mi, com he actuat i en què potser m'he equivocat.

Entrevistat 4: Sí, ja que penso que és superimportant el fet de realitzar una autocrítica cap a un mateix, pel fet que em serveix molt per saber com continuar orientant les sessions i el que es pot millorar tant de programació com d'actitud personal.

Entrevistat 5: Sí, sobretot em centro molt en si funciona la distribució de l'aula i dels materials, per a realitzar els canvis que consideri convenients.

Entrevistat 6: Sí, penso que és essencial que els docents puguin ser capaços de fer-se una autocrítica tant a ells mateixos com a la sessió en si, a mi em serveix molt per veure què puc millorar com a docent i què és el que no està funcionant a la sessió.

Entrevistat 7: Sí, penso en altres maneres d'intervenir a l'aula, però penso que podria ser important fer graelles per tenir-ho tot ben anotat.

### **17. Quins materials didàctics consideres més adequats per implementar aquest tipus de dinàmiques?**

Entrevistat 1: Jo penso que els materials didàctics adequats per al joc simbòlic són les disfresses, i els diferents espais més estructurats com ara la botiga, els metges... Ja que ells poden crear els seus propis escenaris i també experiències que es troben a la vida quotidiana.

Entrevistat 2: Material molt divers i molt, per exemple pots de diferents coses del supermercat,

llibretes per fer la llista de la compra, espais més estructurats...

Entrevistat 3: Manipulatiu i molt proper als infants, la caseta, disfresses, granges, caixes...

Entrevistat 4: Penso que els materials que s'assemblen a aspectes de la vida quotidiana, ja que ajuden a entendre una mica el que fan els pares i la gent que els envolta.

Entrevistat 5: L'estructura de la botiga, del metge, o la casa.

Entrevistat 6: Material visual, tàctil, pràctic. Intentar fugir de tot el material de plàstic i proporcionant diverses textures.

Entrevistat 7: Materials com el supermercat o entorn que ells hi van durant el dia a dia, acompanyen als seus pares a comprar, i això fa que puguin entendre el procés del seu entorn, és a dir, els pares treballen per guanyar diners i anem a comprar per poder menjar, o per exemple en el cas del metge per entendre que no ens fan mal si no ens curen, la caseta entenen la seva rutina de casa. El de les eines on imiten sobretot la conducta del pare, a casa.

### **18. Com valoren l'eficàcia dels que utilitzeu actualment a l'aula?**

Entrevistat 1: Penso que els que utilitzem actualment a l'aula que com ja he dit són més aviat aquests estructurats, són molt eficaços, ja que afavoreixen la creativitat de cada infant i cada un d'ells pot fer la representació que consideri i l'ús que prefereixin. I també ajuda molt a poder relacionar-se amb els altres.

Entrevistat 2: Personalment considero que són molt útils, pel fet que ens donen molt bons resultats.

Entrevistat 3: Bastant bona.

Entrevistat 4: Molt bons, a mi em donen bons resultats.

Entrevistat 5: Positivament, els infants creen un joc totalment simbòlic i en gaudeixen molt.

Entrevistat 6: Molt eficaç, pel fet que els resultats són bons.

Entrevistat 7: Considero que tots els espais que tenim són molt adequats, a més a més estem pensant a introduir un espai on hi hagi disfresses, pel fet que de moment només les utilitzem a l'aula de psicomotricitat.

### **19. Consideres que és millor treballar-ho amb materials estructurats (botiga) o no estructurats (caixes)?**

Entrevistat 1: Penso que tots dos són molt importants, i per això com ja he explicat jo faig una combinació dels dos, ja que sempre hi ha els estructurats, però de tant en tant poso teles o caixes o disfresses. Tots dos afavoreixen el procés de creativitat dels infants.

Entrevistat 2: De les dues maneres, amb els estructurats tenen un punt de referència a partir d'on començar el seu joc i amb els no estructurats no el tenen, però ambdós serveixen per a fomentar la seva creativitat.

Entrevistat 3: Penso que tots dos són materials molt bons i a la vegada molt diferents, per tant, penso

que segons els objectius que em proposi serà millor treballar-ho d'una manera o d'una altra.

Entrevistat 4: Jo personalment treballo des del primer dia amb materials estructurats, però els dos materials són bons per al joc simbòlic.

Entrevistat 5: Millor en materials estructurats, ja que tenen una imatge més real de la vida quotidiana on poden posar-se en el paper del joc simbòlic.

Entrevistat 6: Crec que hi ha d'haver una barreja dels dos materials.

Entrevistat 7: Dues maneres diferents de treballar-ho, jo un espai de joc simbòlic el faria estructurat, pel fet que cada espai té les seves normes. Però sí que faria un espai de construccions on afegiria caixes, peces, etc. perquè també és una manera de fomentar la seva creativitat i també la cooperativitat. Ho afegiria com un racó més, és a dir no faria una sessió de joc simbòlic on només hi haguessin materials no estructurats, això segurament ho faria a psicomotricitat.

## **20. És important el material de la caseta per a que reproduïxin vivències familiars?**

Entrevistat 1: Sí, nosaltres en tenim perquè ells poden reproduir vivències familiars i situacions de la vida quotidiana, això fa que puguin començar a comprendre molt bé l'entorn que els envolta i també a expressar les seves emocions d'una manera creativa.

Entrevistat 2: Sí, i com més realista sigui millor, ja que els permet reproduir experiències que ells puguin viure dins la seva situació familiar, això també em permet conèixer més profundament la realitat familiar de cada nen, pel fet que a vegades ens trobem amb realitats difícils.

Entrevistat 3: Sí, com ja he dit per a mi és un punt essencial que puguin tenir contacte amb situacions quotidianes, moments que els portin a casa i sentin familiars, també per a entendre una mica el seu entorn.

Entrevistat 4: Sí, és fonamental, ja que els nens reproduïxen les seves experiències, se senten com si estiguessin a casa, i en un entorn molt familiar.

Entrevistat 5: Sí, ha d'incloure materials realistes al seu entorn i el que coneixen.

Entrevistat 6: Sí, en definitiva. Ha de ser a més un material que respecti la perspectiva de gènere i la diversitat de la nostra societat.

Entrevistat 7: Sí, com he dit és fonamental, ja que treballen les rutines de casa i també es posen en el paper de les feines de casa que fan els pares.

## **21. Empreu peces de construcció en algunes de les vostres dinàmiques de joc simbòlic? En cas afirmatiu, com les integren els infants al seu joc?**

Entrevistat 1: No, de moment no poso peces de construcció.

Entrevistat 2: No, a la nostra escola aquestes peces s'utilitzen per a les classes de psicomotricitat.

Entrevistat 3: No

Entrevistat 4: No, mai les he fet servir.

Entrevistat 5: No, mai hem optat per aquest tipus de materials.

Entrevistat 6: Sí, des de construccions com edificis, cuinar plats amb elles... Cada dia sorprenen amb les seves propostes.

Entrevistat 7: Com he dit, no ho fem, però no descarto fer-ho en un futur.

## **22. Quin paper tenen les disfresses en aquest joc a l'hora d'explorar rols i identitats? I els miralls?**

Entrevistat 1: Tenen un paper molt important dins del joc simbòlic perquè els nens poden explorar el que és la representació de rols i interpretar diferents personatges i històries. I els miralls no treballen amb ells, per tant, no puc respondre-ho.

Entrevistat 2: En tenim moltes i variades, com miralls, pintes... Al racó de la perruqueria. És necessari que puguin canviar de roba, mirar altres peces de roba i potser un nen posar-se sabates de taló.

Entrevistat 3: Les disfresses tenen un paper molt important per a la representació de rols, ells aconseguen identificar-se a ells mateixos i diferenciar-se del personatge al qual estan representant. I els miralls és fonamental per a treballar la imatge corporal i l'autoimatge.

Entrevistat 4: Com ja he dit, jo les introdueixo al llarg del curs i penso que són molt importants per a explorar la representació de rols i la imatge d'un mateix, els miralls els permeten reconèixer profundament les diferents parts del seu cos.

Entrevistat 5: Es poden disfressar lliurement, adopten una representació de rols i eliminen estereotips, i el mirall que hi he de dir que no pren prou importància en la sala, els infants de la meua aula opten per mirar-se entre ells.

Entrevistat 6: L'exploració de la diversitat de perspectiva de gènere i de totes les persones. Poder experimentar amb el seu propi cos i treballar l'autoconcepte i l'esquema corporal.

Entrevistat 7: Nosaltres no les utilitzem a joc simbòlic, però ens ho hem plantejat. I afegir aquest espai a l'aula de joc, ja que és una manera més de fer-ho significatiu per imitar a persones de l'entorn o a altres i em sento dins de la seva pell. Per exemple, vestir-se com la mare o com un cuiner, et sents com aquella persona. Li donen sentit per imitar figures socials.

## **23. Treballem amb alguna editorial que proporcioni materials didàctics sobre aquest joc simbòlic? En cas afirmatiu, amb quin criteri les seleccioneu?**

Entrevistat 1: No treballem amb cap editorial específica, jo selecciono materials didàctics que puguin desenvolupar la seva capacitat d'explorar, imaginar, crear, i que siguin adequats per a la seva edat i el moment del desenvolupament al qual es troben.

Entrevistat 2: No.

Entrevistat 3: No.

Entrevistat 4: No, m'agrada seleccionar els materials personalment.

Entrevistat 5: No.

Entrevistat 6: No.

Entrevistat 7: No, jo selecciono els espais i materials segons articles que llegeixo i el que considero que és més interessant.

**24. Creus que contes clàssics com els tres porquets, la caputxeta vermella o la blancaneus, poden ser una eina amb la que podem crear un joc simbòlic positiu?**

Entrevistat 1: Sí, ja que encara que els infants sàpiguen la història ells poden fer el seu propi joc

Entrevistat 2: Sí, nosaltres el que fem és treballar un conte per trimestre, primer l'explico jo, després el mirem a la pantalla digital, en acabat fem dibuixos i pintem els personatges, i finalment els nens el representen i l'expliquen de la manera que ells creuen, per tant, també treballem d'aquesta manera el joc simbòlic.

Entrevistat 3: Sí, tot i que jo no ho treballo.

Entrevistat 4: Penso que sí, ja que poden crear diferents representacions de manera lliure i podrien sorgir-ne de molt diferents i interessants.

Entrevistat 5: Correcte, jo no hi treballo, però poden ser una eina molt bona per a poder crear una representació original a partir de la història tradicional.

Entrevistat 6: Jo personalment no hi treballo, però penso que depèn de l'enfocament que es doni poden sorgir propostes molt interessants.

Entrevistat 7: Sí, pots fer un joc simbòlic, però ho veig més com una sessió de psicomotricitat on tu pots guiar les activitats, com per exemple: construeixen 3 cases i un fa de llop i els altres s'amaguen. Ja que el joc simbòlic és més lliure, no intervenc en cas que no sigui necessari, per tant, en aquest cas seria més de psicomotricitat.

**25. Feu servir algun recurs digital?**

Entrevistat 1: No, ja que pel joc simbòlic prefereixo que ells interactuïn amb materials físics i així puguin crear a partir d'aquests materials, no considero que es necessiti cap recurs digital per a treballar aquest joc, penso que si no perd una mica la seva forma.

Entrevistat 2: A l'hora de treballar-ho amb els contes sí, però a l'aula de joc simbòlic no.

Entrevistat 3: Per a treballar el joc simbòlic no faig servir cap recurs digital, tot i que si hi ha algun alumne amb necessitats té la seva tauleta amb pictogrames.

Entrevistat 4: No, no m'agrada utilitzar recursos digitals en aquest joc penso que ha de ser un joc totalment vivencial pels infants.

Entrevistat 5: En cap moment, és un joc per viure de manera vivencial.

Entrevistat 6: Música o ambientació en alguna sessió.

Entrevistat 7: Mai, per mi el joc simbòlic és un joc d'experimentació amb contacte directe amb els espais, penso que no és necessari treballar-ho amb el suport de cap recurs digital.

**26. El centre de recursos us ofereix materials? En cas afirmatiu, com els feu servir?**

Entrevistat 1: No.

Entrevistat 2: No,

Entrevistat 3: No.

Entrevistat 4: No.

Entrevistat 5: No n'hem demanat mai.

Entrevistat 6: No.

Entrevistat 7: No.

**27. Elaboreu materials propis? En què us baseu per a elaborar-los?**

Entrevistat 1: De moment no, tots els materials que utilitzem són comprats, tot i que no descarto construir per exemple estris de cuina o coses dels metges amb materials reciclats.

Entrevistat 2: Sí. Normalment, treballem més els personatges i fem làmines per veure clar el conte. També el fem amb pictogrames per ajudar a tots els alumnes entendre el conte.

Entrevistat 3: Sí, a l'hora d'elaborar-los ens basem en diferents webs, llibres o recerques.

Entrevistat 4: No, m'agrada ja tenir els materials estructurats.

Entrevistat 5: Sí, com seria en el cas dels bitllets, o les cartes del restaurant. Ens basem a fer-los tan realistes com sigui possible.

Entrevistat 6: Sí, ens basem a partir de les necessitats dels infants.

Entrevistat 7: De moment no, tots els espais i materials que utilitzo són materials ja creats.

**28. Has rebut alguna formació específica sobre el joc simbòlic durant els teus estudis? En cas afirmatiu quina?**

Entrevistat 1: Durant els meus estudis no he rebut una formació específica com a tal sobre aquest joc, però sí que recordo que durant la carrera en alguna assignatura havíem parlat d'aquest joc, però molt en línies generals, i jo considero que se li hauria de donar molta més importància de la que se li dona, ja que quan comences a treballar a l'aula t'adones que aquest joc és fonamental en aquesta etapa d'aprenentatge en la qual es troben els infants.

Entrevistat 2: No.

Entrevistat 3: No.

Entrevistat 4: No, mai m'han format sobre aquest àmbit, quan estudiava la carrera recordo que en algun moment es va mencionar el nom de 'joc simbòlic' però mai ens el van explicar profundament, no li donaven gens d'importància.

Entrevistat 5: Mai.

Entrevistat 6: Sí, durant el meu grau universitari, tot i que no el vam treballar gaire profundament.

Entrevistat 7: No, no estem formats, i no n'hi ha gaires de formacions de joc simbòlic, es valora més els ambients.

### **29. Durant la teva activitat laboral t'han facilitat formar-te en aquest àmbit?**

Entrevistat 1: No, a la meua feina no hem fet cap formació específica sobre aquest joc, però jo pel meu propi compte he anat aprenent a partir d'articles, lectures i de buscar recursos i materials que funcionin bé amb els infants en aquesta dinàmica.

Entrevistat 2: No.

Entrevistat 3: No.

Entrevistat 4: No, mai s'ha ofert fer formacions de joc simbòlic.

Entrevistat 5: Només un cop, però no va haver-hi prou quòrum.

Entrevistat 6: Sí, a l'escola hem fet xerrades sobre aquest tema, ja que actualment té un pes important per nosaltres.

Entrevistat 7: No, a les escoles que he estat fins ara no hem dut a terme cap formació de joc simbòlic.

### **30. A les reunions de cicle treballeu sobre el joc simbòlic?**

Entrevistat 1: No, no és un tema habitual del qual es parli, tot i que si s'ha de fer alguna millora o hi ha dubtes sí que en podem parlar, però no és un aspecte principal ni al qual se li dona molta importància a nivell de cicle.

Entrevistat 2: Actualment no

Entrevistat 3: Sí, és un aspecte al qual li estem donant molta més importància de la que se li donava anteriorment, i a cicle es parla una mica d'aspectes més generals d'aquest joc, com ara tècniques o eines que ens han estat útils i per si alguna companya d'un altre curs ho pot aprofitar.

Entrevistat 4: Sí, quan fem reunions de cicle en parlem, ja que ens compartim les eines que són útils i curiositats que podem observar, així com dificultats que es van veient de l'alumnat.

Entrevistat 5: En l'escola que estic actualment, no.

Entrevistat 6: Sí, com he dit se li està donant un pes molt important i compartim les eines que ens semblen més útils i les evolucions dels infants.

Entrevistat 7: Es valoren coses per millorar el joc simbòlic: renovar material, joguines, estem valorant

introduir les disfresses, organització per no coincidir.

**31. T'has format personalment per aprendre tècniques sobre com dur a terme una sessió de joc simbòlic?**

Entrevistat 1: Sí, com ja he dit a través de lectures, recursos...

Entrevistat 2: No, simplement he anat buscant recursos i eines que poguessin funcionar en el joc simbòlic.

Entrevistat 3: Sí, fa alguns anys vaig decidir fer un curs que ara no recordo com es deia, però recordo que ens van explicar més profundament en què consistia el joc i com el podíem treballar, ja que jo personalment desconeixia totalment aquest món.

Entrevistat 4: Sí, he buscat recursos innovadors i he llegit articles, tot i que m'agradaria formar-me més, pel fet que reconec que no m'he format del tot, tendim a centrar-nos més en altres àmbits i potser aquest no el considerem tan important quan realment ho és.

Entrevistat 5: Simplement he llegit, però no he participat en cap formació.

Entrevistat 6: No, simplement he llegit articles i he buscat recursos tan innovadors com sigui possible.

Entrevistat 7: No he fet cap formació específica, simplement busco materials i articles per tal d'intentar encertar els materials més idonis.

**32. Quins aspectes consideres que s'haurien de prioritzar a l'hora de dissenyar formacions per als docents?**

Entrevistat 1: Doncs penso que s'haurien de dissenyar formacions per al joc simbòlic, ja que ben segur em donaria moltes eines per a continuar innovant i poder proporcionar recursos que potser actualment desconec.

Entrevistat 2: Doncs cada any dur a terme formacions en diferents àmbits, personalment penso que ens haurien de formar més amb el joc simbòlic.

Entrevistat 3: Les realitats a les aules, pel fet que a les formacions ho expliquen tot de manera molt idil·lica i poc realista.

Entrevistat 4: Doncs penso que s'haurien de prioritzar tot el que ja es prioritza evidentment perquè també és molt important, però el joc simbòlic en podria ser un.

Entrevistat 5: Doncs en aprenentatges útils que puguin servir en el meu dia a dia i sobretot, que siguin formacions realistes.

Entrevistat 6: La realitat de l'aula en el dia a dia.

Entrevistat 7: Han de ser realistes, ja que n'hi han que no serveixen perquè després no s'adapten al dia a dia. Una de les formacions que hauria de tenir tothom és l'aprenentatge del currículum, perquè molta gent al ser tan obert el veu lluny, si algú ho expliqués bé canviaria la visió de molts, han de ser reals, la vida a l'aula ja és molt diferent del que ens ensenyen, productives, significatives,

actualitzades, que tinguin sentit.

### **33. Quines habilitats o coneixences consideres que haurien de tenir els docents per a poder implementar dinàmiques relacionades amb el joc simbòlic?**

Entrevistat 1: Penso que els docents han de saber comprendre el moment del desenvolupament en què es troba l'infant, i a partir d'aquí començar a implementar el joc simbòlic. I també hem de tenir l'habilitat de saber com organitzar les propostes que fem i saber que el nostre paper ha de ser de supervisió però actiu.

Entrevistat 2: Poder estar actualitzats per a saber eines innovadores que puguin funcionar correctament en aquest joc.

Entrevistat 3: Proximitat, empatia, observació, reflexió...

Entrevistat 4: Conèixer moltes eines per a poder treballar-ho, aspectes rellevants a tenir en compte a l'hora d'observar, ja que si no estem formats a vegades pot passar que una cosa molt important que un infant potser està fent i no me n'adoni.

Entrevistat 5: Empatitzar, conèixer el joc simbòlic i gaudir de la sala.

Entrevistat 6: Tenir una bona mirada global de l'infant, atendre a la diversitat, proporcionar propostes i materials de qualitat, conèixer molt bé el seu grup classe per poder anar modificant les seves propostes, capacitat de canvi...

Entrevistat 7: Per mi és molt important que tinguin ganes de treballar aquest joc, és a dir que tinguin una posició activa, puguin endinsar-se dins el joc quan sigui necessari i puguin observar a través d'una mirada perifèrica.

### **34. Com condiciona que un docent estigui format sobre com impartir el joc simbòlic?**

Entrevistat 1: Com he dit, penso que permet tenir moltes més eines i recursos a l'hora de proposar materials i espais, i també de conèixer molt millor la manera en la qual es pot intervenir i aspectes a observar més important.

Entrevistat 2: Condiciona totalment, ja que no ens hem de quedar amb el que es fa de fa uns anys, sinó que la societat avança i l'escola també.

Entrevistat 3: Condiciona molt pel procés d'ensenyament-aprenentatge.

Entrevistat 4: (Respost anteriorment)

Entrevistat 5: Pots aplicar més estratègies.

Entrevistat 6: És un condicionament positiu, ja que pot tenir coneixences de moltes eines i ser més hàbil a l'hora d'observar, i concloure les diferents coses que passen en una sessió.

Entrevistat 7: Condiciona molt, pel fet que tindrà més interès a endinsar-se dins el joc, intervenir, jugar amb ells, que sàpiga observar correctament.

### **35. De quina manera consideres que influeix la formació dels docents en la qualitat del joc**

### **simbòlic que es desenvolupa a l'aula?**

Entrevistat 1: Ja ho he respost.

Entrevistat 2: Com he dit, influeix totalment.

Entrevistat 3: Que sigui útil o només una eina x distreure i tenir col·locats els nens

Entrevistat 4: Totalment, com he dit que un docent estigui format fa que pugui accedir a un repertori de recursos molt més ampli i innovador, i a conèixer molt millor la manera més bona per a impartir sessions d'aquest joc.

Entrevistat 5: Imagino que podria avaluar les sessions o preparar-me uns objectius a treballar.

Entrevistat 6: Influeix significativament, poden estar molt més actualitzats.

Entrevistat 7: Significativament, ja que podrà estar molt més actualitzat pel que fa al joc, i sabrà les millors eines i com realitzar una bona observació pel que fa al joc.

### **36. Com creus que hauria de ser la formació del professorat en aquest àmbit de cara al futur?**

Entrevistat 1: Molt més pràctica, no només conèixer el que han après durant el grau universitari en l'àmbit teòric, sinó ser conscients de com aplicar-ho a l'aula. Penso que seria interessant una formació on es poguessin fer observacions reals a aules per veure-ho de manera directa.

Entrevistat 2: Ara jo he fet un curs d'intel·ligència artificial. Crec que estem molt en les tecnologies i no ens mirem amb la quotidianitat que és molt important.

Entrevistat 3: Hauria de ser activa i reflexiva

Entrevistat 4: Fent formacions anuals d'aquest joc.

Entrevistat 5: Una formació profitosa que ens doti d'eines i estratègies per conèixer el joc simbòlic i les seves utilitats.

Entrevistat 6: Com he dit, ha de ser pràctica i vivencial.

Entrevistat 7: (resposta a la 32)

### **37. Hi ha alguna competència que consideris prioritària a l'hora de formar-vos?**

Entrevistat 1: Penso que n'hi han varies, la capacitat creativa per a poder anar introduint diferents espais i materials per al joc, i que no sempre sigui el mateix. I la capacitat de poder interpretar les diferents necessitats de cada infant i a partir d'aquí considerar les adaptacions que siguin necessàries.

Entrevistat 2: Sempre n'hi ha, jo personalment aquest any m'he format amb el c2 de català, cursos d'IA i de SIEI (educació inclusiva), però falten hores per fer més formacions, actualment t'has de formar pel teu compte.

Entrevistat 3: Comunicativa-lingüística

Entrevistat 4: No, penso que totes son igual d'importants

Entrevistat 5: Totes ho són en certa manera.

Entrevistat 6: Crec que totes les competències tenen una prioritat per igual.

Entrevistat 7: Totes són igual d'importants, tot i que la lingüística a infantil és fonamental, ja que si un mestre a infantil no ho prioritza, el respecte també és crucial, l'empatia, posar-se a la pell d'ells, ser conscients de com estan a casa. Per tant, tot és rellevant.

### **38. Creus que la formació contínua en aquest àmbit és necessària**

Entrevistat 1: Sí, en aquest àmbit i en tots, ja que l'educació canvia constantment i els infants també, aleshores penso que fer formacions del joc simbòlic de manera contínua seria molt interessant per tal d'anar adaptant les nostres propostes a noves tècniques i eines i poder fer el joc simbòlic de qualitat pels infants.

Entrevistat 2: Sí, com he dit per tal d'anar-te actualitzant.

Entrevistat 3: Sí, perquè penso que és necessari tenir més eines en aquest joc tan important.

Entrevistat 4: Sí. (Respost anteriorment)

Entrevistat 5: Totalment, en tots els àmbits és necessària per a poder millorar i actualitzar les eines emprades.

Entrevistat 6: Sí, en tots els àmbits perquè les aules canvien constantment i és molt important estar actualitzats a les realitats del dia a dia.

Entrevistat 7: Sí, penso que els docents ens hauríem d'estar formant contínuament en tots els àmbits, pel fet que hi ha aspectes que canvien constantment i és crucial estar al dia.

### **39. Creus que s'haurien de demanar més recursos al Departament d'Educació per a impartir les sessions?**

Entrevistat 1: Sí, el Departament d'Educació hauria de donar més recursos, ja que a vegades ens trobem amb materials que potser ja estan molt vells o que ja no se'ls pot donar cap ús i potser no tenim prou recursos per a poder canviar-los tots.

Entrevistat 2: Sí, pel fet que sempre va bé tenir recursos nous i anar actualitzant l'aula de joc simbòlic per no caure en la monotonia.

Entrevistat 3: Sí, perquè a vegades els materials cauen en la monotonia.

Entrevistat 4: Jo estic molt contenta amb el material que tinc, però sempre va bé anar-lo renovant, ja que a vegades es trenca o ja està molt vell.

Entrevistat 5: Sí, sempre va bé actualitzar els materials.

Entrevistat 6: Sí, és important poder anar canviant els materials.

Entrevistat 7: Sí, sempre és molt important poder renovar el nostre material.

#### **40. Quins tipus de recursos creus que serien essencials per a millorar-ho en un futur?**

Entrevistat 1: Simplement, els materials que ja utilitzem però més actualitzats.

Entrevistat 2: Tenir moltes propostes, idees i millores que responguessin a les necessitats en què ens trobem actualment a l'aula.

Entrevistat 3: Poder formar a persones que fossin especialitzades en aquest joc.

Entrevistat 4: Potser recursos més abstractes per tal de portar la creativitat un pas més enllà.

Entrevistat 5: Poder tenir més material a la sala.

Entrevistat 6: Recursos manipulatiu, visuals, personals i espacials.

Entrevistat 7: Que el material estigui actualitzat i que sigui de qualitat, que respecti la igualtat de gènere. És a dir, estar actualitzats al dia a dia, que sigui l'adequat a cada espai.

#### **41. Quines millores proposaries per fer les sessions en un futur?**

Entrevistat 1: Jo proposaria augmentar el temps que li dediquem al joc simbòlic perquè com he dit, a la meua escola actualment se li dedica una tarda a la setmana, ja que potser fer dues tardes perquè penso que és essencial pel seu desenvolupament global.

Entrevistat 2: Actualitzar diferents eines, però sempre tenint objectes quotidians que ens podem trobar en el dia a dia.

Entrevistat 3: Formacions actives i no tan teòriques

Entrevistat 4: Doncs mira, podria començar introduint caps de cartó o peces de construcció.

Entrevistat 5: Poder adaptar més aules per joc simbòlic.

Entrevistat 6: Incrementar els recursos.

Entrevistat 7: Introduir peces de construcció, i formacions més actives i realistes.

#### **42. Creus que el paper del docent hauria de canviar? En quins aspectes?**

Entrevistat 1: No, penso que el paper que faig com a docent a l'aula de joc simbòlic és el correcte, ja que soc un suport per a ells, però els deixo lliures perquè puguin desenvolupar-se de la manera que considerin. Així i tot, sempre hi ha coses a millorar.

Entrevistat 2: Tenir més ganes d'actualitzar les coses i d'aprendre dia a dia.

Entrevistat 3: Hauríem de ser menys impostats

Entrevistat 4: Penso que simplement hauria d'estar més format en aquest joc i tenir més suport a l'aula.

Entrevistat 5: Possiblement, ja que ara mateix només estic com a guia.

Entrevistat 6: Entendre l'infant com a un TOT i protagonista del seu aprenentatge sense oblidar la importància de la figura del símbol-llei.

Entrevistat 7: El docent s'ha de replantejar moltes coses en el sentit que primer ha de saber entendre el currículum saber on està treballant, respectar la línia d'escola i tenir molt clar que l'infant és el primer, encara que tinguis problemes amb les seves famílies.

#### **43. Consideres que des del Departament d'Educació se li hauria de donar més importància a aquest joc?**

Entrevistat 1: Sí, com ja hem comentat, haurien de proporcionar formacions d'aquest àmbit a les escoles i donar-nos més recursos.

Entrevistat 2: Sí, s'hauria de donar més hores per a poder impartir-lo i un paper molt més important dins del currículum.

Entrevistat 3: Sí, ja que és un joc essencial per tot el desenvolupament cognitiu de l'infant.

Entrevistat 4: Sí, no se li dona gens d'importància i aquest joc és fonamental per l'infant.

Entrevistat 5: Totalment d'acord, s'hauria d'introduir d'una manera molt més significativa dins del currículum.

Entrevistat 6: Sí

Entrevistat 7: Sí, s'haurien d'introduir moltes més hores dins del projecte educatiu.

#### **44. Com s'hauria d'introduir més significativament dins la programació educativa?**

Entrevistat 1: Sí, donant-li unes hores obligatòries per a poder realitzar-lo, i també amb les formacions.

Entrevistat 2: Com ja he dit, tenir hores específiques i potenciar el joc en la mesura del possible.

Entrevistat 3: Com una eina que va creixent i adaptant-se a les diferents situacions i alumnes.

Entrevistat 4: Mencionant-lo molt més.

Entrevistat 5: Hauria de ser un objectiu primordial a l'escola, ja que si no a vegades no li donem la suficient importància.

Entrevistat 6: Dotant de més personals els centres i espais per poder gaudir d'unes sessions més riques.

Entrevistat 7: Pots fer un joc simbòlic durant tot el curs i anar-hi cada setmana, o com nosaltres a través de tallers on hi ha una temàtica a treballar. Exemple: cinema, taquilla, venda de crispetes, disfresses on cadascú agafa un rol primer guiat i després ja entre ells decideixen el que faran és a dir més lliure. Final taller: van a veure pel·lícula tots els tres cursos, seguits amb cercles numerats, entrades, monedes dins un sobre. Joc simbòlic guiat. Per tant, ho introduiria donant més hores dins la programació.

## 6.2 Taula codificació dades entrevistes

**OBJECTIU 1:** Analitzar les diferents estratègies i metodologies que utilitzen els docents per a implementar una sessió en el joc simbòlic.

Taula 4. Codificació de dades entrevista. Elaboració pròpia

ENTREVISTAT	UNITAT DE SIGNIFICAT	CODI	CATEGORIA
Pregunta 1. Les metodologies que ens podem trobar en una sessió poden anar variant segons l'objectiu educatiu que hi hagi establert. L'aprenentatge cooperatiu, el treball per projectes i els racons son les més comunes, quines d'aquestes utilitzes durant el joc simbòlic i de quina manera ho fas?			
E. 1	Els racons, que fan que treballin de manera cooperativa. Agafen rols de la vida quotidiana i treballen habilitats socials.	MR	Metodologia per racons
E. 2	Aula de joc simbòlic per racons, mig grup, també hi ha joc simbòlic compartit amb tot el curs.	MR	Metodologia per racons
E. 3	Es treballa per racons.	MR	Metodologia per racons
E. 4	Racons, però joc lliure poden anar a l'espai de l'aula que decideixin.	MR	Metodologia per racons
E. 5	Racons, a la sala hi ha diferents racons temàtics, ells circulen lliurement.	MR	Metodologia per racons
E. 6	Diàriament, aprenentatge cooperatiu, en ocasions enfocat cap a un projecte.	AC	Aprenentatge cooperatiu
E. 7	Aprenentatge cooperatiu	AC	Aprenentatge cooperatiu
Pregunta 2. Podries descriure una sessió habitual i la seqüència didàctica que segueixes per dur-la a terme?			
E. 1	Una tarda a la setmana, breu introducció espais, materials i normes. Temps de joc i al final en rotllana compartir experiències.	SO	Seqüència ordenada
E. 2	Bon dia, i mig grup a fer joc simbòlic. A classes Ludi i Emat es parla del que fan per relacionar-ho amb la vida quotidiana.	SO	Seqüència ordenada
E. 3	Sessió on treballen rutines diàries, posant llenguatge als ninos.	TR	Treball de rutines
E. 4	Normes, juguen durant 40 minuts i conversa final del què els ha agradat..	SO	Seqüència ordenada

E. 5	A les tardes, utilitzen els espais lliurement, només 12 alumnes amb polseres.	SS	Sense seqüència
E. 6	Normes i joc lliure.	SO	Seqüència ordenada
E.6	Nous materials, s'introdueix nou vocabulari.	SO	Seqüència ordenada
E. 7	Normes i joc lliure	SO	Seqüència ordenada
Pregunta 3. A l'hora de dissenyar una sessió de joc simbòlic, fas primer una avaluació inicial dels infants i aleshores ja decideixes els objectius?			
E. 1	3 sessions d'avaluació inicial, i es decideixen els objectius.	AI	Avaluació inicial
E. 2	Ja està dissenyat per tot infantil, però s'adapta segons necessitats.	SA	Sense avaluació inicial
E. 3	1 mes d'avaluació inicial.	AI	Avaluació inicial
E. 4	Dues setmanes per veure nivell, i ja es fan els objectius.	AI	Avaluació inicial
E. 5	No dissenya cap sessió, espais ja distribuïts i ells hi van de manera lliure.	SA	Sense avaluació inicial
E. 6	Avaluació inicial, per després adaptar sessions segons moment maduratiu.	AI	Avaluació inicial
E. 7	Dos sessions d'observació	AI	Avaluació inicial
Pregunta 4. Com decideixes l'ordre de les activitats que aniràs realitzant durant el curs?			
E. 1	A partir de l'avaluació inicial.	PI	Planificació inicial
E. 2	Bastant pautat, però varia segons demanda i necessitat.	PV	Planificació variable
E. 3	A partir de l'avaluació inicial, es fa la programació. Durant el curs es va modificant segons necessitats.	PI	Planificació inicial
E. 4	Segons ritme i objectius de l'inici de curs.	PI	Planificació inicial
E. 5	Lliure dinàmica en tot moment, no hi ha ordre, s'incorporen nous materials i racons.	SP	Sense planificació
E. 6	Coordinació amb el claustre	PI	Planificació inicial
E. 7	A partir de l'avaluació inicial	PI	Planificació inicial
Pregunta 5. Quin pes creus que té el paper del docent en aquesta temàtica?			
E. 1	Fonamental, disseny d'activitats, i intervenció per ajudar a avançar i resoldre	MI	Molta importància

	conflictes.		
E. 2	Clau, per desenvolupar aspectes vida quotidiana per poder treballar altres conceptes.	MI	Molta importància
E. 3	Primordial.	MI	Molta importància
E. 4	Molt important, company simbòlic i d'acompanyament en el procés d'aprenentatge.	MI	Molta importància
E. 5	Molt important, paper de guia totalment.	MI	Molta importància
E. 6	Paper important i infants també.	MI	Molta importància
E.6	Crear ambient ric i estimulants amb mirada activa.		
E. 7	Clau, primerament de guia.	MI	Molta importància
Pregunta 6. En quins moments consideres que el docent ha d'intervenir més activament durant el joc simbòlic?			
E. 1	(ja respost pregunta 5)		
E. 2	Moments que no saben com encaminar el joc, o conflictes. Observar per veure seu desenvolupament, i actuar en cas de conflicte.	PC	Perdut en el joc i conflictes
E. 3	No hi ha moment específic, sempre ha d'estar present en qualsevol rol, com acompanyant, passiu o observador.	SP	Sempre present
E. 4	Infant desorientat o perdut i situacions de conflicte.	PC	Perdut en el joc i conflictes.
E. 5	Quan li interessa que estableixin converses entre ells.	EC	Establir converses
E. 6	Presentar propostes, normes i resoldre conflictes.	JC	Joc i conflictes
E. 7	Recordar normes	RM	Recordar normes
Pregunta 7. Realitza un joc simbòlic lliure o més dirigit?			
E. 1	Lliure, dona materials i ells exploren.	JLL	Joc lliure
E. 2	Lliure, només acompanyament.	JLL	Joc lliure
E. 3	Els dos, aula amb moltes necessitats educatives.	DJ	Els dos jocs

E. 4	Lliure, paper d'observadora.	JLL	Joc lliure
E. 5	Totalment lliure, primordial per explorar i crear.	JLL	Joc lliure
E. 6	Lliure, pes aprenentatge els infants.	JLL	Joc lliure
E. 7	Joc simbòlic lliure	JLL	Joc lliure
Pregunta 8. Quan sorgeix un conflicte de quina manera actues? Podries aportar-ne algun exemple?			
E. 1	S'acosta i amb calma pregunta què ha passat, es busca una solució.	CC	Conversa calmada
E. 2	Es parla, i es busca una solució. Es recorden les normes inici i final sessió, amb pictogrames.	RM	Recordatori normes
E. 3	Manera calmada, reflexió del que ha passat i solució.	CC	Conversa calmada
E. 4	Explicació i arribar a un acord.	CC	Conversa calmada
E. 5	Sorgeixen per l'adquisició de materials, sempre mantenir un diàleg de la importància de compartir.	CC	Conversa calmada
E. 6	Mirada activa, recordatori de normes, trobar una solució i sinó espai de calma.	RM	Recordatori normes
E. 7	Conversa calmada i normes	CC	Conversa calmada
Pregunta 9. Quin creus que és el paper ideal del docent durant el joc simbòlic?			
E. 1	Actiu, observar, resoldre conflictes, ajudar amb petites propostes.	AO	Actiu i observador
E. 2	Visualitzar i acompanyar en cas necessari.	OS	Observador i suport
E. 3	Acompanyar i observador.	OS	Observador i suport
E. 4	Observador i suport, sobretot deixi experimentar.	OS	Observador i suport
E. 5	Posició d'observació, ja que ha de ser un espai d'experimentació, poder crear.	OC	Observador per crear
E. 6	(resposta a la 5)		
E. 7	Observador i preguntar coses.	OS	Observador i suport
Pregunta 10. En el nou currículum, l'Eix 4 parla sobre la importància de treballar el joc simbòlic a partir de la diversitat i la igualtat. Creus que les vostres programacions s'estan ajustant progressivament a la nova normativa?			

E. 1	Sí, s'adapten a la nova normativa.	AN	Adaptació normativa
E. 2	Sí, es treballa des de moltes perspectives.	AN	Adaptació normativa
E. 3	Sí, adaptació diversitat i inclusió dels alumnes.	AN	Adaptació normativa
E. 4	Si, diversitat i inclusió.	AN	Adaptació normativa
E. 5	Sempre, independentment del currículum.	AN	Adaptació normativa
E. 6	Sí, el joc proporciona mesures universals, això porta a una mirada inclusiva amb perspectiva de gènere.	AN	Adaptació normativa
E. 7	Sí, sempre treballen des de inclusió i diversitat	AN	Adaptació normativa
Pregunta 11. Com pots fomentar com a mestre la inclusió dels infants amb NESE durant aquest joc simbòlic?			
E. 1	Adaptació activitats, pictogrames, mestra dins del joc.	AS	Adaptant la situació
E. 2	Fomentant el respecte.	AR	Amb respecte
E. 3	Anticipant la situació, estructures senzilles que puguin entendre, modelant accions i donant un paper actiu igual que a la resta.	PA	Paper actiu
E. 4	Pictogrames, per entendre el joc.	PS	Pictogrames
E. 5	Ambient agradable i acollidor, animant a participar en les dinàmiques del joc.	PA	Paper actiu
E. 6	Delimitar espais, pictogrames, materials visuals i tàctils.	AS	Adaptant la situació
E. 7	Avisar infants, recordar normes, depent NESE.	AS	Adaptant la situació
Pregunta 12. Quines estratègies utilitzes per a fomentar la creativitat durant aquest joc simbòlic?			
E. 1	Teles, disfresses.	MRR	Materials representació de rols
E. 2	Si algú es queda encallat, altres punts de vista.	PV	Altres punts de vista
E. 3	Evocació, pluja d'idees, situacions habituals viscudes pels infants.	SH	Situacions habituals
E. 4	Diàriament nous materials, teles i peces de roba: representació de rols.	MRR	Materials representació de rols

E. 5	Les disfresses, i molta varietat de complements.	MRR	Materials representació de rols
E. 6	Elaboració del seu joc amb materials no estructurats.	MNE	Materials no estructurats
E. 7	Intervenir com a docent dins el joc.	DJ	Docent dins el joc
Pregunta 13. Un cop els infants agafen més confiança en la dinàmica del joc simbòlic, el teu paper deriva una funció més de guia o supervisió?			
E. 1	Supervisió, fomentar creativitat.	PS	Paper de supervisió
E. 2	Primer guia, quan agafen confiança supervisió.	PS	Paper de supervisió
E. 3	Supervisió, per desenvolupar la seva creativitat.	PS	Paper de supervisió
E. 4	Supervisió.	PS	Paper de supervisió
E. 5	Sempre és de guia, però també apostem perquè crein el seu propi joc.	PG	Paper de guia
E. 6	Supervisió, amb mirada global i observació activa.	PS	Paper de supervisió
E. 7	Supervisió.	PS	Paper de supervisió
Pregunta 14. Com reconduïx als infants que s'allunyen dels objectius educatius?			
E. 1	Espera dues sessions, i ofereix orientacions per reconduir el joc, com algun material que pugui trobar familiar.	OO	Oferint orientacions
E. 2	Es torna a explicar la dinàmica, o es treuen els pictogrames.	ED	Explicacions dinàmica
E. 3	Reflexió sobre el que s'havien proposat.	OO	Oferint orientacions
E. 4	Petits passos per tornar a dins del joc.	OO	Oferint orientacions
E. 5	Indicacions idònies.	OO	Oferint orientacions
E. 6	Propostes per reconduir joc.	OO	Oferint orientacions.
E. 7	Recordem normes i propostes.	OO	Oferint orientacions
Pregunta 15. Com i quan avalues els aprenentatges dels infants?			
E. 1	Manera contínua, amb graelles d'observació. Setmanalment aspectes rellevants i cada 3-4 setmanes observacions recollides.	GO	Graelles d'observació
E. 2	Preguntes sobre el joc durant i final de la sessió. I observació.	GO	Graelles d'observació

E. 3	Graelles d'observació.	GO	Graelles d'observació
E. 4	Una vegada al mes, graelles d'observació.	GO	Graelles d'observació
E. 5	No hi ha avaluació.	SA	Sense avaluació
E. 6	Observació activa, de manera continuada.	GO	Graelles d'observació
E. 7	Graelles d'observació, diari d'aula, fotos...	GO	Graelles d'observació
Pregunta 16. Dus a terme un procés d'autoavaluació com a docent pel que fa a la planificació de les sessions, material emprat, motivació infants...?			
E. 1	Graella d'autoavaluació, després de cada sessió per poder millorar.	GA	Graella d'autoavaluació
E. 2	Sí, reflexió sobre el que no ha funcionat.	RF	Reflexió funcionament
E. 3	Reflexió dels materials, canvis que es poden fer i sobre ella mateixa.	RF	Reflexió funcionament
E. 4	Autocrítica de tot el que es pot millorar.	AP	Autocrítica personal
E. 5	Sí, per millorar distribució espai i materials.	GA	Graella d'autoavaluació
E. 6	Autocrítica personal i de la sessió.	AP	Autocrítica personal
E. 7	Autocrítica personal i de la sessió	AP	Autocrítica personal

**OBJECTIU 2:** Identificar els millors recursos i eines beneficiàries per a aquest joc simbòlic en els infants de 3-6 anys.

ENTREVISTAT	UNITATS DE SIGNIFICAT	CODI	CATEGORIA
Pregunta 17. Quins materials didàctics consideres més adequats per implementar aquest tipus de dinàmiques?			
E. 1	Disfresses, espais estructurats: botiga, metges... Per crear escenaris vida quotidiana.	ME	Materials estructurats
E. 2	Material divers: pots, llibretes, supermercat...	MD	Material divers
E. 3	Manipulatiu i proper: caseta, caixes, disfresses, granges...	MM	Material manipulatiu

E. 4	Materials vida quotidiana.	ME	Materials estructurats
E. 5	Estructura de la botiga, metge o casa.	ME	Materials estructurats
E. 6	Visual, tàtil i pràctic.	MD	Material divers
E. 7	Materials del seu entorn.	ME	Materials estructurats
Pregunta 18. Com valores l'eficàcia dels que utilitzes actualment a l'aula?			
E. 1	Eficaços, afavoreixen creativitat, poden fer representació i ús lliure. Ajuden a les relacions socials.	MB	Molt bons
E. 2	Molt útils, els donen molts bons resultats.	MB	Molt bons
E. 3	Bastant bona.	MB	Molt bons
E. 4	Molt bons, bons resultats.	MB	Molt bons
E. 5	Positivament.	MB	Molt bons
E. 6	Eficaços, funcionen molt bé.	MB	Molt bons
E. 7	Molt adequats.	MB	Molt bons
Pregunta 19. Consideres que és millor treballar-ho amb materials estructurats (botiga) o no estructurats (caixes) ?			
E. 1	Combinació dels dos, afavoreixen creativitat.	DM	Els dos materials
E. 2	Els dos materials, estructurats punt de referència i altres no.	DM	Els dos materials
E. 3	Segons els objectius.	DO	Depenent dels objectius
E. 4	Personalment treballa amb estructurats.	ME	Materials estructurats
E. 5	Estructurats, imatge més real vida quotidiana.	ME	Materials estructurats
E. 6	Una barreja dels dos materials.	DM	Els dos materials
E. 7	Estructurats, espais amb normes.	ME	Materials estructurats
Pregunta 20. És important el material de la caseta per a que reproduïxin vivències familiars?			
E. 1	Sí, poden comprendre l'entorn i expressar emocions de manera creativa.	MI	Molt important

E. 2	Sí, reproduir experiències familiars, permet conèixer la realitat familiar de cada infant.	MI	Molt important
E. 3	Punt essencial el contacte amb situacions quotidianes, per entendre el seu entorn.	MI	Molt important
E. 4	Sí, se sentirán com a casa i en un entorn familiar.	MI	Molt important
E. 5	Sí, materials realistes del seu entorn que els coneguin.	MI	Molt important
E. 6	Sí, han d'estar adaptats a les realitats de la diversitat de la societat.	MI	Molt important
E. 7	Sí, rutines i feines de casa.	MI	Molt important
Pregunta 21. Empreu peces de construcció en algunes de les vostres dinàmiques de joc simbòlic? En cas afirmatiu, com les integren els infants al seu joc?			
E. 1	No.	MU	Mai n'utilitzem
E. 2	No, només a psicomotricitat.	MU	Mai n'utilitzem
E. 3	No.	MU	Mai n'utilitzem
E. 4	No.	MU	Mai n'utilitzem
E. 5	No.	MU	Mai n'utilitzem
E. 6	Sí, com construccions d'edificis.	SU	Si que n'utilitzem
E. 7	No, però no ho descarta.	MU	Mai n'utilitzem
Pregunta 22. Quin paper tenen les disfresses en aquest joc a l'hora d'explorar rols i identitats? I els miralls?			
E. 1	Molt important, per la representació de rols. Interpreten diferents personatges i històries.	MI	Molta importància
E. 2	Necessari, que puguin canviar la seva roba i manera de fer.	MI	Molta importància
E. 3	Disfresses, paper molt important per identificar-se a ells i diferenciar-se del personatge. Miralls, treballar imatge corporal.	MI	Molta importància
E. 4	Important per la representació de rols i els miralls per reconèixer parts del cos.	MI	Molta importància
E. 5	Representació de rols i trencament d'estereotips. Mirall poca importància, es miren entre ells.	MI	Molta importància

E. 6	Exploració diversitat perspectiva de gènere.	MI	Molta importància.
E. 7	Posar-se a la pell de les persones.	MI	Molta importància
Pregunta 23. Trebal·leu amb alguna editorial que proporcioni materials didàctics sobre aquest joc simbòlic? En cas afirmatiu, amb quin criteri les seleccioneu?			
E. 1	No, selecciona els materials personalment adequant-se a l'edat i nivell.	MP	Mai, de manera personal.
E. 2	No.	MF	Mai ho hem fet
E. 3	No.	MF	Mai ho hem fet
E. 4	No, seleccionats de manera personal.	MP	Mai, de manera personal
E. 5	No.	MF	Mai ho hem fet
E. 6	No.	MF	Mai ho hem fet
E. 7	No, selecciona els seus materials.	MP	Mai, de manera personal
Pregunta 24. Creus que contes clàssics com els tres porquets, la caputxeta vermella o la blancaneus, poden ser una eina amb la que podem crear un joc simbòlic positiu?			
E. 1	Sí, poden fer el seu propi joc a partir de la història.	MI	Molta importància
E. 2	Els treballen un conte per trimestre, primer explicació mestra, després el miren, dibuixen i pinten els personatges i el representen.	HT	Ho treballen
E. 3	Sí, però no ho treballa.	MI	Molta importància
E. 4	Sí, poden crear representacions lliures.	MI	Molta importància
E. 5	Sí, eina molt bona per fer representacions originals.	MI	Molta importància
E. 6	Poden sorgir propostes interessants.	MI	Molta importància
E. 7	Sí, però ho faria a psicomotricitat.	AA	En un altre àmbit
Pregunta 25. Feu servir algun recurs digital?			
E. 1	No, prefereix materials físics.	CM	En cap moment
E. 2	Amb els contes sí, però a l'aula de joc simbòlic no.	CM	En cap moment
E. 3	No, però a vegades tauleta de pictogrames.	CM	En cap moment
E. 4	No, ha de ser un joc totalment vivencial.	CM	En cap moment

E. 5	No, ha de ser un joc vivencial.	CM	En cap moment
E. 6	Música o ambientació.	AM	En algun moment
E. 7	No, joc d'experimentació.	CM	En cap moment
Pregunta 26. El centre de recursos us ofereix materials? En cas afirmatiu, com els feu servir?			
E. 1	No.	CM	En cap moment
E. 2	No.	CM	En cap moment
E. 3	No.	CM	En cap moment
E. 4	No.	CM	En cap moment
E. 5	Mai n'hem demanat.	CM	En cap moment
E. 6	No.	CM	En cap moment
E. 7	No.	CM	En cap moment
Pregunta 27. Elaboreu materials propis? En què us baseu per a elaborar-los?			
E. 1	No, tots els materials comprats.	NE	No n'elaboren
E. 2	Sí, els personatges els pinten.	EE	Els elaboren
E. 3	Sí, a partir de webs, llibres o recerques.	EE	Els elaboren
E. 4	No, prefereix els materials estructurats.	NE	No n'elaboren
E. 5	Sí, bitllets, cartes del restaurant.	EE	Els elaboren
E. 6	Sí, a partir de les necessitats infants.	EE	Els elaboren
E. 7	No, materials estructurats ja creats.	NE	No n'elaboren

**OBJECTIU 3:** Explorar la qualitat de formació que reben o han rebut els docents en aquesta temàtica

ENTREVISTAT	UNITAT DE SIGNIFICAT	CODI	CATEGORIA
Pregunta 28. Has rebut alguna formació específica sobre el joc simbòlic durant els teus estudis? En cas afirmatiu quina?			
E. 1	Cap formació específica, però sí que durant els estudis s'havia parlat d'aquest joc.	CF	Cap formació
E. 1	Se li hauria de donar més importància per saber com treballar-lo correctament.	MI	Més importància
E. 2	Cap formació específica.	CF	Cap formació
E. 3	Cap formació específica.	CF	Cap formació

E. 4	Cap formació específica, a la carrera alguna vegada però mai profundament.	CF	Cap formació
E. 5	Mai.	CF	Cap formació
E. 6	En el grau universitari.	RF	Rebuda de formació
E. 7	No, no estem formats.	CF	Cap formació
Pregunta 29. Durant la teva activitat laboral t'han facilitat formar-te en aquest àmbit?			
E. 1	No, mai li han ofert formar-se en aquest àmbit.	SF	Sense facilitat.
E. 1	S'ha format pel seu propi compte amb articles, lectures i a partir de recursos per trobar materials.	FP	Formació personalment
E. 2	No mai l'hi han facilitat formar-se en aquest àmbit.	SF	Sense facilitat
E. 3	No.	SF	Sense facilitat
E. 4	No, mai s'ha ofert formacions de joc simbòlic.	SF	Sense facilitat
E. 5	Una vegada, no hi va haver suficient quorum.	UV	Una vegada
E. 6	Xerrades sobre el tema.	FL	Formació laboral
E. 7	No, no s'han dut a terme.	SF	Sense facilitat
Pregunta 30. A les reunions de cicle trebal·leu sobre el joc simbòlic?			
E. 1	No, només per comentar millores però no és un aspecte primordial.	CC	Cap conversa
E. 2	Actualment no.	CC	Cap conversa
E. 3	Sí, se li està donant molta més importància, es comparteixen eines que siguin útils.	SP	Sí que se'n parla
E. 4	Sí, eines i curiositats que poden servir i les observacions de cada infant.	SP	Sí que se'n parla
E. 5	No, mai.	CC	Cap conversa
E. 6	Sí, eines i observacions	SP	Sí que se'n parla
E. 7	Sí, materials, canvis...	SP	Sí que se'n parla
Pregunta 31. T'has format personalment per aprendre tècniques sobre com dur a terme una sessió de joc simbòlic?			
E. 1	(resposta a la 29)		

E. 2	No, ha buscat recursos i eines.	CR	Cerca de recursos
E. 3	Sí, fa anys amb un curs de què era el joc i com es podia treballar.	FP	Formació personal
E. 4	Sí, articles i ha buscat recursos innovadors.	CR	Cerca de recursos
E. 4	Li agradaria formar-se més, pensa que no se li dona la suficient importància.	AF	Augmentar formació
E. 5	Ha llegit, però no ha participat en cap formació.	CR	Cerca de recursos
E. 6	Llegida i cerca de recursos.	CR	Cerca de recursos
E. 7	Cerca de materials i articles.	CR	Cerca de recursos
Pregunta 32. Quins aspectes consideres que s'haurien de prioritzar a l'hora de dissenyar formacions per als docents?			
E. 1	Formació pel joc simbòlic, per tenir més eines i recursos.	FJ	Formació del joc simbòlic
E. 2	Formacions anuals de diferents àmbits, sobretot joc simbòlic.	FA	Formacions anuals
E. 3	Realitats a les aules, ja que les formacions són poc realistes i idíl·liques.	FR	Formacions realistes
E. 4	Prioritzar el que ja fan però també el joc simbòlic.	FJ	Formacions joc simbòlic
E. 5	Aprenentatges útils pel dia a dia i formacions realistes.	FR	Formacions realistes
E. 6	Realitats de les aules.	FR	Formacions realistes
E. 7	Formacions realistes, que coneguin el currículum també.	FR	Formacions realistes
Pregunta 33. Quines habilitats o coneixences consideres que haurien de tenir els docents per a poder implementar dinàmiques relacionades amb el joc simbòlic?			
E. 1	Saber comprendre moment de desenvolupament infant. Habilitat d'organitzar propostes i paper de supervisió però actiu.	EA	Eines i actiu
E. 2	Estar actualitzats, eines innovadores.	EA	Eines i actiu
E. 3	Proximitat, empatia, observació i reflexió.	DR	Dedicació i reflexiu
E. 4	Conèixer moltes eines, aspectes rellevants per observar.	EA	Eines i actiu
E. 4	Si no estan formats, poden donar	AF	Augmentar formació

	importància a aceptes que no siguin rellevants.		
E. 5	Empatitzar, conèixer el joc i gaudir-ne.	EA	Eines i actiu
E. 6	Mirada global, atenció diversitat, tenir eines i propostes.	EA	Eines i actiu
E. 7	Ganes, posició activa, mirada perifèrica.	EA	Eines i actiu
Pregunta 34. Com condiciona que un docent estigui format sobre com impartir el joc simbòlic?			
E. 1	Tenir eines i recursos a l'hora de proposar materials i espais. Saber com intervenir i observar.	CF	Coneixença funcionament del joc.
E. 2	Condiciona totalment, ja que l'escola ha d'anar avançant i actualitzar-se.	MA	Més actualització.
E. 3	Condiciona molt amb el procés d'ensenyament-aprenentatge.	CF	Coneixença funcionament del joc.
E. 4	Resposta a la 33.		
E. 5	Més estratègies.	IE	Increment d'estratègies
E. 6	Positivament, més coneixences i habilitat.	CF	Coneixença funcionament del joc.
E. 7	Molt, bones estratègies i manera d'observar.	CF	Coneixença funcionament del joc
Pregunta 35. De quina manera consideres que influeix la formació dels docents en la qualitat del joc simbòlic que es desenvolupa a l'aula?			
E. 1	RESPOSTES A LES ANTERIORS		
E. 2			
E. 3			
E. 4			
E. 5	Poder avaluar les sessions i preparar-se objectius.	PA	Més preparació i poder avaluar
E. 6	Significativament, més actualitzats.	MP	Molt positivament
E. 7	Significativament, més actualitzats.	MP	Molt positivament

**OBJECTIU 4:** Analitzar estratègies que afavoreixin el desenvolupament i aprenentatge del joc simbòlic

ENTREVISTAT	UNITAT DE SIGNIFICAT	CODI	CATEGORIA
Pregunta 36. Com creus que hauria de ser la formació del professorat en aquest àmbit de cara al futur?			
E. 1	Més pràctica, ser conscients de com aplicar-ho a l'aula.	MP	Molt pràctica
E. 1	Creu que seria interessant formacions amb observacions reals a les aules, per veure-ho de manera directa.	MP	Molt pràctica
E. 2	Mirar molt més la quotidianitat, no centrar-nos tant en les tecnologies.	IQ	Importància de la quotidianitat
E. 3	Activa i reflexiva.	MA	Molt activa
E. 4	Formacions anuals d'aquest joc.	FA	Formacions anuals
E. 5	Formació profitosa, que doni eines i estratègies.	EE	Eines i estratègies
E. 6	Pràctica i vivencial.	MP	Molt pràctica
E. 7	(resposta a la 32)		
Pregunta 37. Hi ha alguna competència que consideris prioritària a l'hora de formar-vos?			
E. 1	Capacitat creativa, per variar materials i espais del joc. Capacitat interpretar necessitats de cada infant i fer adaptacions.	CI	Capacitat creativa i d'interpretació
E. 2	Sí, però falten hores per fer formacions. Ella aquest any ha fet 3 cursos (C2 català, IA i SIEI).	MT	Més temps
E. 3	Comunicativa-lingüística.	CL	Competència lingüística
E. 4	No, totes igual d'importants.	TI	Totes iguals
E. 5	Totes ho són.	TI	Totes iguals
E. 6	Totes de la mateixa manera.	TI	Totes iguals
E. 7	Totes, sobretot la del llenguatge.	CLL	Competència lingüística
Pregunta 38. Creus que la formació contínua en aquest àmbit és necessària?			
E. 1	Sí, en tots, educació canvia constantment. Formacions contínues joc simbòlic molt importants per actualitzar eines i millorar la qualitat.	MI	Molt important

E. 2	Sí, ens hem d'anar actualitzant.	MI	Molt important
E. 3	Sí, és necessari tenir més eines.	MI	Molt important
E. 4	Resposta pregunta 36.	MI	Molt important
E. 5	Sí, en tots els àmbits per actualitzar les eines.	MI	Molt important
E. 6	Sí, per estar actualitzats.	MI	Molt important
E. 7	Sí, en tots per estar al dia.	MI	Molt important
Pregunta 39. Creus que s'haurien de demanar més recursos al Departament d'Educació per a impartir les sessions?			
E. 1	Sí, hauria de donar més recursos, a vegades els materials són vells.	ID	Important demanar-ne
E. 2	Sempre va bé tenir recursos nous i actualitzar l'aula, important no caure en una monotonia.	ID	Important demanar-ne
E. 3	Sí, sinó es cau en una monotonia.	ID	Important demanar-ne
E. 4	Sempre va bé renovar-lo, a vegades es trenca o està vell.	ID	Important demanar-ne
E. 5	Sempre va bé actualitzar materials.	ID	Important demanar-ne
E. 6	Sí, pel canvi de materials.	ID	Important demanar-ne
E. 7	Sí, renovació de material.	ID	Important demanar-ne
Pregunta 40. Quins tipus de recursos creus que serien essencials per a millorar-ho en un futur?			
E. 1	Els que utilitza, però més actualitzats.	AM	Actualització dels materials
E. 2	Propostes, millores i idees per respondre a les necessitats de l'aula.	AM	Actualització dels materials
E. 3	Formar a persones especialitzades en aquest joc.	PE	Persona especialitzada
E. 4	Recursos més abstractes per fomentar més la creativitat.	MA	Materials abstractes
E. 5	Més material.	ME	Més eines
E. 6	Manipulatiu, visuals, personals i especials.	DR	Diferents recursos

E. 7	Material estigui actualitzat.	AM	Actualització materials
Pregunta 41. Quines millores proposaries per fer les sessions en un futur?			
E. 1	Augmentar el temps dedicat, ella dedica una tarda doncs fer dues.	MT	Més temps
E. 2	Actualitzar eines, però sempre tenir objectes quotidians.	NE	Noves eines
E. 3	Formacions actives i no tant teòriques.	FA	Formacions actives
E. 4	Introduir caixes de cartró o peces de construcció.	NE	Noves eines
E. 5	Adaptar més aules per aquest joc.	MA	Més aules
E. 6	Més recursos.	NE	Noves eines
E. 7	Peces de construcció, formacions actives...	NE	Noves eines
Pregunta 42. Creus que el paper del docent hauria de canviar? En quins aspectes?			
E. 1	No, a la seva aula ja es fa el correcte, suport però els deixa lliure.	SC	Sense canvis
E. 2	Tenir més ganes d'actualitzar les coses i aprendre dia rere dia.	MG	Amb moltes més ganes
E. 3	Ser menys impostats.	MG	Amb moltes més ganes
E. 4	Estar més format en el joc i tenir suport.	MF	Més formacions
E. 5	Sí, ja que només fa de guia.	MG	Amb moltes més ganes
E. 6	Infant com un tot, i símbol-llei.	PI	Tenir present l'infant
E. 7	Sí, infant com un tot, respectar línia d'escola...	PI	Tenir present l'infant
Pregunta 43. Consideres que des del Departament d'Educació se li hauria de donar més importància a aquest joc?			
E. 1	Sí, proporcionar formacions i recursos.	MF	Més formacions
E. 2	Donar més hores per impartir-lo i un paper més important dins el currículum.	MT	Més temps
E. 3	Sí, perquè és un joc essencial.	MI	Més importància
E. 4	Sí, no se li dona importància i és un joc molt important .	MI	Més importància

E. 5	Sí.	MI	Més importància
E. 6	Sí.	MI	Més importància
E. 7	Sí, donant més hores	MI	Més importància
Pregunta 44. Com s'hauria d'introduir més significativament dins la programació educativa?			
E. 1	Hores obligatòries i formacions.	MT	Més temps
E. 2	Hores específiques i potenciar-lo més	MT	Més temps
E. 3	Eina que creix i s'adapta a les diferents situacions i alumnes.	NE	Noves eines
E. 4	Mencionant-lo molt més.	MI	Més importància
E. 5	Objectiu primordial.	MI	Més importància
E. 6	Més personal i espais	MI	Més importància
E. 7	Donant més hores setmanals	MT	Més temps

### 6.3 Taula codificació i categorització de dades entrevistes

Taula 5. Codificació i categorització de dades entrevista. Elaboració pròpia

Unitats de significat	Codis	Categories	Tema
“Es treballa per racons, que fan que treballin de manera cooperativa. Agafen rols de la vida quotidiana i treballen habilitats socials” (E1)	Metodologia racons (MR)	METODOLOGIA PER RACONS	<b>M E T O D O L</b>
“Ho treballem amb mig grup per racons, i tenim una aula compartida amb el curs” (E2)	Metodologia racons (MR)		
“Es treballa per racons” (E3)	Metodologia racons (MR)		
“Racons lliures, quatre o cinc espais diferents” (E4)	Metodologia racons (MR)		
“Diferents racons temàtics on poden circular lliurement” (E5)	Metodologia racons (MR)		
“Aprentatge cooperatiu, ho enfoquem a projectes” (E6)	Metodologia aprenentatge cooperatiu (MC)	METODOLOGIA	
“Ho treballem amb tallers i	Metodologia		

aprenentatge cooperatiu” (E7)	aprenentatge cooperatiu (MC)	APRENTATGE COOPERATIU	<b>O G I E S</b>
“Treballem amb contes clàssics, acaben representant l’obra” (E2)	Metodologia aprenentatge cooperatiu (MC)		
“Faig tres sessions d’avaluació inicial i decideixo els objectius” (E1)	Disseny (D)	DISSENY DE LES SESSIONS	
“El disseny l’adaptem segons les necessitats de cada curs” (E2)	Disseny (D)		
“Un mes d’avaluació inicial” (E3)	Disseny (D)		
“Dos setmanes d’avaluació inicial i ja s’adapten els objectius” (E4)	Disseny (D)		
“No dissenyem cap sessió” (E5)	Disseny (D)		
“Avaluació inicial i s’adapta” (E6)	Disseny (D)		
“Faig dos sessions d’observació” (E7)	Disseny (D)		
“És millor treballar-ho amb materials estructurats i no estructurats” (E1)	Material vida quotidiana (MQ)		
“Materials estructurats de la vida quotidiana” (E4)	Material vida quotidiana (MQ)		
“Materials estructurats, perquè agafin una imatge real de la vida quotidiana” (E5)	Material vida quotidiana (MQ)		
“Materials propers del seu entorn” (E7)	Material vida quotidiana (MQ)		
“El material de la caseta els permet reproduir experiències familiars, i conèixer la realitat familiar” (E2)	Material vida quotidiana (MQ)		
“La caseta és un punt essencial per entendre el seu entorn” (E3)	Material vida quotidiana (MQ)		
“Elaboro materials propis com	Material vida		

els bitllets o les cartes del restaurant, el més realistes possibles” (E5)	quotidiana (MQ)		<b>S</b> <b>D</b> <b>I</b> <b>D</b> <b>À</b> <b>C</b> <b>T</b> <b>I</b> <b>C</b> <b>S</b>
“Utilitzem disfresses i espais estructurats” (E1)	Material representació rols (MR)	MATERIAL REPRESENTACIÓ DE ROLS	
“Les disfresses, paper important per identificar-se i diferenciar-se dels personatges” (E3)	Material representació rols (MR)		
“Importants per la representació de rols” (E4)	Material representació rols (MR)		
“Utilitzem material divers” (E2)	Material divers (MD)	MATERIAL DIVERS	<b>E</b> <b>S</b> <b>T</b> <b>I</b>
“El material ha de ser manipulatiu i proper, segons els objectius” (E3)	Material divers (MD)		
“Com a inclusió, adaptem les activitats i utilitzem pictogrames” (E1)	Inclusió (I)	INCLUSIÓ	
“Anticipem la situació, amb estructures senzilles que puguin entendre, modelant accions i donant un paper actiu” (E3)	Inclusió (I)		
“Utilitzem pictogrames” (E4)	Inclusió (I)		
“Es delimiten espais, i es treballa amb pictogrames i materials visuals i tàctils” (E6)	Inclusió (I)		
“Utilitzem teles i disfresses” (E1)	Creativitat (C)		
“Ofereix altres punts de vista” (E2)	Creativitat (C)		

“A partir d’una pluja d’idees comentem situacions habituals ja viscudes” (E3)	Creativitat (C)	CREATIVITAT	<b>L D O C E N T</b>
“Sempre introduïm nous materials” (E4)	Creativitat (C)		
“Disfresses i complements” (E5)	Creativitat (C)		
“Introduïm materials no estructurats”(E6)	Creativitat (C)		
“Per reconduir-los, busquem un material familiar” (E1)	Estratègies (E)	ESTRATÈGIES	
“Els recondueixo amb pictogrames i repetint l’explicació de la dinàmica” (E2)	Estratègies (E)		
“Si s’allunyen del joc, fem una reflexió del que ens havíem proposat” (E3)	Estratègies (E)		
“Petits passos per tornar dins el joc” (E4)	Estratègies (E)		
“Faig propostes per reconduir el joc” (E5)	Estratègies (E)		
“Els recordo les normes i les propostes” (E7)	Estratègies (E)		
“Fonamental, pel disseny d’activitats i intervenció per ajudar a avançar i resoldre conflictes” (E1)	Importància (I)		IMPORTÀNCIA
“Desenvolupar aspectes de la vida quotidiana”(E2)	Importància (I)		
“Company simbòlic i d’acompanyament en el procés d’aprenentatge” (E4)	Importància (I)		
“Crear un ambient ric i estimulants amb una mirada activa” (E6)	Importància (I)		
“Intervenir activament quan van perduts, hi han conflictes, i per observar el desenvolupament” (E2)	Importància (I)		

“Intervinc quan l’infant es troba desorientat i hi ha situacions de conflicte” (E3)	Importància (I)		<b>N C I Ó  D O C E N T</b>
“Quan m’interessa que estableixin converses entre ells” (E5)	Importància (I)		
“Sempre ha d’estar present” (E3)	Importància (I)		
“Presento propostes, normes i resolc conflictes” (E6)	Importància (I)		
“Intervinc quan haig de recordar normes” (E7)	Importància (I)		
“Intervinc com a docent dins del joc” (E7)	Manera de treballar (MT)	MANERA DE TREBALLAR	
“Realitzo un joc lliure, espais o materials que exploren” (E1)	Manera de treballar (MT)		
“Joc lliure” (E4 , E5 i E6)	Manera de treballar (MT)		
“Joc lliure, i jo faig d’interlocutora fent-los preguntes del que estan fent” (E7)	Manera de treballar (MT)		
“Els conflictes els parlem de manera calmada fins trobar una solució” (E1)	Manera de treballar (MT)		
“En un conflicte busquem la solució i recordem les normes” (E2)	Manera de treballar (MT)		
“Fem una reflexió del conflicte fins trobar la solució” (E3)	Manera de treballar (MT)		
“Davant d’un conflicte mantenim un diàleg de la importància de compartir” (E5)	Manera de treballar (MT)		
“El conflicte el solucionem amb una mirada activa, recordant les normes” (E6)	Manera de treballar (MT)		
“Infants que tenen un conflicte fem una conversa	Manera de treballar (MT)		

calmada mentre recordem les normes” (E7)			
“Un docent ha de ser actiu, observador , poder resoldre conflictes i ajudar amb petites propostes” (E1)	Manera de treballar (MT)		
“Hem de visualitzar i acompanyar si és necessari” (E2)	Manera de treballar (MT)		
“Acompanyem i observem” (E3)	Manera de treballar (MT)		
“Hem de deixar que experimentin” (E4)	Manera de treballar (MT)		
“Posició d’observació” (E5)	Manera de treballar (MT)		
“Hem de ser observadors i preguntar coses” (E7)	Manera de treballar (MT)		
“Avaluació de manera contínua, amb graelles d’observació, de manera setmanal anoto els aspectes rellevants i cada mes empleno les graelles” (E1)	Tipus d’avaluació (TA)	TIPUS D’AVALUACIÓ	A V A L U A C I Ó
“Faig preguntes a l’inici i al final de la sessió, i amb graelles d’observació” (E2)	Tipus d’avaluació (TA)		
“Graelles d’observació” (E3)	Tipus d’avaluació (TA)		
“Graelles d’observació, una vegada al mes” (E4)	Tipus d’avaluació (TA)		
“No avaluo” (E5)	Tipus d’avaluació (TA)		
“Observació activa” (E6)	Tipus d’avaluació (TA)		
“Utilitzo graelles d’observació, diari d’aula i fotos” (E7)	Tipus d’avaluació (TA)		
“Utilitzo una graella d’autoavaluació després de cada sessió” (E1)	Avaluació personal (AP)		I
“Faig una reflexió personal	Avaluació		

del que no ha funcionat” (E2)	personal (AP)	AVALUACIÓ PERSONAL	<b>M I L L O R A</b>	
“Reflexió dels materials, canvis que puc fer i sobre mi” (E3)	Avaluació personal (AP)			
“Autocrítica del que es pot millorar” (E4)	Avaluació personal (AP)			
“Per millorar distribució i espais” (E5)	Avaluació personal (AP)			
“Faig una autocrítica personal i de la sessió” (E6)	Avaluació personal (AP)			
“Penso en altres maneres d’intervenir a l’aula” (E7)	Avaluació personal (AP)			
“El docent ha de tenir més ganes d’actualitzar les coses i aprendre dia rere dia” (E2)	Canvis (C)			CANVIS
“Hem de ser menys impostats” (E3)	Canvis (C)			
“Hauriem de tenir més suport a l’aula” (E4)	Canvis (C)			
“Hem d’entendre l’infant com a un TOT i protagonista del seu aprenentatge sense oblidar la importància de la figura del símbol-llei.” (E6)	Canvis (C)			
“El docent ha d’entendre el currículum i tenir molt clar que l’infant és el primer, independentment de les famílies” (E7)	Canvis (C)			
“Durant els estudis s’havia parlat d’aquest joc” (E1)	Formacions inicials (FI)	FORMACIONS INICIALS		
“No he rebut cap formació” (E2)	Formacions inicials (FI)			
“A la carrera n’havíem parlat però mai profundament” (E4)	Formacions inicials (FI)			
“Al grau universitari” (E6)	Formacions inicials (FI)			
“No estem formats” (E7)	Formacions inicials (FI)			

“No he fet formacions personalment” (E2)	Formacions inicials (FI)		<b>C O N E I X E M E N T S</b>
“Fa anys vaig fer una formació” (E3)	Formacions inicials (FI)		
“Als centres mai m’han ofert formar-me en aquest àmbit” (E1)	Formacions contínues (FC)	FORMACIONS CONTÍNUES	
“He buscat recursos innovadors” (E4)	Formacions contínues (FC)		
“He llegit molts articles” (E5)	Formacions contínues (FC)		
“Llegida i cerca de recursos” (E6)	Formacions contínues (FC)		
“Cerca de materials i articles” (E7)	Formacions contínues (FC)		
“S’haurien de fer formacions pel joc simbòlic” (E1)	Formacions contínues (FC)		
“Haurien de fer formacions realistes” (E3)	Formacions contínues (FC)		
“Mostrar aprenentatges útils pel dia a dia” (E4)	Formacions contínues (FC)		
“Realitats de les aules” (E6)	Formacions contínues (FC)		
“Formacions realistes que coneguin el currículum” (E7)	Formacions contínues (FC)		
“Les formacions contínues són molt importants per actualitzar eines i millorar la qualitat” (E1)	Formacions contínues (FC)		
“No m’han ofert formacions, ho he fet de manera personal” (E1)	Formacions contínues (FC)		
“Mai s’han ofert formacions de joc simbòlic” (E4)	Formacions contínues (FC)		
“Una vegada, però sense suficient quorum” (E5)	Formacions contínues (FC)		
“S’han fet xerrades sobre el tema” (E6)	Formacions contínues (FC)		
“No hem dut a terme cap	Formacions		

xerrada al centre” (E7)	contínues (FC)		
“El joc simbòlic no és un aspecte primordial a les reunions de cicle” (E1)	Formacions contínues (FC)		
“A les reunions de cicle no en parlem” (E2)	Formacions contínues (FC)		
“ A les reunions se li està donant més importància, compartim eines útils” (E3)	Formacions contínues (FC)		
“Comentem eines i curiositats que poden servir i les observacions de cada infant” (E4)	Formacions contínues (FC)		
“No en parlem” (E5)	Formacions contínues (FC)		
“Parlem sobre les eines que funcionen i observacions” (E6)	Formacions contínues (FC)		
“Parlem de materials i canvis a fer” (E7)	Formacions contínues (FC)		
“Saber comprendre moment de desenvolupament infant, Habilitat d’organitzar propostes i paper de supervisió però actiu” (E1)	Projecció pedagògica (PP)	PROJECCIÓ PEDAGÒGICA	
“Estar actualitzats, eines innovadores” (E2)	Projecció pedagògica (PP)		
“Proximitat, empatia, observació i reflexió” (E3)	Projecció pedagògica (PP)		
“Conèixer moltes eines, aspectes rellevants per observar” (E4)	Projecció pedagògica (PP)		
“Si no estan formats, poden donar importància a aspectes que no siguin rellevants” (E4)	Projecció pedagògica (PP)		
“Empatitzar, conèixer el joc i gaudir-ne.” (E5)	Projecció pedagògica (PP)		
“Mirada global, atenció diversitat, tenir eines i propostes” (E6)	Projecció pedagògica (PP)		

“Ganes, posició activa, mirada perifèrica” (E7)	Projecció pedagògica (PP)		
“Tindrà més recursos i eines, sabrà com intervenir i observar” (E1)	Projecció pedagògica (PP)		
“Condiciona amb el procés d’ensenyament-aprenentatge” (E3)	Projecció pedagògica (PP)		
“Tindrà més estratègies” (E4)	Projecció pedagògica (PP)		
“Més coneixences i habilitat” (E6)	Projecció pedagògica (PP)		
“Bones estratègies i manera d’observar” (E7)	Projecció pedagògica (PP)		
“Podrà avaluar les sessions i preparar-se bé els objectius” (E6)	Projecció pedagògica (PP)		
“Estarà més actualitzat” (E7)	Projecció pedagògica (PP)		
“Necessitem recursos més actualitzats” (E1)	Canvis significatius (CS)	CANVIS SIGNIFICATIUS	P R O
“Propostes, millores i idees” (E2)	Canvis significatius (CS)		
“Formar a persones especialitzades” (E3)	Canvis significatius (CS)		
“Recursos més abstractes” (E4)	Canvis significatius (CS)		
“Més material” (E5)	Canvis significatius (CS)		
“Recursos manipulatiu, visuals, personals i especials” (E6)	Canvis significatius (CS)		
“Material més actualitzat” (E7)	Canvis significatius (CS)		
“Hores obligatòries i més formacions” (E1)	Canvis significatius (CS)		
“Hores específiques” (E2)	Canvis significatius (CS)		

“S’ha de mencionar més” (E4)	Canvis significatius (CS)		<b>J E C C I Ó  E N  E L  F U T U R</b>	
“Posar més personal i espais” (E6)	Canvis significatius (CS)			
“Més hores setmanals” (E7)	Canvis significatius (CS)			
“Formacions de com aplicar-lo a l’aula” (E1)	Aprenentatge en un futur (AF)	APRENENTATGE EN UN FUTUR		
“Crec que seria interessant formacions amb observacions reals a les aules, per veure-ho de manera directa” (E2)	Aprenentatge en un futur (AF)			
“Fer-ho de manera activa i reflexiva” (E3)	Aprenentatge en un futur (AF)			
“Fer-ho d’una manera pràctica i vivencial” (E6)	Aprenentatge en un futur (AF)			
“Fomentar la capacitat creativa, per variar materials i espais de joc. I la d’interpretar necessitats de cada infant” (E1)	Aprenentatge en un futur (AF)			
“Donar molta importància a la competència comunicativa-lingüística” (E3)	Aprenentatge en un futur (AF)			
“Fomentar molt més el llenguatge” (E7)	Aprenentatge en un futur (AF)			
“Actualitzar eines, però sempre tenir objectes quotidians” (E2)	Millores escolars (ME)			MILLORES ESCOLARS
“Introduir caixes de cartró o peces de construcció” (E3)	Millores escolars (ME)			
“Adaptar més aules per a aquest joc” (E5)	Millores escolars (ME)			
“Peces de construcció i disfresses” (E7)	Millores escolars (ME)			
“Demandar recursos” (E1)	Millores escolars (ME)			
“Sempre va bé tenir recursos nous i actualitzar l’aula” (E2)	Millores escolars (ME)			

“Important no caure en una monotonia” (E3)	Millores escolars (ME)		<b>MILLORES DEPARTAMENT</b>
“Renovar el material” (E4)	Millores escolars (ME)		
“Actualitzar els materials” (E5)	Millores escolars (ME)		
“Canvi de materials” (E6)	Millores escolars (ME)		
“Augmentar el temps dedicat” (E1)	Millores Departament (MD)		
“Formacions contínues de joc simbòlic per actualitzar eines i millorar la qualitat” (E1)	Millores Departament (MD)		
“Departament ha de proporcionar formacions i recursos” (E1)	Millores Departament (MD)		
“El Departament hauria de donar més hores per impartir el joc i un paper més important dins el currículum” (E2)	Millores Departament (MD)		
“El Departament hauria de donar-li més importància, perquè és un joc essencial” (E3)	Millores Departament (MD)		

#### 6.4 Exemple graella d’observació

Curs observat:

Nombre d’infants a l’aula:

Nombre de docents:

Sessió:

##### 1. Metodologia

	Sí	No	Observacions
Com està plantejada la sessió?			
S’ha planificat prèviament la sessió de joc simbòlic?			

De quina manera s'inicia l'activitat? Es realitza una introducció?			
És inclusiva la sessió?			
Intervé el docent de manera activa per reconduir el joc?			
Quan hi ha un conflicte el docent interfereix per resoldre'l?			
El docent deixa que juguin de manera lliure?			
Al final de la sessió, es fa una conversa amb els infants?			

## 2. Materials

	Sí	No	Observacions
Quins materials hi trobem?			
Són materials aptes pel seu nivell educatiu?			
Fomenten el seu joc simbòlic (creativitat, imaginació...)?			
Quins són els materials que tenen més èxit durant la sessió?			
S'utilitza algun conte?			
S'utilitza algun recurs digital per a donar suport a la sessió?			
Hi ha materials estructurats? Quins?			
I no estructurats?			

## 3. Interacció en el joc

	Sí	No	Observacions
Es comuniquen entre ells?			
Juguen entre ells?			
Apareix la representació de			

rols?			
Respecten les normes?			
Canvien el significat a un objecte? A quins?			
De quina manera interactuen entre ells?			

## 6.5 Recollida de dades durant les observacions

### 6.5.1 Primera sessió

Curs observat: I3

Nombre d'infants a l'aula: 19 alumnes

Nombre de docents: 1 docent

Sessió: Primera sessió

#### 1. Metodologia

	Sí	No	Observacions
Com està plantejada la sessió?	-	-	La sessió s'ha estructurat en tres parts: 1. Recordatori de normes 2. Joc 3. Recollida del joc
S'ha planificat prèviament la sessió de joc simbòlic?	X		Les sessions es preparen a l'inici de curs quan s'observen els interessos i les necessitats dels infants de cada grup-classe.
De quina manera s'inicia l'activitat? Es realitza una introducció?	-	-	Es realitza una introducció, els nens seuen a la paret i la mestra els pregunta si recorden les normes, a la sessió d'avui els infants han esmentat dues normes: no fer-se mal i cuidar el material. I un cop dit això, es pregunta un a un on vol anar i un cop ho diuen van anant cap a l'espai que hagin triat, aquí comença l'inici de la fase de joc simbòlic.
És inclusiva la sessió?	X		Sí, la sessió està adaptada en diferents espais on tots els infants hi poden participar activament, la mestra m'ha dit que depenent de les necessitats dels infants, eliminen espais que siguin sobreestimulants.
Intervé el docent de manera activa per reconduir el joc?	X		La docent els deixa el seu espai, però en alguna ocasió ha anat al supermercat a comprar i ha interactuat amb

			ells dient: - <i>Que fas de venedora? Doncs mira, avui vull comprar dos tomàquets i una llimona. M'ho pots cobrar siusplau?</i>  Després a la zona de metges ha sorgit un conflicte perquè dues nenes volien fer de metge i aleshores la mestra els ha proposat que ella feia de pacient i que les dues la curessin.
Quan hi ha un conflicte el docent interfereix per resoldre'l?	X		Molts infants volien els cotxets de nines i aleshores la mestra ha establert torns, els nens ho han acceptat molt bé i han anat a altres espais a jugar.
El docent deixa que juguin de manera lliure?	X		En tot moment, els infants exploren l'aula de manera lliure, van experimentant pels diferents espais i el docent només intervé endinsant-se dins el joc o fent preguntes, però ells van utilitzant els espais a partir de la seva creativitat.
Al final de la sessió, es fa una conversa amb els infants?		X	Avui, no quedava temps, doncs han recollit i han tornat cap a l'aula.

## 2. Materials

	Sí	No	Observacions
Quins materials hi trobem?	-	-	Hi trobem sobretot espais amb materials estructurats i de la vida quotidiana, en aquest cas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- El supermercat</li> <li>- La cuineta i caseta</li> <li>- Les eines</li> <li>- Els metges</li> </ul> I després hi trobem altres materials on hi ha un espai de cotxes i un d'animals.
Són materials aptes pel seu nivell educatiu?	X		Sí, són infants que estan en l'etapa simbòlica i on és important que juguin amb materials de la seva vida quotidiana.
Fomenten el seu joc simbòlic (creativitat, imaginació...)?	X		
Quins són els materials que tenen més èxit durant la sessió?	-	-	A la sessió d'avui els materials que han tingut més èxit son l'espai dels metges, i la recepció d'aquest i el supermercat.
S'utilitza algun conte?		X	

S'utilitza algun recurs digital per a donar suport a la sessió?		X	
Hi ha materials estructurats? Quins?	X		Caseta, Supermercat, Eines, Metges
I no estructurats?		X	

### 3. Interacció en el joc

	Sí	No	Observacions
Es comuniquen entre ells?	X		Molts d'ells encara realitzen un joc molt independent, però sorgeix molta comunicació entre ells sobretot en els espais de la caseta i dels metges. Als espais com el del supermercat, de moment ningú compra, nomès agafen el paper de venedor.
Juguen entre ells?	X		
Apareix la representació de rols?	X		Sí, ja que a la majoria d'espais es posen a la pell d'altres persones com un venedor, metge, mare, pare, infant...
Respecten les normes?	X		La norma que ha costat més de respectar avui ha estat la de no barrejar els materials de diferents espais.
Canvien el significat a un objecte? A quins?	X		Algun d'ells ha fet servir els animals per a fer de fills.
De quina manera interactuen entre ells?	-	-	Parlant, s'expliquen entre ells el que estan fent.

### 6.5.2 Segona sessió

Curs observat: I3

Nombre d'infants a l'aula: 19

Nombre de docents: 1

Sessió: Segona sessió

#### 1. Metodologia

	Sí	No	Observacions
Com està plantejada la sessió?	-	-	La sessió s'ha estructurat en 4 parts: - Recordatori normes i tria de l'espai

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Joc</li> <li>- Recollir</li> <li>- Reflexió</li> </ul>
S'ha planificat prèviament la sessió de joc simbòlic?	X		Sí, la sessió ha seguit la mateixa estructura que l'altra sessió observada.
De quina manera s'inicia l'activitat? Es realitza una introducció?	-	-	Es realitza una introducció, els nens seuen a la paret i la mestra els pregunta si recorden les normes. I un cop dit això, es pregunta un a un on vol anar i un cop ho diuen van anant cap a l'espai que hagin triat, aquí comença l'inici de la fase de joc simbòlic.
És inclusiva la sessió?	X		
Intervé el docent de manera activa per reconduir el joc?	X		Avui el docent s'ha posat a les taules del restaurant, fent de client i els infants li anaven portant el menjar.
Quan hi ha un conflicte el docent interfereix per resoldre'l?	X		Sí, molts infants s'han enfadat perquè volien ser els primers en portar el menjar i ella ha fet fer una cua per respectar el torn.
Es recondueix els infants que no segueixen la dinàmica del joc?	X		Hi havia un nen que sempre està jugant amb els animals, aleshores se li està començant a proposar canviar d'espai, avui de moment l'infant no ha volgut.
El docent deixa que juguin de manera lliure?	X		
Al final de la sessió, es fa una conversa amb els infants?	X		Al acabar de recollir, quedaven 10 minuts s'ha fet una rotllana i s'ha preguntat què els havia agradat més, la majoria d'infants han respost que portar menjar al restaurant i d'altres el metge.

## 2. Materials

	Sí	No	Observacions
Quins materials hi trobem?	-	-	<p>Hi trobem sobretot espais amb materials estructurats i de la vida quotidiana, en aquest cas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El supermercat</li> <li>- La cuineta i caseta</li> <li>- Les eines</li> <li>- Els metges</li> </ul> <p>I després hi trobem altres materials on hi ha un espai de</p>

			cotxes i un d'animals.
Són materials aptes pel seu nivell educatiu?	X		
Fomenten el seu joc simbòlic (creativitat, imaginació...)?	X		Sí, perquè per exemple quan estaven cuinant per portar el menjar a la mestra, ells imaginaven el que estaven cuinant.
Quins són els materials que tenen més èxit durant la sessió?	-	-	El restaurant i els metges.
S'utilitza algun conte?		X	
S'utilitza algun recurs digital per a donar suport a la sessió?		X	
Hi ha materials estructurats? Quins?	X		Caseta, Supermercat, Eines, Metges
I no estructurats?		X	

### 3. Interacció en el joc

	Sí	No	Observacions
Es comuniquen entre ells?	X		
Juguen entre ells?	X		
Apareix la representació de rols?	X		Agafant el paper de cuiner per exemple.
Respecten les normes?	X		És un grup - classe que en general respecta les normes, només les han oblidat en alguna ocasió quan volien ser els primers de portar el menjar a la mestra.
Canvien el significat a un objecte? A quins?		X	NO OBSERVAT
De quina manera interactuen entre ells?	-	-	Avui, com he dit la gran part de la interacció s'ha produït a l'espai de la cuineta-restaurant, aleshores molts anaven en parelles i s'explicaven el que havien de cuinar, una nena per exemple ha dit: - <i>“Posem més sal als macarrons”</i> .

### 6.5.3 Tercera sessió

Curs observat: I3

Nombre d'infants a l'aula: 18

Nombre de docents: 1

Sessió: Tercera sessió

## 1. Metodologia

	Sí	No	Observacions
Com està plantejada la sessió?	-	-	La sessió s'ha estructurat en 4 parts: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Normes</li> <li>- Joc</li> <li>- Recollir</li> <li>- reflexió</li> </ul>
S'ha planificat prèviament la sessió de joc simbòlic?	X		
De quina manera s'inicia l'activitat? Es realitza una introducció?	-	-	Es realitza una introducció, els nens seuen a la paret i la mestra els pregunta si recorden les normes. I un cop dit això, es pregunta un a un on vol anar i un cop ho diuen, van anant cap a l'espai que hagin triat, aquí comença l'inici de la fase de joc simbòlic.
És inclusiva la sessió?	X		
Intervé el docent de manera activa per reconduir el joc?	X		El docent els va fent preguntes o agafa un rol d'algun espai com per exemple de pacient a l'espai de metges o compradora del supermercat.
Quan hi ha un conflicte el docent interfereix per resoldre'l?	X		Parla amb ells i busca una solució per arreglar-ho.
Es reconduex els infants que no segueixen la dinàmica del joc?	X		Avui, a l'infant que sempre jugava amb animals se li ha tornat a proposar provar un altre espai i ella l'ha acompanyat fins l'espai de les eines i ha estat allà jugant amb ell una bona estona fins que s'ha quedat sol gaudint del seu joc simbòlic.
El docent deixa que juguin de manera lliure?	X		
Al final de la sessió, es fa una conversa amb els infants?	X		S'ha fet una reflexió de que els havia agradat més i la majoria d'infants han comentat que l'espai del metge i la recepció que hi ha en aquest.

## 2. Materials

	Sí	No	Observacions
Quins materials hi trobem?	-	-	Hi trobem sobretot espais amb materials estructurats i de la

			<p>vida quotidiana, en aquest cas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El supermercat</li> <li>- La cuineta i caseta</li> <li>- Les eines</li> <li>- Els metges</li> </ul> <p>I després hi trobem altres materials on hi ha un espai de cotxes i un d'animals.</p>
Són materials aptes pel seu nivell educatiu?	X		
Fomenten el seu joc simbòlic (creativitat, imaginació...)?	X		
Quins són els materials que tenen més èxit durant la sessió?	-	-	El metge
S'utilitza algun conte?		X	
S'utilitza algun recurs digital per a donar suport a la sessió?		X	
Hi ha materials estructurats? Quins?	X		El supermercat, la cuineta i caseta, les eines i el metge.
I no estructurats?		X	

### 3. Interacció en el joc

	Sí	No	Observacions
Es comuniquen entre ells?	X		
Juguen entre ells?	X		
Apareix la representació de rols?	X		Avui agafant el paper de metge.
Respecten les normes?	X		
Canvien el significat a un objecte? A quins?		X	
De quina manera interactuen entre ells?	-	-	Avui per exemple, han organitzat al metge fer una fila davant de recepció dels "pacients" i aleshores havia un infant que era el metge i l'altre el recepcionista i d'aquesta manera han anat atenent als altres infants i la mestra els ha ajudat a anar canviant el rol cada cert temps.

## 6.6 Taula codificació dades observacions

BLOC 1: Metodologia

Taula 6. Codificació de dades observacions. Elaboració pròpia

SESSIÓ	UNITAT DE SIGNIFICAT	CODI	CATEGORIA
1. Com està plantejada la sessió?			
S.1	3 parts: normes, joc i recollida	SE	Sessió estructurada
S.2	4 parts: normes, joc, recollir i reflexió	SE	Sessió estructurada
S.3	4 parts: normes, joc, recollir i reflexió	SE	Sessió estructurada
2. S'ha planificat prèviament la sessió de joc simbòlic?			
S.1	Sí, es preparen a l'inici de curs	PP	Planificació prèvia
S.2	Sí	PP	Planificació prèvia
S.3	Sí	PP	Planificació prèvia
3. De quina manera s'inicia l'activitat? Es realitza una introducció?			
S.1	Introducció, els nens seuen a la paret i pregunta normes. I un cop dit això, es pregunta un a un on vol anar i un cop ho diuen van anant cap a l'espai que hagin triat.	IJ	Introducció al joc
S.2	Introducció, normes i tria de l'espai	IJ	Introducció al joc
S.3	Introducció, normes i tria de l'espai	IJ	Introducció al joc
4. És inclusiva la sessió?			
S.1	Sí, espais adaptats i s'eliminen si sobreestimulen	SI	Sessió inclusiva
S.2	Sí, espais adaptats i s'eliminen si sobreestimulen	SI	Sessió inclusiva
S.3	Sí, espais adaptats i s'eliminen si sobreestimulen	SI	Sessió inclusiva
5. Intervé el docent de manera activa per reconduir el joc?			
S.1	Intervé fent preguntes	IA	Intervenció activa
S.2	Dins com un infant més	IA	Intervenció activa
S.3	Preguntes i rol d'algun espai	IA	Intervenció activa

6. Quan hi ha un conflicte el docent interfereix per resoldre'l?			
S.1	Sí, establint torns	RC	Resolució conflictes
S.2	Sí, establint torns	RC	Resolució conflictes
S.3	Busca una solució	RC	Resolució conflictes
7. El docent deixa que juguin de manera lliure?			
S.1	Sí, infants experimenten de la manera que vulguin	JLL	Joc lliure
S.2	Sí	JLL	Joc lliure
S.3	Sí	JLL	Joc lliure
8. Al final de la sessió, es fa una conversa amb els infants?			
S.1	No	SR	Sense reflexió
S.2	10 minuts finals, que els ha agradat més	AR	Amb reflexió
S.3	Que els ha agradat més	AR	Amb reflexió

## BLOC 2: Materials

<b>SESSIÓ</b>	<b>UNITAT DE SIGNIFICAT</b>	<b>CODI</b>	<b>CATEGORIA</b>
9. Quins materials hi trobem?			
S.1	Supermercat, cuineta, caseta, eines, cotxes i animals	ME	Materials estructurats
S.2	Supermercat, cuineta, caseta, eines, cotxes i animals	ME	Materials estructurats
S.3	Supermercat, cuineta, caseta, eines, cotxes i animals	ME	Materials estructurats
10. Són materials aptes pel seu nivell educatiu?			
S.1	Sí	AN	Aptes nivell
S.2	Sí	AN	Aptes nivell
S.3	Sí	AN	Aptes nivell
11. Fomenten el seu joc simbòlic (creativitat, imaginació...)?			
S.1	Sí	FS	Fomenten simbolisme
S.2	Sí (imaginaven el que cuinaven)	FS	Fomenten simbolisme
S.3	Sí	FS	Fomenten simbolisme

12. Quins són els materials que tenen més èxit durant la sessió?			
S.1	Metges i supermercat		
S.2	Restaurant i metges		
S.3	Metge		
13. S'utilitza algun conte?			
S.1	No	NU	No utilitzat
S.2	No	NU	No utilitzat
S.3	No	NU	No utilitzat
14. S'utilitza algun recurs digital per a donar suport a la sessió?			
S.1	No	NU	No utilitzat
S.2	No	NU	No utilitzat
S.3	No	NU	No utilitzat
15. Hi ha materials estructurats? Quins?			
S.1	Caseta, supermercat, eines, metges, animals i cotxes	ME	Materials estructurats
S.2	Caseta, supermercat, eines, metges, animals i cotxes.	ME	Materials estructurats
S.3	Caseta, supermercat, eines, metges, animals i cotxes	ME	Materials estructurats
16. I no estructurats?			
S.1	No	NU	No utilitzats
S.2	No	NU	No utilitzats
S.3	No	NU	No utilitzats

### BLOC 3: Interacció en el joc

SESSIÓ	UNITAT DE SIGNIFICAT	CODI	CATEGORIA
17. Es comuniquen entre ells?			
S.1	Espai caseta i metges	RE	Relació entre ells
S.2	Sí	RE	Relació entre ells
S.3	Sí	RE	Relació entre ells
18. Juguen entre ells?			

S.1	Sí	RE	Relació entre ells
S.2	Sí	RE	Relació entre ells
S.3	Sí	RE	Relació entre ells
19. Apareix la representació de rols?			
S.1	Sí, metge, infant, pare mare....	RR	Representació rols
S.2	Sí, cuiner...	RR	Representació rols
S.3	Sí, metge...	RR	Representació rols
20. Respecten les normes?			
S.1	Sí	RN	Respecte normes
S.2	Sí	RN	Respecte normes
S.3	Sí	RN	Respecte normes
21. Canvien el significat a un objecte? A quins?			
S.1	Sí, animals com a fills seus	CS	Canvi significat
S.2	No	NC	No canvi
S.3	No	NC	No canvi
22. De quina manera interactuen entre ells?			
S.1	Comunicació del que fan	AC	Amb comunicació
S.2	Interacció per cuinar	AI	Amb interacció
S.3	Amb organització (ex: metges)	AO	Amb organització

## 6.7 Taula codificació i categorització de dades observacions

Taula 7. Codificació i categorització de dades observacions. Elaboració pròpia

Unitats de significat	Codis	Categories	Tema
3 parts: normes, joc i recollida (S1)	Plantejament (P)	PLANTEJAMENT	<b>E</b> <b>S</b>
4 parts: normes, joc, recollir i reflexió (S2)	Plantejament (P)		
4 parts: normes, joc, recollir i reflexió (S3)	Plantejament (P)		
S'han planificat prèviament les sessions a inici de curs	Plantejament (P)		

Intervé fent preguntes (S1)	Docent (D)	DOCENT	<b>T R U C T U R A  S E S S I</b>
Dins com un infant més (S2)	Docent (D)		
Preguntes i rol d'alguns espais (S3)	Docent (D)		
Resol un conflicte establint tornos (S1)	Docent (D)		
Resol un conflicte establint tornos (S2)	Docent (D)		
Resol un conflicte buscant una solució (S3)	Docent (D)		
En les tres sessions, deixa que els infants experimentin lliurement	Docent (D)		
Introducció, els nens seuen a la paret i pregunta normes. I un cop dit això, es pregunta un a un on vol anar i un cop ho diuen van anant cap a l'espai que hagin triat (S1)	Seqüència emprada (SE)	SEQÜÈNCIA EMPRADA	
Introducció, normes i tria de l'espai (S2)	Seqüència emprada (SE)		
Introducció, normes i tria de l'espai (S3)	Seqüència emprada (SE)		
No es fa cap reflexió final (S1)	Seqüència emprada (SE)		
10 minuts del final, reflexió de què els ha agradat més (S2)	Seqüència emprada (SE)		
Reflexió de què els ha agradat més (S3)	Seqüència emprada (SE)		

			<b>Ó</b>
Supermercat, cuineta, caseta, eines, cotxes i animals (S1)	Materials estructurats (ME)	MATERIALS ESTRUCTURATS	<b>M A T E R I A L S</b>
Supermercat, cuineta, caseta, eines, cotxes i animals (S2)	Materials estructurats (ME)		
Supermercat, cuineta, caseta, eines, cotxes i animals (S3)	Materials estructurats (ME)		
Tots els materials de les tres sessions son aptes pel seu nivell educatiu	Materials adequats (MA)	MATERIALS ADEQUATS	
Tots els materials fomenten la seva imaginació i creativitat	Materials adequats (MA)		
Els materials que tenen més èxit durant la sessió son: metge i supermercat (S1)	Materials adequats (MA)		
Els materials que tenen més èxit durant la sessió son: restaurant i metges (S2)	Materials adequats (MA)		
Els materials que tenen més èxit durant la sessió son: metge (S3)	Materials adequats (MA)		
En cap de les tres sessions s'utilitza un conte com a suport	Materials afegits (M)	MATERIALS AFEGITS	
En cap de les tres sessions s'utilitza un recurs digital com a suport	Materials afegits (M)		

Sorgeix molta comunicació entre ells sobretot en els espais de la caseta i dels metges (S1)	Comunicació entre iguals (CI)	COMUNICACIÓ ENTRE IGUALS (CI)	I N F A N T S
Juguen comunicant-se entre ells a les tres sessions	Comunicació entre iguals (CI)		
Interactuen comunicant-se del que fan (S1)	Comunicació entre iguals (CI)		
Interactuen per cuinar (S2)	Comunicació entre iguals (CI)		
Interactuen organitzant els rols (ex: metges) (S3)	Comunicació entre iguals (CI)		
La representació de rols apareix com a: metge, infant, pare mare.... (S1)	Relació amb el joc (RJ)	RELACIÓ AMB EL JOC (RJ)	
La representació de rols apareix com a cuiner (S2)	Relació amb el joc (RJ)		
La representació de rols apareix com a metge (S3)	Relació amb el joc (RJ)		
En totes les sessions es respecten les normes	Relació amb el joc (RJ)		
Canvien el significat dels animals com a fills seus (S1)	Relació amb el joc (RJ)		
No canvien el significat de cap objecte (S2)	Relació amb el joc (RJ)		
No canvien el significat de cap objecte (S3)	Relació amb el joc (RJ)		