

CARRILET

EL JOC COM A EINA DE CONEIXEMENT

Seminari. EAP Sants - Montjuic
 FORMACIÓ EN XARXA DE PROFESSIONALS QUE
 FAN SUPORT A LA INCLUSIÓ. Curs 2011-12
 17 i 31 de gener del 2012
 Marina Mestres Martorell

CARRILET

El joc com a eina de coneixement?

El nen a través del joc coneix...

- Les seves habilitats motrius i les millora.
- El món que el rodeja, la societat, la cultura.
- L'accedeix als aprenentatges, la simbolització i el pensament abstracte... i més endavant estarà preparat pel treball.
- Com comunicar-se.
- Com resoldre els problemes i conflictes.
- Com imaginar, fantasejar.
- Les seves emocions i com controlar-les.
- La ment dels altres i com socialitzar-se.
- La creativitat.

CARRILET

El joc com a eina de coneixement?

El professional coneix ...

- La personalitat de l'infant. Els seus aspectes sans i patològics.
- Els seus dubtes, temors i les seves fantasies.
- El tipus d'experiències que ha viscut.
- El tipus de vincle que estableix.
- Com l'infant resol els seus conflictes
- On es troba en les etapes del desenvolupament: emocional, simbòlic, social, ... i intueix quina serà la següent fase i els objectius a treballar (Vigotsky i ZDP) i a quins tipus d'aprenentatge podrà accedir.

CARRILET

Què és el joc?

Activitat desplegada espontàniament per la mera satisfacció que produeix. Activa, espontània, lliure i voluntària. Caracteritzada pel significat més que per la seva finalitat. Ocupació preferida i més intensa del nen/a.

- Plaer
- Curiositat

CARRILET

Com comença el joc?

Cos: d'inici tot sensacions, ... com es connecten amb les emocions i formen pensament ... símbols ..

- A partir del cos, de les sensacions.
- Molt precoçment. En les primeres relacions – comunicacions amb el món extern.
- Neix del plaer de la relació amb l'altre.

CARRILET

Previs. Desenvolupament joc presimbòlic

Sensoriomotriu.

- **IMITACIÓ**
- **3 mesos – SOMRIURE SOCIAL. IL-LUSIÓ.**
- **4 mesos – INTERSUBJECTIVITAT PRIMÀRIA** (interacció diàdica)
- **6 mesos – DESIL-LUSIÓ** (Winnicott)
- **8 mesos – POR ALS ESTRANYS. PERMANÈNCIA D'OBJECTE. OBJECTE TRANSICIONAL.**
- **8 → 14 mesos – INTERSUBJECTIVITAT SECUNDÀRIA** (triada. Atenció conjunta) **REFERENT SOCIAL.** Deambulació ajuda a separar-se.
- **12 → 15 mesos – CONTINENT – CONTINGUT** (dins – fora) Explora la 3a dimensió. **SENYALA AMB EL DIT ÍNDEX.**
- **15 → 18 mesos – 1rs JOCS de FER COM SI. MEU - JO.** Reconeixement al mirall.

CARRILET

Períodes desenvolupament. Piaget

- **Període sensorio-motor:** intel·ligència basada en les sensacions i el moviment. Es perfeccionen habilitats motrius. Va apareixent conducta intencional, objecte permanent, les primeres representacions i l'accés a la funció simbòlica.
Exercici de reflexos ⇒ assaig - error.
- **Període pre-operatori:** (2-7a) pensament simbòlic, representacions internes, ja no hi ha necessitat de fer-ho. Capacitat de relacionar les accions i preveure i intuir els passos del que haurà de resoldre. Encara egocentrisme.
Pensament simbòlic i preconceptual ⇒ pensament intuïtiu (4a).
- **Període operacions concretes** (8-11a): pensament verbal i lògic cada cop millor.
Sistemes d'acció i representacions: classificar, seriar, numerar, reversibilitat.
- **Període operacions formals:** (11-18a) imagina diverses solucions a un problema i les discuteix. Posa en dubte lo après, reflexiona sobre el seu propi pensament i construeix teories. Crea propietats comunes, associació
Pensament hipotètic - deductiu.

CARRILET

Tipus de joc (partint de Piaget)

- **Joc sensorial i motriu.** Activitat física. Joc funcional.
- **Joc amb objectes i materials de construcció.**
- **Joc simbòlic o representatiu (2-8 anys)**
 - Joc de construcció.
 - Joc sociodramàtic, de pretendre.
- **Joc de regles.** Cooperatiu.

CARRILET

Desenvolupament joc simbòlic

- **19-22 mesos. Nen com a agent de l'acció. Joc funcional.** Comença a representar gràficament, de forma descontrolada.
- **23-26 mesos. Teoria de la ment. Jo i tu.** Època del **NO**, grans rabietes, identitat. **Seqüències multiesquema.** Diferents accions per una mateixa figura.
- **27-30 mesos. Substitucions. planeja l'activitat. Nina com a agent de l'acció,** les figures interactuen entre elles, comencen a tenir emocions-. Temàtica: escenes rutinàries.
- **31-33 mesos.** Assigna rols i els verbalitza.
- **34-36 mesos. Substitucions sense objecte.** Explica correctament el joc a l'adult. Va jugant per ell sol però encara necessita que la mare el miri.
- **3-3,5 anys.** Temàtica: experiències que no s'han viscut personalment. **Joc sociodramàtic.** Història amb començament, nus i desenllaç.
- **3,5-4 anys.** Jocs amb miniatures
- **4 anys.** Temàtica: fantàstica. Va narrant la història i el mateix objecte canvia de significat, sense fer-se un lio.
- **6 anys.** Sovint ja no necessita de material, desenvolupa guions i histories.
- **8 anys. Jocs de regles.**

CARRILET

Quan juguen els nens, espontàniament?

- Entorn conegut
- Vincle segur

CARRILET

Teoria del vincle

- Segur
- Insegur – evitatiu
- Insegur – ambivalent o resistent
- Insegur - desorganitzat o desorientat

CARRILET

Importància de la detecció i intervenció precoç

Age (years)	Weight (grams)
Birth	~300
1	~700
2	~900
3	~1050
5	~1150
10	~1300
15	~1350
20	~1400

FIGURE 1.2. Rate of growth in brain weight due to increasing complexity, from birth to age 20 years: the rate is greatest during the first three years (after Schore, 1994).

CARRILET

Per tant, què es el joc sà?

- Apropiat al nivell de desenvolupament.
- Simbòlic (no concret, no equació simbòlica) i creatiu.
- Amb plaer i curiositat.
- Actiu, espontani, voluntari.
- Activitat planificada.
- Un s'ho pot permetre tot.
- Flexible.
- No confusió món intern i extern.
- On toca.
- Capacitat per estar a soles. Nen busca base segura.
- Compartit.

CARRILET

Què en treuen els nens del joc?

- Solventen problemes, proven assaig – error, resolen conflictes.
- Expressen els seus temors i tranquil·litzen les ansietats a vegades pròpies de cada període.
- Comprenen la societat, s'integren i adapten a la cultura.
- Identitat de gènere.
- Potencial cognitiu – com a pont.
- Propietats curatives.
- Construeixen la seva identitat personal i grupal.
- Socialització – joc cooperatiu.
- Habilitats motores.
- Coneixen món que els rodeja.
- Exploren curiositat (instint epistemofílic)
- Es comuniquen.
- Que els altres els entenguin. Expressen la seva personalitat total.
- Es posen en pràctica eines que es necessiten després per la supervivència.
- El Joc és necessari pel desenvolupament normal i la formació de la ment.
- Dominar món extern

CARRILET

Perquè un nen no pot o no sap jugar?

- Ansietat
- Vincle insegur
- Dificultats atenció
- Falla en el procés de simbolització
- Inmaduresa en totes les àrees
- Psicopatologia. Desconnexió.
- Fixació o regressió

CARRILET

Què passa si un nen no juga?

La més o menys capacitat de jugar és un índex de salut mental del nen.

- Pertorbació mental.
- Necessitat d'ajuda.
- Desestructuració del pensament, nens desorientats, caòtics. No aconsegueixen fer seves les experiències.
- Problemes de simbolització, comunicació i llenguatge.
- Dificultats intel·lectuals i d'abstracció.
- No contenció de les emocions.
- Risc de psicotitzar-se. Confusió món intern – extern.
- Dificultats per estar a soles.

CARRILET

Què passa amb els nens amb necessitats educatives especials?

- Retard mental, problemes sensorials, motrius.
- Diferències en la manera de processar la informació.
- Afectació vincle mare-nadó. Per dificultats del nen, procés de dol, ambivalència en la relació.
- Els altres fan funcions per ells (sobrepotecció).
- Disharmonia evolutiva.
- Problemes de tolerància a la frustració, ansietat.
- Pares no tenen perquè conèixer psicologia del desenvolupament, necessitat ajuda

CARRILET

Com ajudar a jugar?

- Permetre'ns observar i ajudar les famílies a fer-ho.
- Tenir en compte els aspectes de vincle.
- Crear entorns segurs, rutines, anticipar, ...
- Treballar els previs i anar estirant en el desenvolupament.
- Jugar amb els nens amb plaer.
- Crear espais de joc, sense explotar aquests de forma abusiva. *“Tot joc és per començar i abans que res una acció lliure. El joc comandat no és un joc”*

CARRILET

Esquema psicopedagògic. Dra. Corominas.

- **Primer:** Verbalitzar el que la criatura fa o se li fa, per evident i banal que pugui semblar, tot i que el nen pugui estar lluny del nivell verbal.
- **Segon:** Suggestir a la criatura la sensació que deu sentir en el moment que actua la causa de la sensació. Per ex. "vas mullat" quan s'ha fet pipí o bé suggerir-li que deu sentir: gana, calor, quan dóna senyals de sentir-ne. O també especificar característiques del què menja: "la sopa està calenta" "la sopa està salada" o "la sopa és espessa".
- **Tercer:** Connectar experiències sensorials viscudes amb diferents objectes (aliments, joguines, etc) amb els sentiments que les provoquen i que al principi es limitaran als de satisfacció o dolor, atracció o rebuig. Aquests sentiments responen als verbs: "vull" o "no vull", "agrada" o "no agrada".
- **Quart:** Estimular el record gradualment a base de preguntes que primer faran referència a fets acabats d'esdevenir i poc a poc més allunyats en temps i espai.

CARRILET

Bibliografia

- **Álvarez, A.** (1992). Beyond the unpleasure principle. Play and symbolism. In: *Live company: psychoanalytic psychotherapy with autistic, borderline, deprived and abused children*. London: Tavistock / Routledge. Pp. 163-173.
- **Blinder, C., Knobel, J. y Siquier, M. L.** (2004). *Clínica psicoanalítica con niños*. Madrid: Síntesis.
- **Klein, M.** (1955). *La técnica psicoanalítica del juego, su historia y significado*. Psicolibro.
- **Rubin, K. H.** (2001). *The Play Observational Scale (POS)*. University of Maryland.
- **Sellarès, R.** (1998). *Fem lloc al joc*. Infància.
- **Smith, P.K.** (2005). Play. Types and functions in human development. Chapter 11 in: Ellis, B. and Bjorklund, D.F. *Origins of the social mind. Evolutionary psychology and child development*. London: The Guilford Press.
- **Torras de Beà, E.** (2007). *Normalidad, psicopatología y tratamiento en niños, adolescents y familia*. Valls: Lectio.
- **Westby, C.** (1995). *Naturalistic dynamic assessment of children through play*. Seminars in hearings (vol. 16. N. 2).
- **Winnicott, D. W.** (1971). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.
- **Winnicott, D. W.** (1958). La capacidad para estar a solas. En: *Los procesos de maduración y el ambiente facilitador*. Londres: Hogarth Press.

CARRILET

Moltes gràcies per la vostra atenció!!
