

Els projectes d'intervenció d'oci i lleure educatiu

Ma. Lluïsa Cortiella Arasa i Francisca Fernández Rodríguez

El joc infantil i la seva metodologia

Índex

Introducció	5
Resultats d'aprenentatge	7
1 L'animació com a activitat socioeducativa en la infància	9
1.1 Concepte i evolució del temps lliure	10
1.1.1 Característiques de l'oci i lleure	12
1.2 Models en la nova societat de l'oci	14
1.2.1 Pedagogia social	14
1.2.2 La Pedagogia del lleure	16
1.2.3 Sociologia de l'oci	17
1.3 Modalitats d'animació	19
1.3.1 Les activitats de l'animació	20
2 Integració social per mitjà del joc	27
2.1 El lleure com a prevenció i compensador de desigualtats socials	28
2.1.1 Tipus de programes d'integració social basats en el lleure	29
2.1.2 Projectes d'integració intercultural	31
2.1.3 Ludoteques per a la integració social	32
2.1.4 Els tallers per la integració social	34
2.1.5 Intervenció socioeducativa en infants en situació de risc social	35
2.2 Integració dels infants discapacitats per mitjà del lleure	37
2.2.1 L'educador i l'atenció a la diversitat	38
2.2.2 La creació d'espais de joc accessibles	41
2.2.3 Recomanacions generals en l'adaptació dels recursos lúdics	42
2.2.4 Característiques dels infants amb diferents discapacitats	43
2.2.5 Adaptació de joguines per a infants discapacitats	45
2.2.6 Ajuts tècnics per a l'adaptació de joguines	47
2.2.7 Centres d'oci i lleure per a infants amb discapacitat	49
3 El projecte lúdic	51
3.1 Fases i continguts del projecte lúdic	52
3.1.1 El diagnòstic en un projecte ludicorecreatiu	53
3.1.2 Denominació del projecte	54
3.1.3 Descripció general del projecte	55
3.1.4 Justificació i marc de referència	55
3.1.5 La promoció, gestió i organització del projecte	55
3.1.6 Objectius un projecte ludicorecreatiu	57
3.1.7 Metodologia d'un projecte ludicorecreatiu	59
3.1.8 La programació d'activitats	60
3.1.9 Els recursos	62
3.1.10 L'avaluació del projecte	65

Introducció

El temps lliure és un espai i un temps que no es correspon amb cap institució educativa concreta, però ofereix unes grans possibilitats de descans, entreteniment, diversió, oci i desenvolupament personal. D'aquesta manera, si els educadors/es i els adults no hi fan l'atenció necessària, pot afectar negativament el desenvolupament integral de l'infant. Per tant, és important que ens plantejem la necessitat d'educar en el temps lliure.

El joc és un recurs excel·lent per al tractament de la diversitat. Mitjançant el joc és possible compensar diverses situacions discriminatòries per raons de sexe, ètnia, cultura, classe social o diferències de tipus físic, psíquic o sensorial.

L'activitat lúdica també pot pal·liar situacions provocades per dificultats d'adaptació social i de relació familiar i per un entorn sociocultural i econòmic desfavorable.

Els infants amb discapacitat necessiten el joc igual que els altres nens i nenes. En molts casos, el joc és una de les millors maneres perquè l'infant es relacioni amb el seu entorn, el seu grup social i els seus interlocutors. També en fomenta la creativitat i en potencia la personalitat i les capacitats. Amb el joc s'aconsegueix un aprenentatge més ràpid i terapèutic.

L'educador/a infantil ha de veure de quina manera pot utilitzar i optimitzar els recursos de joc per afavorir el desenvolupament emocional i social de l'infant. Ha de conèixer els fonaments del disseny d'un projecte de caràcter lúdic i les diverses raons que justifiquen l'elaboració d'aquests projectes amb una finalitat lúdica.

En l'apartat "L'animació com a activitat socioeducativa en la infància" es fa referència al sorgiment de l'animació sociocultural i a les modalitats que presenta. A continuació, se centra en l'àmbit de la infància, des del qual s'aborden els valors que promou i el tipus d'activitats i recursos que utilitza.

En l'apartat "Integració social per mitjà del joc" s'incideix en el valor del joc com a recurs per la integració dels infants en situació de risc social i dels infants amb discapacitat. Igualment, es presenten els recursos que hi ha per afavorir-la.

L'apartat "El projecte lúdic" se centra en els elements que s'han de tenir en compte a l'hora d'elaborar projectes d'intervenció en el lleure infantil.

En abordar l'estudi de la unitat, heu de tenir present que l'important és l'aplicació pràctica dels continguts que s'hi exposen. Per tant, és molt important que feu les activitats web proposades.

Resultats d'aprenentatge

En finalitzar la unitat l'alumne/a:

1. Dissenya projectes d'intervenció lúdics, relacionant-los amb el context i l'equipament o el servei en què es desenvolupen i els principis de l'animació infantil.
 - Descriu els principis, objectius i modalitats de l'animació infantil.
 - Identifica els diferents tipus de centres que ofereixen activitats de joc infantil.
 - Identifica les característiques i prestacions del servei o equipament lúdic.
 - Aplica els elements de la programació en el disseny del projecte lúdic.
 - Estableix espais de joc tenint en compte: el tipus d'institució, els objectius previstos, les característiques dels nens i les nenes, els materials dels quals es disposa, el pressupost i el tipus d'activitat a realitzar en ells.
 - Valora les noves tecnologies com a font d'informació en la planificació de projectes lúdico-recreatius.
 - Defineix els criteris de selecció de materials, les activitats a realitzar, d'organització i de recollida de materials, les tècniques d'avaluació i els elements de seguretat en els llocs (espais) de jocs.
 - Té en compte la gestió i organització de recursos humans i materials en el disseny del projecte lúdic.
 - Adapta un projecte-tipus d'intervenció lúdico-recreativa per a un programa, centre o institució determinada.
 - Valora la importància de generar entorns segurs.
 - Valora la influència de l'entorn en el marc de la intervenció.
2. Avalua projectes d'intervenció lúdica, justificant les tècniques i els instruments d'observació seleccionats.
 - Identifica les condicions i els mètodes necessaris per realitzar una avaluació de l'activitat lúdica.
 - Selecciona els indicadors d'avaluació.
 - Valora l'ús de les noves tecnologies com a font d'informació.
 - Estableix indicadors d'avaluació de la intervenció relacionats amb la promoció de la igualtat de gènere.

1. L'animació com a activitat socioeducativa en la infància

L'animació fa referència a l'animació sociocultural, modalitat educativa no formal.

Es fa difícil datar el moment precís de l'aparició de l'animació sociocultural. Es podria dir que l'animació, com a fenomen inespecífic, ha existit sempre (cultura popular). Hi ha, però, alguns fets que ens ajuden a comprendre la seva aparició pel que fa a l'aplicació del concepte d'animació a la vida social.

L'animació social sorgeix com una necessitat social deguda, bàsicament, al desenvolupament industrial i urbà, als canvis socials i tecnològics, als canvis econòmics i culturals de les societats modernes, a la massificació i, sobretot, a la necessitat que se sent d'adaptar-se al canvi, no només per comprendre la societat en què es viu, sinó per col·laborar activament en la seva transformació. Ve a cobrir la necessitat d'estructuració social de les societats que entraven en la postindustrialització, amb els factors definitoris d'individualisme i falta de compromís col·lectiu.

L'animació apareix en la societat amb l'ànim de potenciar la col·laboració i les relacions de grup, no només pel que fa al temps de treball sinó també al temps lliure.

El terme **cultural** fa referència a un concepte ampli de cultura vinculat a valors, hàbits i actituds molt relacionat amb la definició antropològica del terme.

La finalitat que es pretén aconseguir amb els processos d'animació sociocultural, amb la qual bàsicament tots els autors estaran d'acord, és la millora de la qualitat de vida dels grups i les comunitats.

Com a modalitat **educativa** no formal, l'animació té les **característiques** següents:

- Vivencial, centrada en les necessitats experimentades per les persones.
- Respon sempre a un grup o comunitat; per tant, és comunitària.
- Pretén fomentar l'anàlisi de tots els factors que intervenen en cada situació, és crítica.
- Estimula la creativitat de tots els membres de la comunitat per així descobrir entre tots noves formes d'anàlisi i noves solucions als problemes que es plantegen.
- És realista, quant al fet que actua d'acord amb objectius possibles.
- Estableix, sempre que pot, un diàleg amb l'educació formal institucional per aconseguir una educació global i permanent en la qual tots els grups de

Etimològicament animació...

... significa "vida, alè, revitalització"(anima) i també "moviment o dinamisme, incitació a l'acció" (animus). Sociocultural ens remet a l'objecte d'intervenció, societat i cultura com a eixos sobre els quals avança la humanitat.

L'ASC (animació sociocultural) creu en la persona

Creu que totes les persones tenim la capacitat de decidir el que ens convé. Totes les persones podem iniciar un procés de canvi que ens faci més conscients de la realitat en la qual vivim i del que volem per al nostre futur.

L'ASC (animació sociocultural) creu en el grup

Els grups ens influeixen de manera poderosa respecte a les necessitats col·lectives. En el grup les persones s'estimulen a participar en les decisions grupals. Un dels trets que més caracteritza l'ASC és la participació en la presa de decisions, precedida de la informació, la creació de grups d'opinió, la consulta, etc.

la comunitat participin en la prevenció dels problemes i organitzin els seus propis recursos.

L'ASC (animació sociocultural) creu en l'acció política i social

Parteix del supòsit que cap persona pot arribar a la plenitud humana fins que no és capaç de treballar en la transformació de la societat en la qual viu. Propugna que hi ha associacions de tot tipus en les quals els ciutadans es poden trobar per prendre iniciatives, expressar opinions, defensar els seus drets, etc.

De tot això es desprèn que:

- L'animació és, des del seu naixement, una forma d'intervenció socio-pedagògica, de promoció cultural o d'acció social (segons posem l'èmfasi en una o altra activitat) que pretén que les persones ens situem com a agents actius de la nostra pròpia formació.
- L'animació sociocultural posa l'accent en la participació de les persones, en el procés de fer-se càrrec de la pròpia realitat i la capacitat de transformar la societat.
- De vegades trobem acompanyant el concepte d'animació l'adjectiu recreatiu. Aquest adjectiu fa referència a descansar amb algun entreteniment després del temps de treball.

L'animació recreativa és la pràctica habitual i típica d'entretenir els infants mitjançant cançons, concursos, expressió corporal, actuacions de ritme i mim, jocs dirigits, teatre, pallassos, etc.

Aquestes activitats no reuneixen els requisits de l'animació, ja que són situacions esporàdiques i sense continuïtat. Són les que es duen a terme en la família, quan es fan celebracions (aniversaris, festes populars...), un grup de famílies que es troben (colles), associacions de veïns, etc.

A l'escola també trobem activitats fora del marc de les habituals quan se celebren dies especials, com la setmana cultural, la fi de curs, el carnestoltes, etc.

L'animació recreativa és realment animació quan els principis de l'animació es plantegen en un projecte educatiu i de continuïtat, i es consideren com un centre d'interès des d'on treballar aspectes com la socialització, mitjançant activitats lúdiques i musicals, els infants hi descobreixen la seva identitat així com les seves diferències.

L'animació recreativa esdevé veritable animació quan les activitats reflecteixen els valors propis d'aquesta: participació, sentit del grup, solidaritat i respecte a les diferències.

1.1 Concepte i evolució del temps lliure

Parlar d'animació, recreació i dinamització és bàsicament parlar de temps lliure i temps de lleure (oci). Tots aquests termes es situen en la modalitat de l'educació no formal.

L'educació no formal és una de les modalitats educatives que engloba el concepte educació permanent, concepte que inclou tots els processos d'aprenentatge que s'inicien en el moment del naixement d'una persona i perduren tota la vida.

Podem distingir tres modalitats d'educació, l'educació formal, l'educació no formal i l'educació informal. Tot i que pot semblar que els límits estiguin ben definits, a la vida real s'entrecreuen, sobretot pel que fa a la influència sobre les persones.

Un exemple pot ser Internet, mitjà d'educació no formal en què cada vegada més s'ofereixen propostes de formació no reglada, en línia, i també ofertes d'educació formal (UOC, UNED, IOC...).

Es defineix l'oci com aquella activitat aliena al treball o a les obligacions a la qual s'associen altres conceptes com diversió, descans o lleure.

Es distingeix entre temps lliure de temps de lleure. S'entén per **temps lliure** el referent temporal que podem ocupar amb accions educatives molt diverses, mentre que quan parlem de **temps de lleure o oci**, fem referència a una manera d'utilitzar el temps lliure que posa l'accent en el valor de la llibertat davant el de la necessitat i promou el gaudir de la persona mentre realitza una activitat. Es posa l'èmfasi en l'actitud de la persona i no en l'activitat en si mateixa.

Si fem una mica d'història, des de finals del segle XIX les activitats educatives en el temps lliure s'han anat convertint en els motors de la renovació pedagògica. Pensem en les primeres colònies de vacances, de caràcter escolar, a partir de les quals va sorgir una pedagogia del temps lliure. Aquesta educació en el temps lliure ha anat evolucionant fins a poder oferir la possibilitat de desenvolupar un procés intencional des de l'àmbit de l'educació no formal que afavoreix l'enriquiment personal, des d'una opció del voluntariat i de persones compromeses amb una realitat sociocultural i lliure de la pressió institucional.

Aquesta evolució ens porta a parlar de temps de lleure. En les societats postindustrials hem passat de viure un temps lliure espontani a un temps lliure o d'esbarjo organitzat socialment i del qual pot gaudir una gran part de la població. Fer esport, viatjar, passejar, llegir el diari són activitats quotidianes i freqüents en les societats anomenades desenvolupades. Aquest augment del temps de lleure fa que l'oci es consideri avui una necessitat social.

No sempre, però, aquest temps és viscut de manera positiva, ja que el temps lliure conseqüència de la manca estructural de treball és sovint causa de frustració i conflictivitat social, en limitar les possibilitats de la persona. Són conseqüències de les contradiccions de la societat postindustrial.

1.1.1 Característiques de l'oci i lleure

El **temps lliure** és una cosa que ens trobem, mentre que l'oci l'hem d'aconseguir mitjançant el desenvolupament de diverses capacitats com ara l'autonomia, la decisió, la creativitat i l'esforç.

Podem definir **l'oci** com l'actitud per afrontar el temps lliure d'una manera autònoma i satisfactòria. Això implica la capacitat de triar lliurement les activitats a realitzar, a fi de gaudir i satisfer les necessitats personals que decidim, independentment que aquesta activitat produeixi cap benefici o sigui útil.

Temps lliure

L'infant que després de la jornada escolar arriba a casa i s'asseu a veure la televisió, ocupa el seu temps lliure de manera molt diferent d'aquell que l'ocupa participant en les activitats de l'escola de música municipal. En el primer cas no hi ha intencionalitat educativa, mentre que en el segon sí.

Les característiques de l'oci i el lleure son:

- El lleure està en relació directa amb el temps exempt d'obligacions laborals o escolars (feina o escola), socials (anar a visitar els pares grans, o els avis), etc. És aquell temps lliure que tenim per a nosaltres mateixos, per dedicar-lo a fer allò que volem.
- Té a veure amb un conjunt d'activitats específiques molt relacionades amb el món del joc i la recreació. La diversió allunya de les preocupacions quotidianes, obre horitzons, allibera de l'avorriment. Es busca la satisfacció personal, el gaudi, la felicitat.
- Inclou un seguit d'experiències emocionals (practicar un esport d'aventura!), formatives i de desenvolupament personal que el relacionen amb el món de l'emoció. Permet una participació social més àmplia i més lliure, amb possibilitats d'integració en la vida de grups recreatius, culturals i socials. Possibilita l'adquisició de cultura i el desenvolupament d'habilitats i aptituds.
- En l'oci es dona una condició d'iniciativa i de llibertat personals que accentuen el valor de l'autonomia i de la llibertat davant la necessitat (treball).

Qualsevol activitat, per tant, es pot considerar com a oci segons el temps social en què es produeix i segons l'actitud personal amb què la realitzem. El temps lliure és un espai lliure d'obligacions quotidianes, l'oci és una actitud personal, una manera d'utilitzar i estar en el temps amb autonomia amb la finalitat d'aconseguir un desenvolupament personal i positiu i valuós, així com satisfacció, descans i diversió en cadascun dels espais de temps lliure.

Cada vegada és més freqüent l'oferta d'activitats d'oci. La indústria de l'oci manté una estreta relació amb la societat de consum: televisió, cinema, espectacles, turisme, indústria de la joguina, parcs d'atraccions, etc.

El consum del lleure, entès com l'homogeneïtzació i alienació de la persona, entra en contradicció amb els valors de llibertat, autonomia i desenvolupament



Empresa dedicada a la gestió d'activitats extraescolars (anglès, repàs...)

personal que es defensen des d'altres posicions com ara l'animació sociocultural, la pedagogia del lleure, etc.

Les activitats que ens ofereix la indústria de l'oci persegueixen objectius no sempre educatius. Es dona prioritat al consum d'un producte, d'una activitat concreta, amb la intencionalitat d'obtenir-ne una rendibilitat econòmica. Ben mirat, això no nega la possibilitat que aquesta activitat sigui educativa.

El repte que se'ns presenta consisteix precisament a fer l'esforç de noves lectures de les possibilitats de relació entre lleure educatiu i consum.

Quan parlem d'**oci infantil** cal fer un seguit de consideracions, ja que no es pot partir del referent de temps de treball per definir-lo. Per parlar de temps lliure infantil cal prendre com a referència l'escola. L'escola és l'ocupació obligatòria per a la infància. El temps disponible (lliure) és el que queda un cop descomptat el temps dedicat a les tasques paraescolars (deures, estudi...), tasques d'ajuda a la llar i satisfacció de les necessitats bàsiques fisiològiques, bàsicament. Malgrat aquests paral·lelismes tan clars, hi ha **particularitats pel que fa al temps lliure infantil respecte de l'adult**. Aquestes són:

- **Necessitat de protecció i salvaguarda de la seva autonomia:** atès que és un ésser immadur psíquicament i físicament, i fàcilment manipulable, i que les persones i institucions que exerceixen el control sobre la infància tendeixen més a l'arbitrarietat (per exemple: diferències culturals d'acord amb sectors de la població o cultures).
- **El món del joc com un dels contextos fonamentals de la infància:** el joc com la forma bàsica de relació de l'infant amb el món.

Com se'ns configura la nova societat de l'oci?

La societat de l'oci esdevé més que mai una realitat, doncs, contradictòria. El temps de lleure és el calaix de sastre que conté aspectes positius i aspectes negatius, funcions socials valuoses i tasques qüestionables. Ens trobem davant del triomf de la "cultura lleugera" pel desenvolupament tecnològic de la televisió i la seva comercialització universal, que s'imposa mitjançant la societat de l'espectacle, amb forts continguts de violència i sexe; consum frenètic i massificat; consum solitari; etc.

Altres característiques de la nova societat de l'oci són:

- **L'atur.** La informatització i robotització de les tasques, la terciarització de la producció i el canvi econòmic mundial ha comportat una reducció massiva del treball irreversible.
- **Pèrdua del valor que experimenta la persona en el treball.** Cada vegada més, el treball és font d'absentisme i desinterès, ja no és font de realització humana i de creativitat individual, ni col·lectiva.
- **Problemes socioeducatius.** Els avenços tècnics i industrials ens situen en la necessitat de pensar quin tipus d'educació es requereix per cobrir

adequadament el temps disponible, i enfocar la preparació tècnica i humana de manera convenient amb vista al futur. Com s'enfoca una formació adequada davant els canvis constants?

- **El paper de l'educació en relació amb la comunicació i l'expansió de la cultura.** Els mitjans de comunicació social són imprescindibles en la societat actual atès que és l'element més ràpid i prolífic. El seu gran poder està en el fet que actua sobre les persones creant opinió, determinant valors, formant actituds i orientant comportaments, fets pels quals crea consciència social. Cal una utilització crítica dels mitjans, tant de la informació que trameten com dels temps que ocupem en el seu consum (televisió, xarxa informàtica, etc.).
- **Situació de desarrelament a les grans ciutats.** Les relacions interpersonals que s'imposen a la ciutat es caracteritzen per la fredor emocional; ritme de vida urbana sobrecarregat d'estímuls sensorials; atabalament davant el soroll intens; dificultats per dormir i bombardeig constant d'informació. El carrer ha deixat de ser un lloc de trobada per als adults i un lloc de joc per als infants.

Una nova tasca educativa consisteix a educar per la correcta utilització dels mitjans i oferir alternatives més creatives, participatives...

En el context social actual, l'animació sociocultural se'ns presentarà intervenint en la societat per promoure una ocupació del temps lliure més constructiva i no alienant, a favor de la creativitat personal i social de la comunitat.

1.2 Models en la nova societat de l'oci

L'animació sociocultural comprèn un ventall ampli de pràctiques que es fonamenten en diverses ciències socials com la psicologia, la sociologia i la pedagogia. Pel que fa al temps de lleure, les aportacions més importants que hi ha són les de la pedagogia social, la pedagogia de l'oci i la sociologia de l'oci.

1.2.1 Pedagogia social

La pedagogia com a ciència ha de respondre a necessitats reals, tant si és per factors externs –socials, econòmics, polítics, demogràfics, urbanístics, etc.– com interns –de caràcter estrictament pedagògic (antecedents tècnics, teòrics, instrumentals... elaborats a través de l'experiència pedagògica acumulada).

La pedagogia social ha passat a ocupar-se de l'educació social de les persones en contextos no escolars i de manera especial de persones i col·lectius en situació d'inadaptació o conflicte social.

L'objectiu de l'educació social és l'adaptació a la societat de les persones, entenent per adaptació la capacitat i disposició d'inserir-nos harmoniosament i constructivament en la realitat social en la qual vivim i adaptar-nos a les exigències de la societat respectant les normes generals de convivència. Els àmbits d'intervenció són, doncs, molt variats: des de la dinamització sociocultural en centre cívics a l'atenció primària.

La intervenció educativa social pot situar-se en un vessant preventiu i un de tractament:

- Les accions de vessant **preventiu** es dirigeixen a col·lectius amb la finalitat d'ajudar a l'autoformació dels seus membres i a crear o reforçar situacions i contextos que afavoreixen el desenvolupament comunitari i de cadascuna de les persones que formen part del grup social en qüestió.
- Les accions de vessant de **tractament** són aquelles que es dirigeixen directament a persones o col·lectius en situació de conflicte social. Aquesta intervenció es produeix en el camp de la cultura (identitat; respectes per les cultures; desenvolupament cultural, etc.) que cal tenir present per les repercussions en el sentiment de pertinença a una determinada comunitat per part d'algunes persones.

El treball social atén les necessitats i mancances de sectors marginats de la població, socialment problemàtics i de nivell socioeconòmic baix, amb la pretensió de fer arribar a aquesta part de la població els serveis socials necessaris.

Els **àmbits d'actuació** són molt amplis atesa l'amplitud de tipologia de persones que atenen i per les competències a desenvolupar en cadascuna d'elles. Alguns exemples són els següents:

- **Joventut:** delinqüents, persones amb addicions; joves exclosos del sistema educatiu, etc.
- **Infància:** per exemple, gestionar la tutela de menors i fer-ne el seguiment...
- **Immigrants i minories ètniques:** afrontar problemes de xenofòbia, per exemple.
- **Persones adultes:** en situació de pobresa; promoure la inserció.
- **Persones que tenen discapacitats.**

A l'hora de desenvolupar la seva intervenció, la pedagogia social utilitza l'animació sociocultural com a tècnica en una gran quantitat de projectes.

La pedagogia social s'ha orientat cap a dos vessants: l'educació social i el treball social.

L'educació social considera el procés educatiu com un procés de desenvolupament individual, influït i condicionat per l'entorn social.



L'educació social

es realitza fora del marc institucional del centre escolar. Els àmbits d'intervenció són molt variats: des de la dinamització sociocultural en centre cívics a l'atenció primària.

1.2.2 La Pedagogia del lleure

La pedagogia del temps lliure ha anat evolucionant cap a una pedagogia del lleure (oci), de desenvolupament d'una actitud personal de viure el temps lliure.

A partir dels conceptes temps lliure i oci es pot diferenciar entre la pedagogia del temps lliure, que respon a ensenyar a omplir un temps temporal d'una manera personal, i la pedagogia del lleure, que atén la dimensió integral de la persona. No obstant això, l'educació per al temps lliure ha d'arribar a una educació per al lleure, ha d'oferir ajuda i orientació per a la realització personal alhora que s'omple un espai amb elements de diversió o entreteniment.

La pedagogia del lleure té com a objectiu aconseguir un entorn de llibertat i independència d'acord amb l'edat de la persona que s'ha d'educar, a la vegada que li permet descobrir la importància de les activitats lúdiques, el goig artístic, i viure el temps lliure com un desenvolupament i enriquiment personal.

Com a **objectius** concrets de la pedagogia del lleure es poden assenyalar:

- Aprendre a descansar i a divertir-se des d'una opció personal.
- Desenvolupar-se com a persona integralment.
- Saber viure en societat.
- Desenvolupar valors, actituds i habilitats com ara la creativitat, convivència, cultura popular, etc.

Des de la dimensió educativa, el temps de lleure l'hem d'entendre com a educació no formal. I des dels diferents camps de l'animació sociocultural es plantejaran les actuacions en matèria de lleure des d'una metodologia de dinamització, creativitat, participació i acció autònoma, característiques de l'animació i marcadament oposades a la passivitat, el consumisme i l'excés de directivitat d'altres propostes de la indústria del lleure.

Lleure negatiu

Ocupació del temps lliure mediatitzat pel bombardeig de la publicitat que manipula els interessos i necessitats de les persones; també els mitjans audiovisuals transmeten situacions de violència, activitats i relacions no solidàries i consumistes. També existeix l'anomenat *oci passiu*.

Tenint en compte que l'estructura social tracta de conformar les persones al sistema, l'educació per a l'oci intenta que les persones trobem la nostra manera pròpia de fer i de ser i la nostra identitat, enmig dels canvis permanents a què ens sotmet la nova societat. Per tant, també ens caldrà aprendre a ser crítics amb els mitjans de comunicació i consum, que acostumen a ser alienants i massificadors.

Alguns **principis pràctics de la pedagogia de l'oci aplicables a la metodologia de l'animació** (Puig i Trilla) són:

- Respectar l'autonomia; les persones hem de poder decidir les activitats i com dur-les a terme (creativitat).

- Formar per aconseguir un ús del temps lliure adequat, dotant-lo de valor, habilitats, recursos, etc.
- Alliberar temps per al lleure formatiu: millorant el transport a les ciutats, organitzant les tasques familiars...
- Respectar la contemplació: el no fer res.

...

La pedagogia de l'oci es centra en l'estudi de les dimensions educatives de l'oci i del tipus d'actuacions que es realitzen durant aquest temps lliure.

1.2.3 Sociologia de l'oci

La sociologia estudia la societat i els canvis que s'hi produeixen. La sociologia del lleure va anar adquirint importància a partir dels anys cinquanta com a resultat de la configuració de l'estat del benestar. Això ha comportat un augment de temps lliure i un canvi pel que fa al valor del treball i del gaudi d'aquest temps.

Amb l'arribada de les societats de consum massiu, el lleure adquireix un sentit nou com a temps alliberat de la producció i disponible per al consum. El consum de tot tipus de béns útils i inútils es converteix en la primera ocupació de l'oci. Aquesta ocupació comporta inconvenients com la passivitat, la imitació i les desigualtats socials que s'estableixen entre els consumidors. A més a més, però, un temps basat en el consum implica la generalització de les indústries de l'oci que només tenen com a interès els seus beneficis.

La necessitat d'intervenció en el camp del lleure és una de les constants més clares en el treball del sociòleg Dumazedier. Pensa que la sociologia que estudia el lleure ha d'anar més enllà, fins a una intervenció social. Considera que el temps de lleure és un temps ideal per desenvolupar plans d'acció sociocultural orientats a fer comprendre, recrear i crear cultura: fer de l'oci un temps d'educació. Així, la sociologia, juntament amb altres disciplines com ara la pedagogia, ha d'estudiar les condicions materials i les actuacions catalitzadores que posen en moviment processos d'increment del nivell sociocultural.

Al llarg de les darreres dècades s'ha desenvolupat espectacularment el camp de les indústries d'oci, especialment els mitjans de comunicació de massa i els serveis de vacances i de diversió. Tanmateix, arran de la crisi econòmica mundial, l'alliberament del treball s'ha convertit en atur i el progrés indefinit, en degradació omnipresent. La reducció massiva de la quantitat de treball disponible és un fet que no sembla tenir una solució fàcil. La informatització i la robotització de moltes tasques, la terciarització de la producció i, en definitiva, la mutació que està experimentant el món econòmic, ens allunyen cada vegada més de la recuperació d'una jornada laboral de quaranta hores setmanals per a tothom. Per complicar-ho més, el model de creixement econòmic indefinit i intens no és sostenible sense

Indústries de l'oci

La planificació comercial monopolitza les disponibilitats de temps de les persones i intenta ocupar-les totalment pel consum dirigit. La propaganda que difonen els mitjans de comunicació és un instrument que manipula les opinions i els costums a fi de controlar-los i modelar-los segons les conveniències de la indústria. Tot això comporta una pèrdua de llibertat, d'espontaneïtat i de creativitat.

posar en perill la salut de les persones i les condicions ecològiques del planeta. Tot plegat ha fet grinyolar el model econòmic de les societats occidentals. En conseqüència, la reflexió sobre el temps lliure i l'oci també s'hi ha vist implicada.

Des de la perspectiva de la sociologia de l'oci, hi ha dos aspectes de la crisi que són especialment rellevants. El primer és el de l'atur. Davant d'aquesta situació, una solució que va adquirint més adeptes és la de repartir entre tots el treball disponible i, per tant, guanyar tots més temps lliure, sense crear atur. Aquest camí ens portaria a una societat en què els ciutadans disposarien de més temps per fer activitats d'oci.

Contribuir a la sortida de la crisi econòmica amb un increment del temps lliure, a més d'obrir grans possibilitats per una forma de vida nova, també solucionaria un segon aspecte de la crisi actual, que té a veure amb la creixent pèrdua de valor que avui experimenta el treball (en el sentit de realització personal). El treball és cada vegada menys font de realització personal i de creativitat individual i col·lectiva. Paral·lelament, la generalització progressiva dels ocis crea nous valors poc compatibles amb els del treball. Complementàriament a una revitalització del treball, un augment substancial del temps lliure crearia les condicions que poden arribar a permetre a les persones un tipus d'existència amb més sentit.

Bona part de l'impuls actual de la sociologia de l'oci el proporciona aquest plantejament. No obstant això, una solució com la proposada planteja un conjunt d'inconvenients que també s'estan debatent. L'increment del temps lliure deixa sense aclarir el tema de la seva ocupació. En aquest sentit, s'acostuma a dir que l'escola ha de replantejar la seva funció educativa i no instruir prioritàriament per al treball, sinó formar amb vista a tota la vida de la persona. Atès que l'oci serà una part important de la vida, l'escola també hauria de formar per a l'oci futur. Un punt de trobada de les humanitats, l'esport i les arts, juntament amb els valors i els coneixements de les ciències i de la tècnica, haurien de presidir una modificació del currículum escolar. En definitiva, es considera que l'escola i l'educació són una de les claus de la utilització positiva del temps lliure.

Una altra línia d'anàlisi de l'ocupació del temps lliure s'orienta cap a les indústries culturals i les empreses del sector de l'oci. Tancar-se en el propi habitatge i gaudir d'un ventall ampli de mitjans comunicatius, afavoreix, a part de la passivitat, un problema nou, el tancament de la persona i la incomunicació. D'altra banda, les indústries de la comunicació ens amenacen de limitar la llibertat individual per mitjà de les pràctiques d'inculcació subtil que apliquen. No obstant això, l'un i l'altre aspecte, malgrat els perills que comporten, són realitats amb valors indubtables de democratització informativa, cultural i social. Es tracta, per tant, de trobar uns mitjans adequats per controlar-ne la implantació i per impulsar una educació que previngui els consumidors d'aquests béns i els faci crítics.

Finalment, la sociòloga R. Sue ha plantejat un interrogant important quant a l'ocupació del temps lliure. Es pregunta si en el fons estaria bé l'adveniment d'una societat del temps lliure, és a dir, d'una societat en què les vacances, la televisió, el consum, els viatges de plaer i altres formes d'esbarjo fossin la manera d'ocupar una gran part del temps. Es pregunta si aquest tipus d'oci podria donar sentit a la vida. No podríem trobar-nos davant un gran fracàs humà si a la despersonalització del

treball afegíssim la generalització d'un temps dedicat a ocis passius i consumistes? Superar aquest inconvenient previsible requereix dedicar temps al treball i a l'oci convencionals, però a més també al treball d'utilitat social. El treball d'utilitat social es defineix com a voluntari, desitjable i no realitzat per treure'n un profit econòmic, encara que no per això deixi de ser útil i cobreixi certes necessitats. En definitiva, un treball altruista que es fa en benefici de tots. Un treball que donaria sentit a la vida i vincularia l'individu amb la seva comunitat.

La creació i l'ocupació del temps lliure, amb tot el suport educatiu que comporta, són els temes que marquen l'estat actual de la sociologia de l'oci i els problemes que les societats haurien de solucionar en el futur.

El temps lliure es pot ocupar de moltes maneres, de l'ús que s'en fa deriva un determinat estil de vida i de comportament. Per exemple, es pot ocupar mirant la televisió, jugant a l'ordinador, fent esport, llegint, fent visites, etc. En els infants, si bé és cert que l'important és que ocupin el temps lliure amb activitats gratificants, també és cert que se'ls ha d'educar perquè en facin un ús saludable i responsable.

1.3 Modalitats d'animació

Dins de l'àmplia gamma d'activitats anomenades animació sociocultural, és possible distingir diferents modalitats o àmbits d'actuació. En la taula 3.1 trobem les característiques de cada modalitat, segons si es posa l'èmfasi en una acció o una altra:

TAULA 1.1. Modalitats d'actuació

Modalitat	Característica	Metodologia	Acció
Cultural	S'orienta a promoure activitats culturals i que fonamentalment són artístiques; arts; expressió, etc.	Centrada en l'activitat que es realitza.	Cases i centres culturals, centres polivalents, escoles artístiques, tallers, etc. També museus, biblioteques, etc.
Educativa	Transformació d'actituds, sentit crític, responsabilitat.	Centrada en la persona.	Universitats populars, educació compensatòria, activitats extraescolars, centres i clubs de temps lliure...
Social	Participació, transformació, integració, protagonisme, canvi, mobilització social...	Centrada en el grup o comunitat.	Associacions, centres cívicosocials, centres de serveis socials, moviments o col·lectius ciutadans...

- **Cultural:** es tracta de les accions encaminades a desenvolupar la creativitat, l'expressió, les arts.

- **Educativa:** com a modalitat d'educació permanent no institucionalitzada, és una actuació que pretén millorar el nivell educatiu de les persones a les quals va destinada el programa (universitats populars, formació d'adults, etc.). Es pretén motivar, estimular i sensibilitzar vers el canvi personal.
- **Social:** és una modalitat de l'animació orientada a promoure i donar suport a associacions de base que es proposen donar solucions a problemes col·lectius que afronta un grup o comunitat.

Les tres modalitats no s'exclouen, sinó que a la pràctica es poden uniren funció de les fites o intencionalitat des d'una animació integral.

A mesura que s'han anat ampliant els sectors i àmbits en els quals s'aplica la metodologia de l'animació, han aparegut activitats molt específiques; per exemple l'animació turística, l'animació en centres de vacances o l'animació esportiva, en les quals l'èmfasi es posa en les activitats lúdiques, físiques i recreatives, etc.

1.3.1 Les activitats de l'animació

Amb l'etiqueta d'animació sociocultural es realitzen una gran quantitat d'activitats que classificarem en cinc categories, que a la vegada inclouen una gran varietat d'activitats socioeducatives i culturals (d'acord amb la classificació que en fa Ander-Egg):

- **Activitats de formació:** són activitats que afavoreixen l'adquisició de coneixements i el desenvolupament de l'esperit crític de la raó, mitjançant una pedagogia participativa.
- **Activitats de difusió cultural:** afavoreixen l'accés a determinats béns culturals. Amb aquestes activitats es procura donar a les persones la possibilitat de conèixer, apreciar i comprendre el que és el patrimoni historicocultural, recuperar-lo com a memòria històrica i fer-lo viu i significatiu en relació amb els problemes actuals.
- **Activitats d'expressió artística no professional:** afavoreixen l'expressió i constitueixen formes d'iniciació o desenvolupament de llenguatges creatius. Afavoreixen també els processos d'innovació i cerca de formes alternatives d'expressió.
- **Activitats lúdiques:** activitats físiques, esportives i a l'aire lliure que afavoreixen el desenvolupament físic i corporal.
- **Activitats socials:** afavoreixen la vida associativa, l'atenció a les necessitats del grup i la solució de problemes de la comunitat o col·lectius.

En la taula 3.2 es detallen algunes activitats de cadascuna de les categories.

TAULA 1.2. Activitats socioeducatives

Act. lúdiques	Act. socials	Act. formació	Act. difusió	Act. expressió
Acampades, marxes, passeig...	Festes	Tallers	Museus	Dansa: ballet, jazz, lliure, educacional
Protecció de la natura	Reunions	Cursos	Galeries d'art	Música i cant: rondalles, moderna, clàssica
Recreació, excursions...	Trobades	Seminaris	Fonoteques	Llenguatge i literatura: diari popular, tallers literaris...
Jocs preesportius..., ioga, gimnàstica...	Mobilització	Taules rodones, debats	Videoteques	Noves formes de cultura: audiovisuals, ràdio, pel·lícules,...
	Accions socials (AV)	Educació d'adults		Arts escèniques: teatre, mim, titelles, joglars...



L'oci en família

El turisme rural és una opció cada cop més demandada per les famílies per ocupar el temps d'oci. Permet fer activitats molt diverses en contacte amb la natura. Hi ha activitats per als més petits, per als adults i per les famílies.

Ens centrarem en les activitats lúdiques (recreació, jocs, festes, esbarjo, esport) i de l'animació sociocultural infantil com a alternatives al lleure de consum.

Amb les activitats lúdiques i les d'animació sociocultural infantil es pretén potenciar les oportunitats que el lleure ofereix per desenvolupar la iniciativa, la creativitat i el fet de ser persones completes i felices.

Les activitats lúdiques

Les activitats lúdiques com l'esport i el turisme, esdevenen una forma d'abandonar la monotonia i l'avorriment de les tasques quotidianes.

En la societat actual **l'esport** apareix com una activitat física de lleure que ocupa un lloc central.

El desenvolupament de les societats contemporànies, en les quals les ciutats estan cada dia més urbanitzades i més industrialitzades, ha anat creant les condicions estructurals que han conduït a una veritable explosió de l'esport. Dintre del mercat de l'esport podem trobar una gran diversitat d'activitats.

Bé com una manera de beneficiar la higiene i la salut mental, o bé com a prevenció i terapèutica, o senzillament com a gaudi i plaer, l'esport avui és una activitat que considerem necessària atès l'accelerat ritme propi de les societats modernes i l'estil sedentari de la majoria de la població.

Però la realitat no sembla aquesta. D'una banda, tenim la idea que l'esport és una activitat reservada als anys de joventut i a una minoria amb bones aptituds. Aquesta idea és la que trobem darrere el moviment de l'esport de competició, l'esport d'elit, etc. D'altra banda, l'esport com a consum, l'actitud passiva d'assistir a espectacles massius i d'elit. Podríem afegir-hi la violència en els partits de determinats esports, el fet de guanyar a costa del que sigui, la deshumanització

Als països més urbanitzats...

... els nous estils de vida s'han centrat en l'interès de dur a terme activitats esportives amb la finalitat de millorar i/o mantenir la salut.

de l'esportista com a màquina de batre rècords, la politització dels jocs olímpics, la competència entre països, la publicitat dels mitjans de comunicació, etc.

Davant de tot això, en l'animació sociocultural apareix, a finals dels anys setanta del segle XX, una nova tècnica per motivar la participació ciutadana a la vegada que, des de sectors esportius, es considera important i necessari trencar amb el cercle de la pràctica professional, minoritària i elitista dels esports i ampliar la pràctica esportiva a sectors socials amplis.

El que pretén l'animació de la pràctica esportiva és:

- Superar l'actitud passiva davant l'esport com a consum. És a dir, l'assistència a espectacles esportius.
- Ampliar els sectors socials de la població que en poden gaudir, per trencar amb les distincions socioeconòmiques que es generen. Pensem que hi ha sectors de la població que no poden gaudir d'equipaments on practicar cap tipus d'esport (camp de futbol, bàsquet, zones de patinatge...).
- Potenciar el caràcter lúdic i de diversió, descartant els principis de competència i de rendiment.
- Generalitzar l'animació a tots els col·lectius: infants, joves, mestresses de casa, estudiants, persones de la tercera edat...
- Despertar la consciència col·lectiva per aconseguir la creació d'activitats massives: ciclisme, rutes de muntanya, carreres atlètiques, etc.
- Dinamitzar el barri i la població: afavorir la integració dels ciutadans en el seu entorn promovent la qualitat de vida.

L'animació esportiva s'entén dintre del marc de l'animació sanitària i de l'animació del temps lliure. L'animació esportiva considera l'esport com un hàbit molt important per al desenvolupament de la salut i també com una forma agradable de viure el temps lliure.

El turisme mobilitza milions de persones per raons que no són ni econòmiques, ni socials, ni polítiques..., es mobilitzen per plaer. De fet, l'animació turística significa la promoció en les persones del gust per viatjar i participar en excursions, visites o viatges col·lectius.

El turisme juvenil rep l'impuls i les facilitats de les administracions en molts països, com a modalitat d'intercanvi cultural. Aquesta forma de turisme és un mitjà per a l'intercanvi i l'enriquiment cultural, per a la formació i per a l'esbarjo de les persones, i contribueix a crear relacions interpersonals i desenvolupar l'animació del temps lliure i es pot promoure en relació amb l'animació comunitària.

Aquesta modalitat d'animació inclou l'animació d'hotels, de càmpings, de viatges turístics, i d'altres.

El turisme....

... és una font de riquesa per a molts llocs. Aquesta activitat és un mitjà de promoció econòmica de molts municipis, comarques i regions. El seu atractiu pot estar en l'interès històric, monumental, paisatgístic, excursionista, gastronòmic, etc.

L'animació sociocultural infantil

L'animació de la infància és una de les primeres formes d'animació que apareixen aquí a Catalunya. El seu origen es troba en les colònies d'estiu, que van aparèixer amb l'objectiu de canalitzar el temps lliure infantil en el període de vacances escolar. Des d'alguns sectors educatius es plantejava la necessitat de completar la tasca de l'escola amb una acció social que millorés la formació dels infants i també les seves condicions de vida.

Les formes han anat evolucionant i ampliant els espais i activitats d'intervenció. Aquest desenvolupament respon a les transformacions socials i de l'estructura familiar experimentats els darrers anys. La incorporació de la dona al mercat de treball, entre d'altres, ha generat la necessitat que l'educació en el temps lliure assumeixi algunes de les tasques que eren ateses des de la família.

En termes generals, les activitats i recursos de l'animació sociocultural en la infància coincideixen amb molts dels recursos i activitats de l'educació no formal dirigits al públic infantil: activitats extraescolars (activitats de menjador, colònies escolars, setmanes culturals...); activitats i recursos de caràcter cultural (animació en museus, fundacions culturals, biblioteques...); activitats i recursos recreatius (parcs temàtics, espais de joc a l'aire lliure...); institucions educatives que ofereixen activitats d'educació en el temps lliure especialitzades (clubs esportius, teatre, corals, tallers d'expressió...).

Els moviments i les institucions clarament orientats a l'educació en el lleure de manera estable són variats: clubs infantils, centres de temps lliure, moviment escolta, etc. La diversitat és una constant (laiques, confessionals, públiques, privades, etc.). Independentment de la titularitat, la seva finalitat última és la formació integral dels infants en el temps lliure i les activitats que ofereixen acostumen a ser variades i sense ànim de lucre (acampades, activitats esportives, tallers manuals...).

La **proposta educativa** pot caracteritzar-se, en termes generals, pel següent:

- L'educació parteix del mateix infant.
- Es posa l'èmfasi en els valors educatius del joc i de la vida quotidiana.
- Es fomenta la vida en grup, la participació i la implicació personal.
- La presència i intervenció d'un grup d'educadors.

Partint del principi que l'activitat pròpia de l'infant és el joc, l'**animació de la infància** ha de tenir com a objectiu principal l'activitat lúdica, per desenvolupar-la activament en les accions d'animació. Es pretén que els infants descobreixin i duguin a la pràctica els valors de solidaritat, vers els altres, amor i respecte a la natura, posició crítica davant el consum, tolerància...

Podríem concretar els **objectius de l'animació infantil** en el següent:

Lleure infantil

Identifiquem l'animació sociocultural infantil com un àmbit específic de la pedagogia de l'oci (lleure). Remarquem la idea que el joc és i ha de ser l'activitat bàsica de l'educació en l'oci infantil, i l'eix central de les actuacions pròpies de l'animació en la infància com a àmbit de la pedagogia de l'oci.

Centres d'esplai

És un servei que s'ofereix a tota la societat. S'estructura normalment en grups d'edat, encara que té altres seccions com biblioteca infantil i juvenil, ludoteca o grups temàtics. És una entitat gestionada per joves que, amb actitud de voluntariat, analitzen l'entorn del centre, proposen un projecte educatiu i planifiquen tot el curs. Segons les edats, es plantegen objectius avaluable i utilitzen recursos educatius característics de l'esplai: activitats, grups, vida quotidiana, l'actitud del monitor i la mateixa estructura de la institució.

- Facilitar espais i equipaments lúdics no consumistes per al lleure infantil.
- Promoure l'aventura de les excursions a l'aire lliure, els campaments d'estiu i altres activitats diferents de les quotidianes.
- Gaudir d'activitats culturals actives i participatives, no només de consum.
- Educar per a un ús adequat i positiu del temps lliure, prevenint possibles situacions de risc social.

És clar que per dur a terme aquests plantejament hi ha diverses modalitats a més de la que aquí hem desenvolupat: l'animació recreativa, l'animació de grups infantils, l'animació de les vacances, les ludoteques, les granges escola, els camps de treball, l'animació en centres escolars, i un llarg etcètera.

Les activitats d'animació sociocultural infantil es situen dintre de l'àmbit social, per tant, més que buscar una finalitat educativa la seva intenció és promoure les relacions socials en un ambient festiu. Les activitats d'animació sociocultural s'ofereixen en moments en els quals, per diferents motius, s'organitzen activitats lúdiques que contribueixen a afermar les relacions entre els veïns, els companys de l'escola, d'associació, etc. L'objectiu principal és la participació social de tota la comunitat en què conviuen diferents generacions.

En les activitats ludicofestives, és important tenir cura dels aspectes relatius a la decoració i ambientació dels espais i, sovint, tant els infants com els familiars adults han de treballar junts en la seva elaboració. També és important tenir en compte l'ajustament de la temporització per tal que totes les activitats es puguin desenvolupar amb tranquil·litat i es pugui mantenir així el nivell d'interès i de participació.

Els organitzadors d'aquestes activitats busquen promoure la participació i la implicació de tots els seus membres, es a dir, que es sentin protagonistes.

Les activitats d'animació infantil es poden promoure des de diversos **àmbits**:

- **En festes populars:** s'acostumen a organitzar activitats específiques per al públic infantil. Generalment van a càrrec d'ajuntaments, associacions del barri o associacions de discapacitats. Aquestes activitats poden anar dirigides tant a grups petits com a grups grans.
- **Festes promogudes des de l'escola:** per celebrar el final de curs o alguna festa assenyalada.
- **Festes privades:** per celebrar un aniversari. L'organitza la família de l'infant, sia en el propi domicili o a fora, en un parc a l'aire lliure o en centres recreatius on munten tota la festa amb atenció als infants i als adults acompanyants.



Festa privada per celebrar un aniversari

Les activitats poden ser molt variades: actuacions de grups d'animació musical, teatre de titelles, pallasos, xaragues, rondallaires, tallers, jocs de tot tipus, estructures inflables, etc. Normalment aquestes celebracions s'acompanyen d'un dinar popular, una xocolatada o un pastís d'aniversari.

2. Integració social per mitjà del joc

El joc és un recurs excel·lent per a la integració social. Mitjançant el joc és possible compensar diverses situacions discriminatòries per raons de sexe, ètnia, cultura, classe social o diferències de tipus físic, psíquic o sensorial.

L'activitat lúdica també pot pal·liar les situacions provocades per dificultats d'adaptació social i de relació familiar i per un entorn sociocultural i econòmic desfavorable.

Els infants amb discapacitat necessiten el joc igual que els altres nens i nenes. En molts casos, és una de les millors maneres perquè aquests infants es relacionin amb l'entorn, el grup social i els interlocutors, i perquè fomentin la seva creativitat. El joc és una manera de potenciar-ne la personalitat i les capacitats. Amb el joc s'aconsegueix un aprenentatge més ràpid i terapèutic.

El joc compartit entre infants discapacitats i no discapacitats i entre infants de diferents cultures implica un esdeveniment espontani d'interacció social que ofereix l'opció de la descoberta recíproca i de viure la diversitat, comprendre-la i respectar-la.

És important analitzar les qualitats socialitzadores del joc i els diferents recursos que hi ha per afavorir el desenvolupament emocional i social dels infants en situacions de risc social o de conflicte social. Cal oferir orientacions al futur educador infantil pel que fa a la intervenció socioeducativa i a l'atenció a la diversitat.

Per assegurar el desenvolupament correcte del joc, cal facilitar als infants joguines i materials lúdics que els permetin gaudir al màxim de les seves capacitats d'acció. D'aquesta manera, s'han de poder sentir protagonistes de la seva activitat i no solament espectadors del que la joguina fa o de l'ús que en fa una altra persona.

La diversitat de tipus de discapacitats i els diferents graus d'afecció dificulten l'establiment de criteris generals que facilitin la selecció de joguines. Si bé en tots els casos és ineludible pensar en les característiques de l'infant a qui es destina el joc o la joguina, en el cas dels infants discapacitats resulta imprescindible.

Val la pena fer una anàlisi de les raons per les quals hi ha programes d'integració social al voltant del joc en la societat actual. També és interessant preguntar-se quin paper té el joc infantil dins aquests programes d'integració social destinats a la infància que es troba en diferents situacions de risc a causa de les seves diferències físiques, psíquiques, socials o culturals.

A l'hora de seleccionar joguines i elements de joc...

... cal tenir en compte una sèrie d'aspectes i criteris que faciliten l'elecció. En general, cal assenyalar que és important fer la selecció tenint sempre en compte els interessos i les capacitats de l'infant. Tant si s'adquireix una joguina com si s'hi fan adaptacions perquè la pugui manipular un infant amb una determinada discapacitat, sempre s'ha de pensar en les normes de seguretat.

El context de l'educació en el lleure és un mitjà molt valuós per facilitar la integració social d'infants amb problemàtiques diverses, però també ho és per prevenir comportaments desajustats en els infants, ja que permet la flexibilitat, la promoció de valors basats en la convivència i la participació activa en un ambient lúdic.

2.1 El lleure com a prevenció i compensador de desigualtats socials

El temps de lleure és un entorn immillorable per facilitar la participació i la integració social en el si d'una comunitat.

Per dur a terme projectes i programes d'integració social, cal entendre la realitat dels infants a qui van destinats. En aquest sentit, els conceptes de socialització i d'integració social estan molt relacionats. La persona destinatària d'un procés d'integració social és la que no ha pogut gaudir d'un procés de socialització adequat.

Un nivell de socialització adequat és important per tal de prevenir processos d'inadaptació social. Els conceptes de socialització i integració estan estretament relacionats.

El concepte de socialització mitjançant el joc pot aportar algunes pautes per al procés d'integració social per les raons següents:

- El joc és un element de motivació. Estar i jugar amb altres infants és un element de motivació per als nens i les nenes de qualsevol edat, fins i tot per als nadons.
- Mitjançant el joc s'incorporen a l'activitat simbòlica elements referits a la ment d'altres infants amb qui juguen o bé amb els adults.
- El joc ajuda a afermar les bases del procés d'adquisició lingüística.
- L'activitat lúdica es converteix en un àmbit que facilita l'adaptació al context i l'habilitat. En algun tipus de joc permet que els infants es relacionin amb una certa consciència de competència i amb un grau d'autoestima que repercuteix en un clima socialitzador positiu.
- La flexibilitat d'una activitat lúdica permet que hi hagi diferents jugadors.
- Mitjançant el joc, s'assimilen i es comprenen els valors individualment i en grup.
- L'activitat lúdica ajuda a consolidar el concepte d'amistat.

L'infant, per poder desenvolupar les capacitats socials, s'ha de desenvolupar prèviament en l'àmbit afectiu, de manera que ha d'establir una bona relació d'afecció amb les persones que després constituïran el seu model (mares, pares i

Integració social

És el procés d'incorporació d'una persona, un grup social o una minoria ètnica en una societat global, de què assumeix els valors, les pautes de conducta, les institucions i les estructures. Així, en el tot social hi ha de predominar la cohesió i la cooperació per damunt dels conflictes.

Infants en situació de risc social amb NEE d'intervenció socioeducativa

Les situacions de mancances afectives i socials en què viuen alguns infants influeixen en el seu desenvolupament i fa que se'ls consideri infants en situació de risc social amb necessitats educatives especials d'intervenció socioeducativa.

Un menor en situació de risc és el que...

... presenta una sèrie de factors sociofamiliars i personals que poden representar una situació de risc i que el predisposen a trobar-se en un futur davant una situació de possible desemparament.

educadors). De fet, l'infant inadaptat, a l'hora de socialitzar-se, té molt problemes per identificar-se amb el seu model. Això és degut al fet que el model d'aquest infant no és socialment vàlid o és inestable quant a actituds i conductes. També pot ser per totes dues raons.

Dins l'àmbit de l'educació, tant formal com no formal, cada vegada és més freqüent trobar infants en situacions extremes. Hi ha menors en situació de risc social o de desemparament extrem perquè els deures de protecció cap al menor no s'han complert adequadament i, en alguns casos, per tal de protegir els drets i el desenvolupament de l'infant, s'ha decidit separar-lo de l'àmbit familiar.

El joc és un recurs excel·lent per al tractament de l'atenció a la diversitat i es pot arribar a convertir en un recurs normalitzador d'infants en situacions de risc social i de conflicte social.

Per mitjà del joc es poden compensar diverses situacions discriminatòries per raó de classe social, professió, sexe, ètnia, religió, cultura o diferències de tipus físic o intel·lectual.

El joc també pot pal·liar situacions discriminatòries que provenen del fracàs escolar, de dificultats d'adaptació social i de relació familiar, amb famílies multiproblemàtiques, desestructurades, disfuncionals i en un entorn sociocultural i econòmic desfavorable.

Un menor en situació de conflicte social és el que...

... amb la seva conducta greu altera les pautes de convivència i de comportament social generalment acceptades, amb risc de causar perjudicis a terceres persones.

2.1.1 Tipus de programes d'integració social basats en el lleure

La nova Llei d'educació de Catalunya (LEC) reconeix el lleure com a àmbit educatiu i el dret de tots els alumnes a accedir-hi en condicions d'igualtat. La nova Llei d'educació fomenta l'equitat en l'educació en el lleure.

Article 41. Foment de l'equitat en l'educació en el lleure

Les administracions públiques han d'establir mesures de foment per garantir que tots els alumnes puguin participar en els plans i els programes socioeducatius i en les activitats d'educació en el lleure en condicions d'equitat, sense discriminació per raons econòmiques, territorials, socials, culturals o de capacitat.

Els programes i els projectes d'integració social basats en el lleure i en el joc es configuren com a compensadors de diversos contextos:

- Els contextos socioeconòmics.
- Els contextos personals.
- Els contextos socioculturals.

Els programes d'integració social poden pertànyer a entitats públiques o privades, o bé poden ser el resultat d'un conveni o una coordinació entre institucions

Objectiu dels programes d'integració social

Els programes d'integració social van adreçats a la infància i a la família. Tenen l'objectiu de prestar ajuda als infants en situació de risc social i a les seves famílies. Poden tenir un caràcter preventiu o un caràcter pal·liatiu de la situació concreta que els ha tocat viure.

diferents. Es poden desenvolupar en espais diferents, serveis socials, locals d'associacions o parròquies, centres escolars i educatius, etc.

Entre les diverses possibilitats d'intervenció que hi ha, cal destacar les següents:

- Programes esportius, dins o fora de l'escola.
- Programes i serveis del lleure: com la granja escola, els campaments o les colònies d'estiu, els centres d'esplai, etc.
- Programes d'activitats creatives: com tallers, exposicions, etc.
- Activitats lúdiques en espais naturals: parcs infantils, instal·lacions socio-culturals, etc.
- Aules infantils dins dels centres educatius adreçats a adults que els permeten perfeccionar o consolidar els estudis mentre els seus fills són atesos.
- Activitats lúdiques en centres hospitalaris i penitenciaris.
- Activitats a les biblioteques públiques com el rondallaire o les bebeteques.
- Activitats a les ludoteques dirigides a l'atenció a la diversitat amb l'objectiu principal d'integrar la població immigrant en la comunitat.

Els centres poden oferir joguines difícils de trobar en altres àmbits. D'aquesta manera, ajuden a socialitzar d'una manera menys formal, ja que els uns organitzen activitats culturals i artístiques, els altres esportives, etc.

Dins l'educació en el lleure hi ha diversos programes i projectes creats per compensar diferents tipus de desigualtats: personals, socioeconòmiques i socio-culturals. Cada programa incideix en un aspecte concret.

Contextos personals

Alguns exemples de programes d'integració social en un context persona són:

- Experiències entre centres d'educació especial d'infants discapacitats i alumnes d'escoles infantils ordinàries.
- Experiències d'apropament i solidaritat entre centres educatius de diferents països afectats per greus esdeveniments com l'11-M o l'11-S.

Projectes compensadors de desigualtats personals

Els projectes i centres dedicats al tractament dels contextos personals estan emmarcats en una educació no formal i fomenten la integració perquè els infants no es veuen forçats a acabar el treball o la tasca al mateix temps ni de la mateixa manera, ja que es respecta el ritme de cada subjecte.

Als centres interactuen menors de diferents edats, classes socials, ètnies i capacitats, amb la qual cosa aprenen a respectar la diferència. El fet de conèixer amb altres infants estimula la sensibilització cap a la diferència.

Projectes compensadors de desigualtats socioeconòmiques

Els centres dedicats a projectes d'integració social basats en el lleure com a compensador de desigualtats socioeconòmiques fomenten que tots els infants tinguin accés a joguines de qualitat.

També es fan xerrades amb els pares i mares per conscienciar-los de que l'afecte no està proporcionalment relacionat amb la quantitat de joguines que ofereixen als seus fills, sinó que la importància resideix a invertir més temps a jugar amb ells. En aquests projectes es fomenta el préstec de joguines i el seu intercanvi, amb la qual cosa es deriva cap a una joguina social i pública compartida per tothom.

Projectes compensadors de desigualtats socioculturals

Els projectes i centres dedicats al tractament dels contextos socioculturals tenen com a principal objectiu estimular la tolerància, el coneixement i el respecte als diferents sexes i a les altres cultures, incidint en el benefici que implica la multiculturalitat.

Actualment ens trobem en una situació de molts moviments migratoris de diferents països per causes polítiques, econòmiques i socials que suposen que la diversitat cultural és un fet i una característica pròpia de la nostra societat.

El joc constitueix un element de vital interès i importància per dinamitzar, intercanviar, respectar, tolerar i acceptar les diferències. Cal contextualitzar-lo com una acció educativa propera a la realitat de l'entorn dels infants i desenvolupar projectes d'àmbit local.

Els projectes d'integració social dins d'un context sociocultural van enfocats cap a la conscienciació dels pares i dels adults en general de la importància del joc i de la seva influència en el desenvolupament posterior dels infants. Incideixen en dos sentits:

- El joc dels infants reproduïx el conjunt dels valors socials i, per tant, cal prendre consciència de la importància d'intercanviar jocs i joguines, de compartir i de reduir la despesa abusiva.
- Cal disposar d'una amplitud dels recursos de caràcter lúdic i que l'adult conegui els jocs i joguines vàlides i adequades per a cada edat, promovent activitats lúdiques en grup en les quals es desenvolupin situacions de pau i de diàleg entre els diferents agents del joc.

El joc ha de ser contemplat en la comunitat des de múltiples programes, projectes, serveis i centres i ha d'estimular la integració de totes les persones sense cap tipus de discriminació.

2.1.2 Projectes d'integració intercultural

Els projectes d'integració cultural van adreçats a la població de diferents cultures (famílies, adults, joves i infants) que conviuen en un mateix poble o barri amb la finalitat d'afavorir el coneixement i un apropament mutu a partir d'activitats

Les activitats...

... normalment són de caire festiu o de celebració d'alguna diada en particular. Es fan sessions paral·leles d'activitats per a adults i activitats per a infants. Les sessions adreçades a infants tenen com a eix central el joc, amb joguines i sense, en consonància amb les necessitats i els interessos adients a l'edat dels infants als quals es destina l'activitat.

d'intercanvi d'experiències i costums i de potenciar, a més, la participació en el mateix programa.

L'objectiu principal i comú en els projectes d'integració intercultural és prevenir l'aparició de conflictes derivats de les dificultats en la convivència que poden estar causats tant pel desconeixement dels costums i les tradicions d'altres cultures, com de possibles prejudicis personals o col·lectius.

D'aquesta manera, la integració social està basada en la prevenció d'inadaptacions a la cultura que acull i en la prevenció de situacions conflictives mitjançant el desenvolupament d'actituds tolerants i de respecte en ambdós sentits.

En les activitats lúdiques en què s'inclou l'**objectiu** de la integració intercultural cal procurar el següent:

- Promoure una acceptació, una tolerància i una comunicació mútua entre els infants.
- Aconseguir un ajustament de les normes.
- Fer veure la necessitat de solucionar conflictes.

Alguns **recursos** que es poden suggerir per dur a terme activitats relacionades amb els projectes d'integració cultural poden ser les següents:

- Que els infants mateixos siguin els presentadors dels jocs tradicionals de la seva cultura. D'aquesta manera, si tots els infants juguen junts, els resultarà més fàcil descobrir altres jocs que s'assemblen molt als propis.
- Presentar jocs cantats en altres llengües o aprendre paraules en altres llengües o dialectes diferents del propi.
- Desenvolupar centres d'interès basats en textos i contes tradicionals de cada cultura, i emfatitzar els detalls que es corresponguin amb la realitat (vestits, plats típics, etc.).
- Construir joguines tradicionals de cada cultura.
- Fer trobades interfamiliars en què també intervinguin les mares, els pares i altres familiars dels infants del grup.

2.1.3 Ludoteques per a la integració social

Les ludoteques per a la integració social són un model de ludoteca dedicat a aconseguir la integració social d'infants en situació de risc, i es diferencia de la resta de ludoteques per les **característiques** següents:

- Depenen dels serveis socials dels ajuntaments, del Departament d'Acció Social i ciutadania de la Generalitat.
- Poden ser gestionades per aquests organismes o bé per entitats privades en conveni o en col·laboració amb les anteriors (ONG, associacions, etc.).
- Els grups de destinataris solen ser entre deu i vint assistents per sessió de joc i atesos per un mínim de dos educadors amb l'objectiu de poder atendre les necessitats individuals de cadascú.
- A cada sessió, es combina el joc lliure amb altres jocs i activitats estructurades i semidirigides.
- Es realitza un seguiment individual de cada assistent, el qual serà revisat en sessions d'avaluació de l'equip de professionals de la ludoteca, els responsables dels serveis socials i l'equip d'atenció psicopedagògica de suport.
- El contacte amb els pares o altres familiars dels infants usuaris d'aquestes ludoteques s'ha d'establir en tres nivells:
 - Informació sobre les activitats en les quals participen els seus fills i filles, la seva evolució, l'orientació per a l'adquisició de joguines, etc.
 - Formació: algunes ludoteques ofereixen sessions o cursos de formació per a les famílies impartits per especialistes en el món del joc i en altres temes com psicologia infantil, pediatria, etc.
 - Col·laboració de les famílies com a personal de suport en determinades activitats lúdiques especials com excursions, festes, etc.



Libres a les ludoteques

A les ludoteques també hi tenen cabuda els llibres, que poden ser útils per plantejar una activitat lúdica que tingui per objectiu la integració social.

Les ludoteques dels serveis socials són un **espai ideal per a la integració** dels infants amb dificultats sociofamiliars, inadaptats al medi i en situació de risc social ja que permeten, entre altres possibilitats, la creació d'un laboratori d'assaig d'actituds i comportaments, la trobada lliure amb altres infants amb qui serà necessari arribar a acords i pactes per solucionar conflictes i, a més, tindran sempre el suport i l'assessorament de professionals especialitzats en el món del joc.

Aquestes ludoteques constitueixen un **espai alternatiu** al carrer per a alguns infants on poden passar moltes hores durant el seu temps lliure desenvolupant activitats d'oci que resulten profitoses.

Els professionals encarregats de les ludoteques amb projectes d'integració social han de tenir present els criteris següents:

- S'ha de mirar de compaginar un temps de joc lliure, que permet l'estructuració del propi temps i comportament amb un temps d'activitats i jocs estructurats.
- És bo proposar activitat lúdiques a l'exterior de l'espai de la ludoteca.

- Val la pena establir com a costum realitzar assemblees després de cada sessió de joc amb la finalitat d'avaluar els jocs i activitats, conversar sobre els esdeveniments i possibles conflictes, etc., de tal manera que serveixi per desenvolupar un sentit de crítica constructiva, assimilació de normes socials i de resolució de conflictes.
- Cal atendre al desenvolupament de certs hàbits d'autonomia personal i social com la higiene, l'ordre, el respecte als torns de joc, el respecte a les normes de cada joc i del centre, etc.
- Cal estar preparats i disposar de prou recursos amb un enfocament educatiu per tal de solucionar possibles conflictes, comportaments passius o agressius, etc.
- S'ha de tenir una gran capacitat per a l'observació sistemàtica de les activitats, tant per a l'avaluació i informe posterior com per a la programació de les sessions següents.
- S'ha d'afavorir la incorporació progressiva de les famílies per poder completar el procés d'integració.

2.1.4 Els tallers per la integració social

Els tallers de joc constitueixen un recurs de caràcter lúdic que pot oferir diferents aportacions a la integració social i que tenen les **característiques** següents:

- Són activitats lúdiques que poden complementar l'oferta del lleure d'una institució o programa destinat a infants i adolescents. Disposen de diverses possibilitats de programació d'activitats consistentes en el desenvolupament de jocs col·lectius i activitats preesportives idònies per a cada edat i mitjançant les quals s'aborden aspectes i valors com la participació, la ciutadania, la tolerància, la cooperació, etc.
- Afavoreixen la trobada de caire informal de grups d'infants d'edats similars en situacions de risc o de conflicte social que es veuen immersos en programes d'educació en valors basant-se en el consens, l'assumpció de normes i la resolució de conflictes.
- No acostumen a necessitar un espai específic i el cost de material és mínim, ja que es poden oferir a les aules, als patis o gimnàs de les escoles, en parcs, etc. Amb això, es pot afirmar que és un recurs assequible per a tota mena d'entitats.



Els tallers són un bon recurs per a la integració social.

A l'hora de programar les activitats per a les sessions del taller de joc, és convenient tenir en compte una sèrie de **criteris**:

- L'ambient ha de ser relaxat i potenciador del joc per treballar d'una manera subliminar la capacitat d'empatia entre els infants.

- Abans del joc, cal avaluar el grau de conflictivitat entre els infants i s'ha de començar amb situacions de joc que no impliquin gaire contacte corporal.
- Cal assegurar-se que el desenvolupament del joc serà satisfactori mirant de tenir en compte abans les habilitats personals i grupals.
- Els jocs no han de ser excessivament llargs per aconseguir un alt nivell d'atenció dels infants destinataris i, dintre del possible, caldria alternar jocs de moviment amb altres de més relaxats i combinar-los amb moments de conversa en els quals es pugui fer una reflexió sobre la dinàmica viscuda, amb la finalitat d'expressar sentiments, trobar solucions als conflictes, establir aprenentatges, etc.
- La programació de les activitats ha de ser flexible, tenint en compte l'estat d'ànim dels infants que hi assisteixen. Els infants amb necessitats especials es caracteritzen per manifestar conductes alternes entre excitació i passivitat, sempre depenent dels esdeveniments de la vida diària.
- Dins de les activitats programades, cal atorgar responsabilitats a cada infant fent-lo partícip del joc i no deixant que sigui un simple receptor de les instruccions de joc.

2.1.5 Intervenció socioeducativa en infants en situació de risc social

El mot intervenir en l'ús intransitiu presenta moltes accepcions, segons si entenem intervenir per a algú, amb algú o alguna cosa o sobre algú o alguna cosa. Podem diferenciar els significats següents:

- Prendre part, participar, col.laborar o contribuir en un procés.
- Oferir o proposar la seva capacitat per realitzar una activitat.
- Intercedir o mitjançar per algú.
- Interposar-se entre dos o més que es troben en desacord.

Aquest aspecte enllaça adequadament amb la idea d'acompanyament, mediació, participació, oferiment, intercessió, interposició, comunicació o interacció.

El propòsit principal de tota intervenció és corregir o evitar circumstàncies individuals i/o col·lectives no satisfactòries. Entendrem per intervenció qualsevol actuació de la comunitat envers els infants.

Es parla de la intervenció socioeducativa pel fet que cal atendre educativament els diferents infants i famílies segons les seves procedències socioculturals i contextuals.

La intervenció socioeducativa requereix unes habilitats pròpies del professional de l'educació que el capacitin per a la intervenció adequada i escaient, i no

El concepte d'intervenció comporta un procés d'interferència o influència i persegueix un canvi.

En les intervencions és fonamental una bona coordinació dels agents socials que hi prenen part, configurant una bona feina d'equip.

solament la funció de detectar situacions problemàtiques en certs infants, ja que amb les activitats lúdiques dels programes que es duen a terme es compensen les mancances i desajustaments personals i socials.

Els principals **objectius** de tota intervenció social han de ser:

- Aconseguir un desenvolupament humà integral i reduir els problemes psicosocials que l'impedeixen.
- Promocionar el sentit psicosocial de pertinença a la comunitat (família, escola, barri, etc.).
- Fomentar l'enfortiment personal i social dels infants i de les seves famílies (concepte d'empowerment).

L'equip de treball implicat en una intervenció ha de respectar aquests **principis d'organització**:

- Oferir una atenció completa o integral que cobreixi diversos tipus de serveis.
- Oferir una atenció centrada en les persones (infants i famílies) i en les seves necessitats.
- Oferir una continuïtat de l'assistència i xarxa de serveis.
- Garantir una coordinació horitzontal (en espai i temps) entre els agents prestadors de serveis, els serveis mateixos i l'administració.
- Mantenir una integració tècnica, administrativa i geogràfica per un funcionament eficaç dirigit cap als mateixos objectius.

Els **models teòrics** des dels quals s'ha estructurat la intervenció socioeducativa amb els infants en situació de risc són múltiples. L'experiència dels diferents professionals ha posat de manifest que el model que millor s'adapta en aquest sentit és el model d'intervenció ecològica, originat en la teoria d'Uri Brofenbrenner anomenada **ecologia del desenvolupament**.

Aquest model entén les situacions de risc social com el resultat d'una disfunció fonamental en un complex ecosistema amb nombroses variables que interactuen entre elles. Des d'aquest model, es rebutja la idea que les característiques del menor siguin fruit d'una personalitat anòmala, ans al contrari, es considera que es deriven de les interaccions amb un entorn social i institucional que freqüentment no ha ofert oportunitats ni estímuls adequats perquè la persona s'hagi pogut integrar d'una manera activa i confiada. És per aquest motiu que aquest model considera que la intervenció preventiva no es pot centrar exclusivament en l'infant, sinó que ha d'atendre totes les variables que segurament intervien en la situació problemàtica.

La intervenció s'hauria de donar en **tres moments** que comporten característiques diferents d'actuació:

1) Prevenció: quan encara no s'ha produït el conflicte, és a dir, quan l'infant està en una situació de risc. Aquesta mena d'intervenció s'ha de centrar essencialment al voltant de l'entorn social més proper a l'infant i és aquí on es pretenen eliminar els elements que contribueixin a la inadaptació i a facilitar el desenvolupament de les seves capacitats personals, la seva socialització i la seva integració en el medi.

2) Intervenció socioeducativa: quan el menor ja presenta conductes d'inadaptació. El seu objectiu ha de ser proporcionar un ambient adequat perquè l'infant desenvolupi conductes alternatives, integradores i que responguin a les seves necessitats.

3) Intervenció terapèutica: quan es produeix una situació de conflicte entre el subjecte i la societat. En aquest cas, la intervenció adquireix un caràcter més individual.

2.2 Integració dels infants discapacitats per mitjà del lleure

Els infants de totes les cultures i condicions han de gaudir del lleure i del joc i, consegüentment, necessiten joguines que estimulin aquesta activitat. Els infants que presenten alguna mena de discapacitat troben traves importants a l'hora de satisfer aquesta necessitat i, per tant, es fa imprescindible que se'ls faciliti l'accés als jocs i les joguines sota uns criteris específics per a cada infant i en consonància amb els seus interessos i les seves possibilitats d'acció.

El joc i els nens amb discapacitat

"Els nens amb discapacitat necessiten el joc igual que els altres nens i, en molts casos, és una de les millors maneres perquè es relacionin amb el seu entorn, el seu grup social i els seus interlocutors. El joc també en fomenta la creativitat i en potencia la personalitat i les capacitats. Amb el joc s'aconsegueix un aprenentatge més ràpid i terapèutic."

R. Gaitán Cazorla (2003). *Joguina segura*. Tècnic del Centre Estatal d'Autonomia Personal i Ajudes Tècniques

És absolutament important aconseguir una normalització entesa a partir de la participació i l'acceptació d'un infant amb una disminució física, psíquica o sensorial en els àmbits de la família, l'escola i la societat. És essencial garantir la igualtat d'oportunitats mitjançant espais i situacions de joc amb altres nens i nenes que n'afavoreixin la integració i la normalització.

La nova Llei d'educació (LEC), quan parla de voluntariat, té en compte un altre àmbit de col·laboració, el de la integració social de les persones amb discapacitats o amb risc d'exclusió social.

Les entitats de voluntariat en l'àmbit de l'educació col·laboren amb l'Administració educativa en la integració social de les persones amb discapacitats o amb risc d'exclusió social i també en el desenvolupament d'activitats complementàries i extraescolars i d'educació en el lleure.

2.2.1 L'educador i l'atenció a la diversitat

Com en tota relació humana, al llarg del procés d'intervenció, l'educador requereix habilitats comunicatives, especialment les assertives i d'abordatge del conflicte amb la seva negociació.

Una intervenció és...

... tant l'acció com l'efecte d'intervenir. L'acció ens remet al procés entès com a desenvolupament d'una activitat, és a dir, fer mentre succeeix. I l'efecte ens remet a allò que resulta del procés: el benefici, la conseqüència, en definitiva, el canvi.

L'actitud de l'educador ha de ser d'escolta, d'observació dels problemes i necessitats, ha de ser capaç de comunicar-se amb l'infant, amb la família i amb altres professionals que pertanyin a l'entorn de l'infant per tal de contrastar idees i opinions, i també ha de saber demanar i acceptar suport i consell professional.

Actualment impera un moviment educatiu renovador anomenat **l'escola inclusiva**, que es basa en els fonaments següents:

- El corrent integrador de l'educació especial.
- Els fonaments de la interculturalitat i el suport a la diversitat.
- L'ensenyament basat en la democràcia, en la participació i en el con-sens de tots els membres que formen part de la comunitat educativa.
- El treball a les aules des d'un procés d'ensenyament i aprenentatge cooperatiu i de suport recíproc entre els iguals.

Dins de l'àmbit de l'educació infantil, cobra una gran importància el model de l'educador en la transmissió de valors. No es pot educar els infants en el respecte a la diversitat, en la integració social i en la tolerància si a la nostra societat mantenim unes concepcions racistes, classistes i sexistes.

El professional educador ha d'entendre que la **intervenció socioeducativa** té la finalitat de contribuir a una igualtat d'oportunitats en els casos d'infants amb necessitats educatives especials, i per això haurà de tenir molta cura de seguir els criteris següents per a la intervenció en ludoteques, centres del lleure, aules hospitalàries, granges escola, parcs públics i altres projectes del lleure:

- S'han de dissenyar prèviament els objectius i les activitats lúdiques que es realitzaran. La intervenció no es pot fonamentar en la improvisació.
- Els projectes han d'estar immersos dins dels entorns propers a l'infant, de tal manera que facilitem la integració i no la segregació, tret que l'entorn d'algun infant en qüestió sigui massa desfavorable per mantenir-hi la permanència.
- La temporització de les activitats ha de ser adequada a les necessitats, clima i lloc de l'entorn de l'infant.
- Cal tenir molta cura en l'expressió tant verbal com gestual davant dels infants.

- És important considerar la participació dels pares i mares dins dels projectes educatius, així com el desenvolupament de les responsabilitats per part dels educadors.
- Cal tenir en compte la valoració de les activitats dels infants de manera crítica, l'estímul de la relació de grup i el respecte a les normes marcades per ells mateixos. Han d'aprendre a actuar, a saber triar, a distribuir el seu temps fent servir els jocs i les joguines i a observar.
- Un dels objectius fonamentals és la incentivació de l'autoestima.
- Els jocs de rol poden ser molt útils ja que reproduïxen situacions d'intercanvi social que es corresponen amb els papers socials representats pels adults en la vida diària.
- Un objectiu essencial de l'atenció a la diversitat és l'atenció a la diversitat mitjançant activitats molt comunament proposades en els temes transversals:
 - Treballar amb els sentiments d'afecte i les lloances.
 - Manifestar satisfacció davant de les conductes positives dels altres.
 - Compartir interessos i experiències amb els infants sense jutjar les seves limitacions.
 - Animar el pensament divergent dels infants i permetre la lliure expressió de les idees.
 - Oferir opcions per triar les seves activitats.
 - Oferir suport en la presa de decisions.
 - Organitzar activitats on els infants puguin tenir assegurada una garantia d'èxit.
 - Ajudar els infants a aprendre a acceptar les conseqüències derivades de les seves conductes.

La importància del joc en la intervenció socioeducativa

El joc suposa una expressió d'emocions i sentiments, de la mateixa manera que afavoreix el desenvolupament de les habilitats socials. Mitjançant el joc l'infant es comunica amb els altres i es pot permetre exterioritzar-ne els problemes i/o preocupacions.

El joc constitueix per a l'infant un llenguatge per a l'expressió de les seves fantasies, dels seus conflictes, dels seus sentiments, de la seva manera de captar i transformar la realitat.

El joc serveix per poder abordar situacions conflictives difícils de tolerar per l'infant que, mitjançant el joc, les transforma per fer-les més assimilables.

Joc com a recompensa

El joc allibera i recompensa els infants que han estat víctimes de maltractaments, o que es troben en situació de risc, de marginació o en situació de conflicte social.

L'activitat lúdica afavoreix la normalització de la situació en la qual es troba l'infant i l'ajuda a desenvolupar-se personalment i socialment.

En els casos d'infants amb discapacitats físiques, psíquiques i/o sensorials, el joc afavoreix la millora en diversos aspectes del seu desenvolupament cognitiu, motor i socioafectiu sempre que es dugui a terme en un entorn comunicatiu contextualitzat en el qual les diferents activitats lúdiques estiguin dotades d'un significat i interès per al infant.

La selecció de jocs i joguines ha d'estar en funció dels interessos de tots els infants, però tenint en compte que han de potenciar el coneixement i el respecte a les diferències, la lliure elecció de la persona i l'autonomia del pensament.

És necessària la utilització de tota mena de jocs i de joguines i de dinàmiques de joc per resoldre conflictes. La selecció dels tipus de jocs ha de dependre sempre de les característiques dels grups d'infants als quals l'adult s'adreça, com per exemple:

- Infants amb labilitat i dispersió: jocs d'atenció.
- Infants amb problemes d'adaptació dins del grup: jocs d'integració.
- Infants hiperactius o amb problemes de coordinació: jocs psicomotors.

Convé realitzar activitats que desenvolupin l'autoconcepte, l'autoestima, l'autonomia, l'assertivitat, etc., és a dir, aquells conceptes que són implícits en els temes transversals del currículum.

Els jocs i les joguines que s'utilitzin en les activitats lúdiques han d'afavorir el respecte a les diferències i és per això que cal potenciar tota mena de situacions en les quals els infants aprenguin a experimentar i a controlar les seves emocions i pensaments. S'estimularan tot tipus de jocs i joguines i, per normalitzar la situació de joc, es podran fer servir ninots discapacitats (per exemple un peluix en cadira de rodes, o amb ulleres, etc.) i ninots amb trets facials de totes les ètnies culturals.



Les activitats esportives o de la vida quotidiana són exemples d'activitats coeducatives.

En la selecció dels jocs i joguines per dur a terme un programa d'integració, no és convenient descartar les joguines bèl·liques i les anomenades joguines de nens i de nenes. La joguina és la representació de la societat en la qual conviu l'infant, i mitjançant els jocs l'infant representa els rols marcats pels estereotips culturals de la societat.

Les joguines bèl·liques ajuden a descarregar l'agressivitat i es podran fer servir en contextos lúdics interactius. Tot i així, l'educador afavorirà l'ús de material alternatiu, de jocs cooperatius amb els quals es desenvolupi la integració, la cohesió i la interdependència de la persona dins del grup, on cap infant perd i tots guanyen.

Amb les joguines anomenades de nens i de nenes, l'educador estimularà la utilització del material de coeducació i l'ús indiscriminat per part dels infants dels

materials assignats tradicionalment a cada sexe.

Coeducació

“S'ha de contribuir a aquesta formació prioritzant objectius relacionats amb la pròpia estima, l'autonomia de criteri i el respecte cap els altres amb independència del seu sexe.”

MEC (1992). Materiales para la Reforma. Caja Roja de Educación Infantil (pàg. 50).

2.2.2 La creació d'espais de joc accessibles

L'infant amb discapacitat física, psíquica o sensorial es troba sovint en inferioritat de condicions i amb una sèrie de dificultats que no li permeten gaudir d'una qualitat de vida semblant a la d'un altre infant.

Als parcs infantils, es detecta poca presència o, fins i tot, l'absència d'infants amb discapacitats a causa de l'existència de barreres arquitectòniques o d'un disseny de les estructures externes dels elements lúdics inadequat a les seves necessitats. D'aquesta manera, l'infant amb discapacitat no pot participar activament de l'activitat lúdica i es veu obligat a convertir-se en un observador del joc, amb el consegüent perjudici per a la seva autoestima i la dels seus acompanyants. La idea principal és crear espais accessibles i d'integració on puguin accedir tots els infants i adults independentment de si presenten alguna discapacitat o no. Per aconseguir-ho, es fa necessari tenir en compte diversos aspectes en el disseny dels centres recreatius i del mobiliari o elements de joc.

Els centres recreatius hauran de disposar el seu espai per tal de superar les barreres arquitectòniques i afavorir el lliure accés i circulació. Per exemple, hauran de tenir:

- Elements de joc que permetin jugar a infants amb diferents alçades.
- Paviment antilliscant, rampes i espais ampliats que facilitin la maniobrabilitat de les cadires de rodes.
- Diferents superfícies al terra per orientar-se.
- Parcs amb contrast de colors i formes per a les persones amb discapacitats visuals.
- Ajudes tècniques als corredors i als lavabos.
- Pictogrames i commutadors per mitjans òptics, per soroll i per tacte, per a la senyalització de l'espai.
- Unes condicions ambientals adequades dels espais lúdics (llum, soroll, etc.) per afavorir la integració dels infants amb dèficit visual o auditiu.

Codi d'accessibilitat

A Catalunya es va aprovar el Decret 135/1995, de 24 de març, pel qual es promou l'accessibilitat i la supressió de barreres arquitectòniques, i el Codi d'accessibilitat, que faciliten la integració social dels discapacitats físics, psíquics i sensorials i de les persones amb afectacions actives o passives.

2.2.3 Recomanacions generals en l'adaptació dels recursos lúdics

El material s'adaptarà tenint en compte les necessitats dels infants. En els casos dels infants amb discapacitat motriu, l'adaptació del mobiliari té molta importància i caldrà utilitzar taules graduables amb superfície magnètica, cadires posturals, accessoris en llits i sanitaris, etc.

En algunes situacions, els infants amb algun tipus de discapacitat poden fer servir les joguines comercialitzades. A vegades, però, l'accessibilitat de materials lúdics per a aquest tipus d'infants és molt pobre o gairebé nul·la.

Quan no és possible fer servir la joguina tal com s'ha comercialitzat, a vegades convé adaptar les regles del joc o bé fer algunes modificacions que permetin aprofitar millor el recurs lúdic.

El material de joc serà divers i d'accés fàcil. Haurà de preveure l'associació dels diferents sentits –per exemple, tacte amb color, soroll amb forma, etc.– per a una bona discriminació. També haurà de tenir en compte recursos com els següents:

- Adaptador per agafar-se.
- Cubells de diferents mides i dianes de Velcro amb pes.
- Suport per a les cartes.
- Cartes amb les imatges ampliades.
- Jocs de taula amb Velcro.
- Puzles tàctils i dominós amb relleu.
- Alfabetos tàctils, lletres de diferents textures i multisensorials.
- Contes en llenguatge de signes, en relleu, en el sistema braille, parlats, etc.
- Llibres amb ampliació de les imatges i dels textos.
- Jocs d'encaixos, apilables o d'associació d'idees.

Generalment, les joguines s'adaptaran en funció de les característiques dels infants i de les seves necessitats, cosa que permetrà detectar la millor manera de plantejar la interacció de l'infant amb la joguina en cada cas en particular.

Un aspecte que s'ha de tenir en compte és l'edat de l'infant, ja que sovint es cau en la infantilització en apropar-se a l'infant discapacitat –sobretot als discapacitats psíquics–, de manera que es trien exclusivament joguines que s'adrecen a infants més petits.

Adaptacions de joguines

A vegades, les adaptacions de joguines poden ser molt senzilles, com ara fixar la joguina a una base amb Velcro, o bé poden requerir la intervenció d'especialistes per tal que, per exemple, traduïxin els efectes sonors d'una joguina a efectes visuals.

Hi ha unes normes de seguretat per...

... a la fabricació de joguines i cal assegurar-se que les adaptacions que s'hi fan no hi introdueixen perills o manca de seguretat. Els infants que pateixen alguna mena de discapacitat tenen ritmes d'aprenentatge diferents dels altres infants i aquesta és una bona raó per qüestionar i adaptar les indicacions d'edat que s'ofereixen sobre la joguina.

A vegades, els infants amb discapacitat no presenten el nivell intel·lectual d'altres nens i nenes de la mateixa edat. Tanmateix, però, cal evitar limitar les capacitats d'aquests infants amb joguines que no els estimulin prou l'autonomia, el creixement i el nivell de maduració. En la majoria dels casos, les joguines recomanades per a la seva edat són prou adequades, de maners que només cal adequar les regles del joc i la dinàmica perquè les compreguin.

Pel que fa als infants amb mancances afectives, necessitaran jocs oberts i poc estructurats.

Per al desenvolupament del joc dels infants amb discapacitats, és de vital importància que el disseny dels jocs i de les joguines sigui apte per a tothom, de manera que els infants amb discapacitat i els infants sense discapacitat puguin fer servir els mateixos jocs i les mateixes joguines en situacions similars.

2.2.4 Característiques dels infants amb diferents discapacitats

El joc contribueix al desenvolupament dels diferents tipus de capacitats, però hi ha infants que presenten alguna discapacitat (visual, auditiva, motriu, cognitiva), la qual cosa té repercussions en el seu desenvolupament. L'educador ha de conèixer les limitacions en el joc de l'infant amb una determinada discapacitat per tal d'adequar-ne la intervenció, seleccionant i adaptant les joguines normalitzades a les característiques i necessitats de cada infant, i d'aquesta forma contribuir a compensar les limitacions de partida.

Característiques del joc dels infants amb discapacitat visual

La vista és el sentit que permet percebre l'entorn de manera global. Els infants que tenen aquest dèficit es mostren més passius, tenen poc interès pels objectes i no es desplacen. Per tant, és normal que comencin a jugar més tard i que els seus jocs siguin més simples i repetitius.

La intervenció de l'educador anirà encaminada a estimular el joc: motivar-los perquè explorin les joguines amb la resta dels sentits i explicar-los on són, cosa que els facilitarà la comprensió de l'espai. Com a conseqüència, necessitaran més temps per assolir el joc simbòlic. Les seves joguines han de recordar de la manera més veraç possible els objectes reals i afavorir els jocs tàctils.

Característiques del joc dels infants amb discapacitat auditiva

Les dificultats dels infants amb discapacitat auditiva varien molt en funció del nivell de pèrdua auditiva i de l'edat en què es va produir el dèficit. Aquesta discapacitat fa que assoleixin un desenvolupament cognitiu normal més tard que la resta d'infants de la seva edat. Presenten més dificultats en els jocs que necessiten una organització temporal de les accions i capacitat de representació (fer que una escombra sigui un cavall).

És important seguir els rituals de la comunicació a l'hora de parlar. També cal tenir en compte que la boca i el recurs que s'ofereix han de quedar sempre en el mateix angle. Les joguines més adequades per a aquests infants són les que aporten molts estímuls lluminosos.

Característiques del joc dels infants amb discapacitat motriu

El joc dels infants amb discapacitat motriu està molt condicionat per les possibilitats de moviment i per la quantitat i els tipus de recursos lúdics als quals poden accedir. Les joguines adequades per a aquests infants són les que no necessiten gaire pressió, però que ajuden a desenvolupar la precisió i la coordinació.

Per a aquests infants, poder activar una joguina amb un polsador és el primer pas per poder accedir després a altres dispositius, com ara un comandament de televisió, un ordinador, etc.

Característiques del joc dels infants amb discapacitat cognitiva

Els infants amb discapacitat cognitiva processen i organitzen la informació sensorial de manera més lenta i amb més dificultats. Cal que rebin estimulació per mitjà del joc des dels primers mesos de vida. Tanmateix, no se'ls ha de sobreestimar, ja que això provocaria la falta de motivació. A més a més, el joc els ajuda a relacionar-se amb els altres infants, a divertir-se, a millorar l'autoestima, a superar-se i a transferir i generalitzar els aprenentatges a altres situacions de la vida.

Els jocs han de ser senzills, amb pocs accessoris, per tal de facilitar la manipulació sensoriomotriu. Cal que els jocs combinin dues qualitats diferents a la vegada –per exemple, tacte i forma–, de manera que resultin agradables a la vista i al tacte.

A l'hora de seleccionar les joguines per a aquests infants, s'han de tenir molt en compte els gustos, les preferències, les possibilitats concretes i l'edat cronològica de cada nen.

És possible modificar alguns aspectes dels jocs i de les joguines que permetin una adaptació a les característiques de cada cas particular i un bon aprofitament del recurs lúdic. Depenent del tipus de discapacitat, les adaptacions poden ser molt senzilles o bé requerir la intervenció de professionals especialitzats en la matèria.

2.2.5 Adaptació de joguines per a infants discapacitats

El Departament de Pedagogia de l'Institut Tecnològic d'Alacant (AIJU), amb la col.laboració de l'ONCE i el CEAPAT, ha confeccionat una guia de suggeriments per a l'adaptació de joguines considerant els tres tipus de discapacitat. En podem veure un resum a continuació:

1) Joguines per a infants amb discapacitat auditiva

- Els consells per seleccionar-les són:
 - En joguines amb soroll, és important que disposin de control de volum i sortida opcional d'auriculars amb la finalitat de poder adaptar els sons a la possible resta auditiva de l'infant.
 - En el cas que la joguina tingui efectes sonors, és important que vagin acompanyats d'altres efectes perceptibles per aquest tipus d'infants (llums, imatges, vibracions...).
 - És important tenir en compte que es poden produir problemes d'acoblament d'algunes joguines electròniques amb els audífons. Per evitar-los, cal consultar algun especialista per tal que ens orienti en la selecció segons del tipus d'audiòfon utilitzat per cada infant.
- Els suggeriments per adaptar-les són:
 - Modificar la joguina per poder fer servir simultàniament auriculars i sons pel canal habitual de la joguina, amb la finalitat de possibilitar el joc compartit de nens amb discapacitat auditiva i sense.
 - Adaptar dispositius electrònics que tradueixin els efectes sonors en altres tipus d'efectes perceptibles per l'infant.
 - Col·locar dispositius electrònics que amplifiquin les vibracions de la joguina en produir efectes sonors.
 - Realitzar adaptacions o canviar regles perquè els missatges que s'intercanvien durant el joc siguin escrits, no orals.

2) Joguines per a infants amb discapacitat motriu

- Els consells per seleccionar-les són:
 - Que puguin ser manipulats mitjançant tècniques motrius que els mateixos infants puguin controlar.
 - En joguines que disposin de pulsadors o botons, que siguin molt accessibles i fàcils d'accionar.
 - Que les seves peces siguin fàcils d'encaixar.
 - En estructures grans tipus mobiliari (cuines, bancs de treball...), que les seves dimensions permetin introduir les cadires de rodes a la part inferior per possibilitar un accés frontal a la joguina, o que possibilitin



Exemple de joguina d'exercici adaptada per a discapacitat motriu

un senzill desglossament en mòduls per poder-lo fer servir desmuntat sobre una superfície.

- Que permetin un accés fàcil a totes les seves possibilitats o funcions.
 - En joguines de sobretaula, és important que disposin d'antilliscants a la part inferior.
 - Que no exigeixin massa rapidesa de moviments o que es puguin regular els temps de resposta.
 - Que no obliguin a efectuar moviments simultanis.
- Els suggeriments per adaptar-les son:
 - Fixar les bases de les joguines (amb Velcro, imants, etc.) per evitar els moviments no desitjats durant el joc.
 - Modificar els vestits de les nines i ninots amb la finalitat que resulti més fàcil posar-los-els i treure'ls-els (per exemple, amb Velcro a les costures).
 - Ampliar les peces, mànecs o agafadors per facilitar-ne la manipulació i agafar-s'hi.
 - Col·locar reposacaps, armilles i cinturons de subjecció per facilitar la conservació de la posició dels infants.
 - Afegir cordes per facilitar l'arrossegament d'algunes joguines.
 - Modificar les dimensions de la joguina (alçada, profunditat...) per permetre'n l'accés de manera frontal.
 - Incorporar elements en relleu (palanques, anelles, etc.) que facilitin la manipulació en els moviments de giravoltada de les peces.
 - Adaptar la joguina per accionar-la mitjançant un polsador extern.
 - En el cas d'ordinadors de joguina, acoblar carcasses per facilitar l'accés individualitzat al teclat.

3)Joguines per a infants amb discapacitat visual

- Els consells per seleccionar-les son:
 - Que els objectes que representen les joguines o els seus accessoris tinguin un disseny senzill, realista i fàcilment identificable pel tacte.
 - Que incloguin objectes o complements fàcils de manipular.
 - Que incorporin efectes sonors i diferents textures.
 - Que no incloguin moltes peces de mida petita o que permetin una còmoda i ràpida classificació pel tacte.
 - Que tinguin olor/s agradable/s, o bé per discriminar o senzillament per percebre.
 - Que els seus colors siguin molt vius i contrastats per tal de poder ser detectats pels infants que disposin d'alguna resta visual.
 - Que siguin compactes i no es puguin desmuntar fàcilment.

- Els suggeriments per adaptar-les són:
 - Els jocs de taula han de tenir relleu per a una millor identificació i evitar la mobilitat de les fitxes.
 - En tots aquells jocs en els quals s'hagin de llegir les instruccions, caldrà traduir la informació al llenguatge Braille o dotar de relleu les indicacions o il·lustracions.
 - Incorporar sons, relleus o textures que substitueixin o acompanyin l'estimulació visual.
 - Acompanyar les joguines amb gravacions de veu que substitueixin les possibles informacions escrites (per exemple instruccions).
 - En els jocs que incorporin fitxes, dotar-les d'algun sistema de subjectió (Velcros, etc.) amb la finalitat que no es desplacin involuntàriament durant el joc.
 - En estructures per al joc simbòlic que constin de diverses peces, pot resultar útil enganxar-les per evitar que es desmuntin.
 - A les taules de joc o de treball, resulta útil col·locar uns topalls als ex-trems per evitar que caiguin els accessoris.

2.2.6 Ajuts tècnics per a l'adaptació de joguines

Hi ha entitats i organismes dedicats a la tasca d'afavorir l'accessibilitat arquitectònica, urbanística, de transport, comunicació i serveis integral.

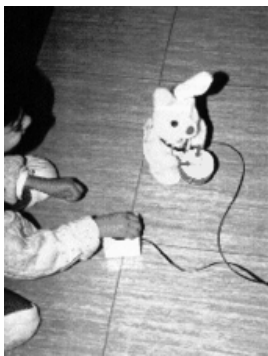
Entre aquestes entitats hi ha el CEAPAT (Centre Estatal d'Autonomia Personal i Ajudes Tècniques), que promou el disseny per a tothom. Assessora en ajudes tècniques per a la vida diària, mobilitat personal, comunicació i també accés a la comunicació i a les noves tecnologies. Així mateix, trobem el Departament de Pedagogia de l'Institut Tecnològic d'Alacant (AIJU), que ha confeccionat una guia amb recomanacions per a infants amb discapacitats de la qual podeu veure un resum més avall. Dins d'aquest àmbit destaca també a Catalunya el treball aconseguit per UTAC (Unitat de Tècniques Augmentatives de Comunicació) –que depèn de la Universitat de Barcelona– i el SIRIUS (Centre d'Autonomia Personal) –que depèn de la Generalitat de Catalunya. La ONCE (Organització Nacional de Cecs) facilita ajuda i recursos tant als infants invidents com a les seves famílies a nivell de prevenció, rehabilitació i inserció sociolaboral.

Aquestes entitats aporten ajudes per a la mobilitat, per a la protecció i per a la cura personal; ajudes per a les tasques domèstiques, per a la comunicació, la informació i la senyalització i ajudes per a les activitats de lleure de qualsevol àmbit com la fotografia, esports, música (adaptacions per a instruments musicals), jocs de taula (per exemple, un agafacartes) i joguines (des de l'adaptació d'una videoconsola, a adaptadors per a joguines de piles, etc.).

L'adaptació de la joguina ha de tenir en compte tres aspectes fonamentals com són: la joguina en si mateixa, els dispositius adaptadors i l'activador de la joguina.



Conillet de peluix de moviment adaptat amb un pulsador.



Conillet de peluix en acció

Les joguines més fàcils d'adaptar són les que tenen la funció d'activat i desactivat (on/off) com poden ser les joguines de moviments (peluixos motoritzats, cavallets musicals...), ràdios o pistes de cotxes de curses, etc. A continuació, es detallen un seguit d'adaptadors per tal d'afavorir l'adaptació de les joguines per als infants amb discapacitats:

- **Pastilla de commutació:** separa la pila del contacte i permet que sigui el polsador o commutador el que determini el pas del corrent elèctric i, per tant, l'activació de la joguina.
- **Temporitzador:** permet assignar un temps triat a voluntat, útil sobre-tot per als infants que no poden mantenir la pulsació més d'un instant.
- **Dispositiu d'escaneig:** es fa servir quan l'infant ha de triar entre diverses alternatives mitjançant una selecció directa d'una manera natural.

En són un exemple els llibres parlants, que disposen de diferents botons per emetre diferents sons o frases. Polsadors: es fan servir per activar el moviment de la joguina.

La importància de les adaptacions

José C. Martín, coordinador de la Unitat d'Autonomia Personal al CRMF d'Albacete, va a destacar a la Fira Internacional de la Joguina i el Joc de València (2002) que "hem de ser conscients que molts nens amb discapacitats no seran mai capaços de manejar coses tan senzilles com un comandament a distància de televisor, una clau, l'interruptor de la llum o el teclat d'un ordinador. Per això són importants els polsadors i commutadors, que no només permeten adaptar joguines, sinó que més endavant faciliten aquestes tasques tan quotidianes per a persones amb discapacitat".

Per instal·lar adaptacions més complexes, cal dirigir-se a diferents institucions i empreses especialitzades a adaptar joguines estàndard tenint en compte les necessitats i característiques de l'infant per al qual s'han seleccionat.

Adaptació de joguines

Roberto Gaitán Cazorla, tècnic del CEAPAT, dedica el seu treball a l'adaptació de joguines estàndard i els polsadors:

"El meu treball diari juntament amb altres companys és l'adaptació de joguines i la fabricació de polsadors i suports. Incidint en aquesta idea d'integració social, hem posat molt d'interès i estudi en l'adaptació de perifèrics que facilitin l'accés a l'ordinador ja que és avui en dia una de les eines més esteses tant en el joc com en el treball, tant en l'oci com en les relacions socials.

Les principals adaptacions que hem realitzat a les joguines són:

- Una adaptació universal per a joguines (pastilla de piles) que substitueix la palanca d'ON-OFF, col·locant-li un polsador adequat al tipus de discapacitat del nen.
- Una adaptació al comandament de les joguines de radiocontrol per substituir les palanques o botons del comandament i connectar polsadors.
- Adaptació de les videoconsoles posant en sèrie els polsadors amb els botons de comandament, aparells de música, etc. Tota joguina elèctrica es pot adaptar per al seu maneig amb polsadors (una mica més endavant veurem els criteris de la valoració de joguines i possibles adaptacions).

A les seccions "Adreces d'interès" i "Bibliografia" del web, podeu trobar una enumeració de llocs web i referències bibliogràfiques per ampliar informació referent a l'adaptació de joguines.

[...] Creiem que facilitar l'accés a un joc estandarditzat i reglat és un pas necessari per poder lluitar contra l'exclusió social que sofreixen les persones amb discapacitat. Aconseguir que un nen amb una greu discapacitat física pugui jugar amb les mateixes joguines que els seus amics n'afavoreix no només la integració sinó especialment la inclusió en la vida normalitzada."

R. Gaitán Catarla (2003). Joguina segura.

Moltes d'aquestes adaptacions són cares i per aquesta raó es poden trobar lluny de les possibilitats reals de les famílies amb un infant discapacitat. Les adaptacions que es realitzen al CEAPAT habitualment són gratuïtes: les famílies o els centres escolars els remeten les joguines i ells hi col·loquen el polsador adequat. Normalment el càrrec és el pagament del sistema de remesa. El CEAPAT, juntament amb l'Administració estatal, intenta cobrir la manca de joguines adaptades que hi ha en el mercat, tenint en compte a més que aquesta mena de treballs acostuma a ser poc rendible per als botiguers especialitzats. Cal considerar que, en molts casos, hi ha elements que no són joguines que es poden convertir en importants objectes lúdics. Hi ha elements al nostre entorn més proper que, en mans d'un infant, es transformen en autèntiques joguines (per exemple: un mirall, papers de diferents textures, caixes de cartró o de plàstic, etc.). Des d'aquest punt de vista, els adults, i sobretot els educadors, han de demostrar una gran capacitat de creativitat i enginy per trobar estratègies per adaptar materials de joc i procurar entrar en contacte amb diversos materials, valorant les condicions de seguretat i atenent les característiques pròpies de cada infant.

La joguina s'ha d'ajustar a les possibilitats de moviment de l'infant, a la seva capacitat de veure i sentir i al seu nivell de comprensió del món.



Exemples de commutadors

Un dels camps en què s'han desenvolupat més adaptacions estàndard és el dels perifèrics per a l'ús de l'ordinador, cosa que amplia de manera notable les possibilitats d'ús d'aquesta eina de comunicació, amb múltiples aplicacions lúdiques.

2.2.7 Centres d'oci i lleure per a infants amb discapacitat

En funció del tipus i el grau de discapacitat, hi ha diverses opcions de centres de lleure per a aquests infants: centres oberts a tota la població infantil, centres que acullen grups específics d'infants discapacitats o centres específics per a persones amb discapacitat.

Els infants amb discapacitat lleu poden assistir de manera normalitzada a les activitats de lleure que organitzen els casals o els esplais de la seva zona. Aquesta seria la millor opció per facilitar la integració social d'aquests infants, sempre que els educadors tinguin en compte l'adaptació de les activitats a les característiques dels nens que hi assisteixen. En la majoria de casos, una petita variació en el plantejament de les activitats permet que aquests infants també hi puguin participar.

Si el grau de discapacitat de l'infant no permet que assisteixi a aquests centres d'oci de manera autònoma, hi ha la possibilitat que hi vagi amb l'acompanyament i el suport de professionals especialitzats, que en tindran cura en tot moment. Normalment es formen grups amb la intenció que aquests infants participin en les

activitats organitzades amb la resta de nens de l'entitat o el centre. Això facilita que s'hi integrin i s'ho passin bé.

També hi ha centres de lleure específics per a discapacitats. Normalment, aquests centres els creen associacions de famílies amb fills amb discapacitats greus. Ofereixen atenció, estimulació i ajuts tècnics especialitzats. Aquests centres són una alternativa perquè aquests infants no s'hagin de quedar a casa.

La millor opció és la que, amb els recursos i els ajuts tècnics necessaris, permet que els infants discapacitats participin de manera normalitzada en els centres de lleure ordinaris del seu entorn habitual. En tot cas, cal tenir present que el període d'adaptació sol ser més llarg en aquests d'infants. Per tant, convé inscriure'ls en centres de lleure que facin activitats al llarg de tot l'any.

3. El projecte lúdic

Qualsevol projecte educatiu de lleure ha de tenir en compte les finalitats de l'entitat que el promou i des d'on s'organitzen les activitats que es fonamenten en una determinada concepció de l'educació no formal en el lleure.

El plantejament lúdic ha de partir d'una anàlisi de la realitat global. Per tant, ha de tenir en compte aquests dos elements:

- L'entorn geogràfic i sociocultural en què es vol actuar.
- L'entorn comunitari: associacions, entitats, societat civil, etc.

Altres condicionants concrets que afecten cada actuació educativa són els següents:

- Les característiques concretes dels infants i de les famílies que hi intervenen.
- El lloc i el medi concret en què es durà a terme l'acció educativa, les característiques que presenta i les possibilitats que té.
- El model institucional des del qual es durà a terme la nostra acció educativa (valors que promou, finalitats, etc.).
- Les condicions concretes en què s'ha de treballar (recursos).

Normalment, pel que fa a l'àmbit del projecte, els educadors, els monitors i els professionals del món de l'educació i l'atenció a la infància porten a terme les activitats en un centre, una entitat, un organisme o una institució.

Projectar és preveure amb antelació uns objectius i la manera d'assolir-los.

Un projecte és el resultat de la intenció d'explicitar un conjunt d'elements de manera coherent i coordinada per aconseguir uns fins o uns objectius.

El projecte educatiu de lleure implica concretar opcions:

- Quina resposta es vol donar a les necessitats dels infants.
- Com es vol respondre.
- Quin ordre de prioritats es vol donar a les necessitats que hi ha.
- Quina experiència es proposa que visquin els infants.
- Quines activitats es proposa que facin els infants.
- Quin marc de vida es proposa que tinguin els infants.

- Quina manera d'elaborar relacions se'ls proposa.
- Quins objectius hi ha implícits en aquestes propostes.

Ara bé, tot això s'ha d'ordenar. Aquesta és la funció del projecte, la representació escrita de tot el que es proposa fer. Alhora, conté el pla detallat de com es portà a terme. Per fer-ho, s'ha de seguir una metodologia.

Seguint la proposta d'Ander-Egg, abans de dur a terme un projecte, per tal que tingui èxit, ha de respondre a les qüestions que apareixen en la figura 3.1.

FIGURA 3.1. Qüestions a les quals ha de respondre un projecte

Què -----	es vol fer -----	▶	Naturalesa del projecte
Per què -----	es vol fer -----	▶	Origen i fonamentació
Per a què -----	es vol fer -----	▶	Objectius
Quan -----	es vol fer -----	▶	Metes
On -----	es vol fer -----	▶	Localització física
Com -----	es vol fer -----	▶	Metodologia
Quan -----	es farà -----	▶	Ubicació en el temps
Qui -----	el farà -----	▶	Recursos humans
Amb què -----	es farà -----	▶	Recursos materials
	es finançarà -----	▶	Recursos financers

3.1 Fases i continguts del projecte lúdic

La posada en marxa de projectes d'oci i lleure educatius per a la infància, com la resta de projectes, no és una tasca que es pugui deixar a la improvisació, al contrari, s'ha de planificar amb antelació i suposa seguir una sèrie de fases, amb uns continguts concrets en cada fase, que en gran manera determinaran l'èxit del projecte.

Un projecte lúdic es desenvoluparà en les fases següents:

- La fase de **diagnòstic** és el punt de partida d'un projecte i consisteix a identificar les necessitats i els problemes, en definitiva, a realitzar una profunda anàlisi del context.
- En la fase de **planificació** es determinaran i es programaran les línies d'actuació.
- Fase d'**execució**, aplicació o posada en marxa.
- Fase d'**avaluació** per tal de controlar els resultats.

En l'elaboració del projecte lúdic s'han de contemplar els següents contingut:

- **Fer una anàlisi del context** en què es realitzarà el projecte:

"Seis honrados servidores me enseñaron cuanto sé; sus nombres son Cómo, Cuando, Dónde, Qué, Quién y Por qué." Rudyard Kipling

A la secció Annexos del web trobareu exemples de projectes lúdics, els quals completen els continguts teòrics i també us seran de gran ajut per realitzar els exercicis pràctics.

- La institució en la qual s'emmarca.
- Els destinataris de les activitats que s'han de posar en pràctica.
- Els recursos dels quals es disposa.

D'aquesta anàlisi se'n derivaran unes necessitats. El projecte es planificarà sobre la base de donar resposta a aquestes necessitats detectades.

- **Identificar-lo** amb una denominació, títol del projecte.
- **Descripció general del projecte.** Què es vol fer?. Resumir els aspectes més significatius.
- **Justificació i marc de referència.** Per què es vol fer? i on s'inscriu?. Raons fonamentals que motiven i argumenten el projecte. Context on s'inscriu el projecte i el marc on es desenvoluparà (dins d'un programa més ampli de l'entitat, un conveni de col·laboració amb l'Administració...). Destinataris del projecte. A qui s'adreça?. Característiques. Localització. On es desenvoluparà?.
- **Objectius.** Per a què es vol fer? i quant es vol aconseguir?. Han d'expressar el què es vol aconseguir.
- **Metodologia** en la realització de les activitats amb els infants. Com es vol fer?
- **Organització** de l'equip de professionals que duren a terme el projecte. Com es durà terme?.
- **Planificació de les activitats.** Quines activitats i quant es faran?. Calendari.
- **Recursos:**
 - **Materials.** Amb què es vol fer?
 - **Humans.** Qui el farà?
 - **Financers.** Quant costarà?
- **Avaluació.** Com es valorarà? Com es comprovarà si s'han assolit els objectius?

La resposta a totes aquestes qüestions, determina l'elaboració del projecte, el qual ha de ser previ per desenvolupar-lo en la pràctica. A continuació s'aprofundeix en l'estudi dels diferents continguts del projecte.

3.1.1 El diagnòstic en un projecte ludicorecreatiu

Abans de posar en marxa un projecte, és important atendre a una sèrie d'aspectes que en condicionaran el desenvolupament.

Heu de conèixer les necessitats d'activitats de caràcter lúdic que tindrà la població per tal d'encertar la vostra oferta lúdica i garantir un bon ús dels recursos.

- **La institució** des d'on partirà la idea del projecte.
- **Els destinataris** del projecte. És convenient conèixer prèviament:
 - Les característiques evolutives de les persones a qui va adreçat.
 - La seva edat.
 - Altres característiques destacades.
 - El nombre previsible de participants.
 - Aspectes socials i culturals de la zona, com ara les característiques del barri, els tipus de famílies, les mancances socials i familiars...
- **Les característiques dels grups** a qui va dirigida. En aquests tipus de projectes, a vegades els grups són oberts –per exemple una ludoteca que no té grups estructurats i les persones que hi assisteixen no sempre són les mateixes al llarg del temps–, o bé poden tenir grups tancats de nens i nenes –com pot ser un taller de joc per a infants d'un centre residencial.
- **Les característiques físiques de l'entorn**, els parcs i jardins públics, els espais verds, els parcs recreatius... o altres zones i recursos possibles de joc.
- **Les característiques** que reuneixen les **instal·lacions** i el **mobiliari** atenent les condicions que requereixen les activitats lúdiques. És important conèixer els recursos de què es disposa (materials, espais interiors i exteriors, recursos humans...).
- **Analitzar les competències del personal** de què es disposa des d'un principi.
- **Coneixement de les activitats o d'altres projectes que realitzen altres entitats**, organismes o organitzacions socials, educatives i recreatives que treballen en el mateix entorn per tal de no duplicar accions, eliminar competències innecessàries i considerar la possibilitat d'establir relacions de col·laboració i, d'aquesta manera, no deixar cap necessitat de la població sense cobrir.

Hi ha diferències d'actuació...

...entre una ludoteca que depèn dels serveis socials i la d'un centre educatiu quant a recursos, pla anual o altres determinants.

En el cas de la primera es persegueix treballar per a la integració social i en el cas d'una ludoteca d'un centre escolar serà important conèixer prèviament la programació didàctica que s'està portant a terme en aquell moment a l'escola.

Exemple d'identificació d'un projecte

Títol del projecte: Taller de construcció de joguines
Subtítol del projecte: Reciclem els jocs

3.1.2 Denominació del projecte

Una vegada s'ha fet una anàlisi del context i un diagnòstic de les necessitats, cal proposar denominacions per al projecte. El projecte necessitarà identificar-se a través d'un títol breu, que farà referència a la definició del contingut, i amb un subtítol, que farà referència a les activitats dissenyades per a aquest fi.

3.1.3 Descripció general del projecte

El contingut de la descripció general del projecte ha de permetre que el lector tingui una idea general del projecte. Es tracta de resumir-ne els aspectes més significatius.

- Indicar el **tipus de projecte** que es vol realitzar: definició de la idea central del projecte.
- Incloure les **dades de l'entitat**, institució o els responsables del projecte (nom, adreça, tlf....)

3.1.4 Justificació i marc de referència

La justificació expressa les raons fonamentals que motiven i argumenten el projecte.

Es tracta de fer referència a la conveniència de la proposta del projecte per a la població destinatària en concret, fent esment als efectes previsibles i a la manera en la qual quedarà inserida la proposta del projecte dins de la institució, estament o organisme que el promou. S'ha de justificar la necessitat o problema origen del projecte.

Cal tenir en compte els aspectes següents:

- **La institució de referència:** contextualització del projecte dins d'una institució, entitat o organisme del qual formarà part. El tipus d'institució (religiosa, laica) condicionarà la proposta de valors a fomentar en els infants. També si s'emmarca dins d'un programa més ampli de l'entitat promotora (pla, programa).
- **Localització:** població, barri, districte, etc a qui va adreçat el projecte.
- **Destinatari del projecte:** definició del conjunt d'usuaris concrets als quals anirà adreçat el projecte i el seu perfil (edat, sexe, amb alguna discapacitat o problemàtica social, etc.).

3.1.5 La promoció, gestió i organització del projecte

Els conceptes de promoció i gestió administrativa d'un projecte van molt lligats a la seva metodologia.

En les programacions d'activitats lúdiques, és determinant utilitzar el mitjà més idoni perquè la població les conegui. Els destinataris potencials han de saber les activitats que se'ls ofereixen.

Hi ha diferents maneres de distribuir la gestió i promoció d'un projecte:

- Una institució elabora un projecte, però de la gestió se n'encarrega una altra institució o entitat diferent (per exemple, una ludoteca que depèn dels serveis socials de l'ajuntament).
- Un organisme o una institució relacionada amb l'àmbit educatiu, recreatiu o social promou, crea i desenvolupa el projecte ell mateix (per exemple, una ludoteca de caire privat).
- Un grup de professionals elabora un projecte, s'encarrega del seu finançament i gestió, però una administració o entitat pública els deixa les instal·lacions per dur a terme les diferents activitats del projecte (per exemple, unes colònies urbanes organitzades per uns educadors i ubicades físicament en una escola pública de primària –CEIP– i que compta amb el poliesportiu municipal per a certes activitats puntuals).

El **finançament** necessari per dur a terme un projecte d'activitats lúdiques pot ser a càrrec de les administracions públiques –ajuntaments, comunitats autònomes, conselleries, etc.– o a càrrec d'altres entitats de caràcter públic, privat o concertat –associacions infantils i juvenils, associacions culturals, centres d'esplai, associacions de pares i mares, parròquies, etc.

És important tenir un **reglament** per tal de sistematitzar les normes necessàries per dur a terme un projecte amb una metodologia coherent amb els principis i valors que fonamenten el projecte.



S'han de preveure les fonts de finançament del projecte

Alguns aspectes que ha de preveure el reglament són:

- Requisits que han de complir les persones que vulguin accedir a les activitats del programa d'activitats lúdiques (per exemple, pertànyer a l'entitat que promou el projecte, l'edat, estar empadronat al barri, anar acompanyat d'un adult en el cas que l'infant no tingui l'edat mínima requerida, etc.).
- Presentació d'una sèrie de documents per transmetre la inscripció a les noves persones que s'hi incorporin (per exemple, carnet de soci).
- Establiment d'una possible quota econòmica. A vegades es fa necessari contribuir al manteniment de les instal·lacions, d'altres potser la quota és de caràcter simbòlic amb la finalitat d'imposar un major compromís d'assistència.
- Obligatorietat de respectar els horaris assignats per a la realització de les activitats del programa diari i setmanal.
- Establiment de l'organització i funcions del personal que col·labora en el projecte i tipificació de les possibles faltes i sancions possibles corresponents tant al personal com als destinataris de les activitat.

- Requisits davant les formes de participació en les activitats lúdiques.
- Respecte a unes normes de convivència, a les regles d'utilització de les instal·lacions i a les normes d'ús dels jocs i de les joguines (per exemple, en el cas d'una ludoteca, respectar les normes del servei de préstec de jocs i joguines).

3.1.6 Objectius un projecte ludicorecreatiu

Els objectius són les fites que es volen aconseguir en un temps determinat mitjançant una sèrie d'activitats. És un límit a una situació en un període de temps, i per poder arribar a aquest límit, s'ha de proposar una sèrie d'accions organitzades.

Convé que els objectius que es plantegin siguin clars, coherents i realistes amb el context en què es realitzaran les activitats lúdiques i cal allunyar-se de falses utopies que suposarien el fracàs del projecte.

Els objectius són l'eix que indicarà la direcció de l'acció, marcaran allò que es vol aconseguir, allà on es vol arribar. Per aquesta raó, han de promoure la participació i han de motivar –és a dir, que els mateixos infants i famílies s'impliquin en les activitats programades per aconseguir-los– i, a més, han de ser avaluables pels professionals per saber si realment amb el projecte s'ha aconseguit el que es pretenia.

El principi general en què es fonamenta un projecte socioeducatiu basat en activitats lúdiques és la concepció del joc, ja que aquest és el que determina el plantejament de les activitats i l'organització de tots els recursos que estiguin a l'abast.

Exemples d'objectius per a un projecte d'intervenció lúdica

- Contribuir al desenvolupament integral dels infants mitjançant activitats lúdiques.
- Oferir activitats i materials de jocs diversos a tots els sectors de la població.
- Possibilitar la integració social dels infants amb algun tipus de discapacitat o problema de relació.
- Fomentar la comunicació i cooperació dels pares amb els seus fills a través del joc.
- Contribuir a la investigació sobre el joc i les joguines.
- Aconseguir que s'adquireixi una visió nova de la joguina i de l'ús de les activitats lúdiques en la població.
- Conscienciar sobre la importància del joc en el desenvolupament integral dels infants.

Críteris per formular objectius

- Que siguin clars, breus i fàcils d'entendre.
- Que comencin amb un verb en infinitiu.
- Que no vagin acompanyats d'introduccions o explicacions complementàries.
- Que expressin una sola acció observable i mesurable, en definitiva, avaluable.
- Que en els objectius específics, el subjecte de l'acció sigui l'infant i no l'educador, ja que ell és qui aconseguirà la fita.
- Que en els objectius generals, el subjecte de l'acció pugui ser l'infant o també l'educador ja que el professional pretén aconseguir aquelles fites mitjançant el projecte.
- Que es redactin sempre en positiu.
- Que s'expressin en forma de resultats (allò que es vol aconseguir) i no en termes d'activitat ni processos o intencions.

Els objectius han de ser coherents amb les finalitats establertes, motivadors, participatius, clars, precisos, avaluable, coherents i proporcionats amb els recursos disponibles i amb el context sociocultural.

Tipologia dels objectius

Els objectius s'han d'inserir segons el nivell de planificació. Un pla requereix uns objectius molt genèrics –objectius generals– i a mesura que es concreta el nivell de planificació, es concreten els programes i els projectes –objectius específics i operatius. Quan es defineixen els objectius és important tenir en compte aquest nivell de concreció, que constitueix la tipologia d'objectius següent:

Nivells de concreció dels objectius

- Objectiu general: fomentar la participació dels infants en l'activitat lúdica.
- Objectiu específic: participar en els mateixos jocs, independentment del sexe.
- Objectiu operatiu: incorporar al joc lliure l'intercanvi de joguines.

Exemple de verbs per definir un objectiu general

Afavorir, fomentar, conscienciar, consolidar, estimular, vetllar per, facilitar, aclarir, orientar, potenciar, col·laborar, ajudar, contribuir, etc. són verbs que serveixen per definir un objectiu general.

- **Objectius generals:** marquen les intencions globals dels projectes, són el propòsit central del projecte.
 - Són els objectius que es volen aconseguir al final del procés d'intervenció, en el temps planificat.
 - El seu nivell de concreció és relatiu i menor que el dels objectius específics i no expressen una conducta mesurable directament a través dels seus indicadors.
 - S'expressen normalment amb un verb d'acció més abstracte que en els objectius específics, ja que l'acció es concretarà i es mesurarà en definir aquests darrers.
- **Objectius específics:** constitueixen l'element central o la part bàsica del projecte.
 - Són uns propòsits o límits molt clars que s'han d'aconseguir en un temps concret i de manera determinada.
 - Defineixen les intencions educatives per a les diferents activitats.
 - Indiquen fites tangibles, realitzables, mesurables i avaluables.
 - Assenyalen allò que s'espera aconseguir un cop s'hagi desenvolupat el projecte.
 - Clarifiquen i concreten els objectius generals i tenen una relació de dependència amb els objectius generals.
 - A cada objectiu general, li corresponen diversos objectius específics. Els objectius específics són petits passos, petites finalitats per aconseguir l'objectiu general.
 - És molt important que els objectius específics es formulin i es redactin de manera molt clara.
 - Els verbs que expressen l'acció han de ser molt més concrets en aquests objectius i permeten establir indicadors per avaluar el nivell d'assoliment dels resultats.
- **Objectius operatius:** concreten els objectius específics.

- Mesuren allò que s'espera aconseguir mitjançant les diferents tasques.
- Tenen com a finalitat ser objectius desenvolupats o bé funcions d'educació de capacitació.
- Fan referència a la conducta immediata o a les activitats que s'han de portar a terme al llarg del procés d'intervenció.
- Canalitzen i orienten l'acció cap a una avaluació.

3.1.7 Metodologia d'un projecte ludicorecreatiu

En general, la metodologia dins d'un projecte fa referència a la manera de portar a terme les activitats amb un triple vessant de les decisions que s'han de prendre:

- **Decidir** quins han de ser els principis sobre els quals es basarà la metodologia per al compliment dels objectius plantejats al començament.
- **Seleccionar** els recursos que s'han d'emprar per posar en pràctica aquests principis, tant si són materials, tècnics, temporals, etc.
- **Organitzar** les estratègies de la intervenció que s'han d'aplicar mitjançant el projecte.

La metodologia és l'eix principal del projecte ja que determina la gestió i l'organització que emmarca una acció socioeducativa mitjançant el joc.

El joc facilita el desenvolupament biopsicosocial dels infants d'una manera holística.

El joc com a principi metodològic porta implícit:

- Respectar el desenvolupament autònom de les activitats lúdiques, el seu ritme i la seva progressió, adaptant les diferents estratègies metodològiques.
- Disposar i articular els elements o recursos metodològics essencials per afavorir el desenvolupament òptim de l'activitat lúdica.
- Assumir les funcions educatives implícites en l'activitat lúdica per tal d'aprofitar-la al màxim.
- Tenir coneixement dels recursos existents i portar-los a la pràctica des d'un punt de vista lúdic i globalitzador.

Les **característiques** principals que ha de tenir la metodologia que s'emprarà en un projecte socioeducatiu en el lleure o en un projecte ludicorecreatiu són:

- La metodologia ha de ser **motivadora i engrescadora** cap a la participació dels seus destinataris. Es tracta de generar espais lúdics i de convivència

Exemple de verbs per definir un objectiu específic

augmentar, mantenir, disminuir, fer, desenvolupar, organitzar, cercar, obtenir, iniciar, participar, aconseguir, etc.



El joc facilita el desenvolupament biopsicosocial dels infants d'una manera holística.

En l'àmbit de l'educació formal...

... hi ha un desplegament normatiu sobre els continguts, la manera i el moment d'ensenyar i d'avaluar, mentre que no és així en l'àmbit de l'educació no formal. Aquest fet implica que els professionals dedicats a l'àmbit de l'educació no formal es vegin obligats a definir els seus propis objectius de treball, els continguts, la metodologia i la manera d'avaluar que considerin més adient per dur a terme el seu projecte socioeducatiu.

que col·laborin en el desenvolupament socioafectiu dels infants amb esdeveniments i experiències que resultin beneficioses i agradables per a tots els que hi participen.

- La metodologia ha de ser **reparadora, terapèutica i/o assistencial** en alguns casos en què cal realitzar intervencions per a la integració social dels infants amb la idea de pal·liar-ne o solucionar-ne els dèficits o mancances que els col·loca en situacions de risc de marginació social o de conflicte social.
- La metodologia s'ha de caracteritzar per un alt nivell de **flexibilitat** que permeti realitzar intervencions individuals, familiars, grupals, etc. en les quals els professionals puguin aplicar estratègies i tècniques idònies per fomentar la participació, col·laboració i aprenentatge de tota persona que, pel seu lligam amb el món dels infants, estigui o pugui estar implicat en el projecte en qüestió.

Es poden utilitzar tècniques de dinàmica de grups en les intervencions, ja que la metodologia dels projectes d'animació és participativa, però cal tenir en compte que aquestes tècniques son un mitjà i no un fi en sí mateixes.

Les tècniques de dinàmica de grups ajuden, al principi, a trencar el gel, que els participants es coneguin, a desenvolupar el sentiment de pertinença al grup, afavoreixen la comunicació intragrup i faciliten la reflexió.

3.1.8 La programació d'activitats

Les activitats són els mitjans que ens ajuden a assolir els objectius del projecte. És preferible que diversos objectius es puguin assolir en una sola activitat i al mateix temps que diverses activitats possibilitin aconseguir un mateix objectiu (equifinalitat). Per portar un projecte a la pràctica, l'organització ha de ser funcional; per tant, a més de descriure les activitats, també s'ha d'especificar com s'articulen les diferents tasques que estan implicades en cada una de les activitats.

Les **tasques** són les accions necessàries per poder realitzar les activitats. Una activitat està composta per una sèrie de tasques: per exemple, una activitat seria construir un portafotos, una de les tasques seria pintar la cartolina que fa de marc.

S'han de seleccionar i programar activitats preveient el temps que ocuparà cadascuna d'elles.

En projectes a curt i mitjà termini, les activitats seran seqüenciades i en els de llarga durada hi haurà més diversitat d'activitats, per la qual cosa caldrà especificar-les i classificar-les segons els destinataris, adjuntant-hi un calendari o un cronograma en què s'indiqui la distribució de cadascuna de les activitats en funció del temps i dels continguts treballats.

Exemple d'activitat seqüenciada

Estructura de cada sessió d'un taller d'elaboració de joguines:

- Joc de salutació.
- Proposta d'una tècnica de confecció d'una joguina i desenvolupament d'un exemple.
- Treball en grups: elaboració d'una joguina amb la tècnica presentada.
- Juguem amb les noves joguines i les valorem.

Les activitats estan basades en els jocs (amb o sense materials o joguines). Per tant, el joc lliure forma part d'aquestes activitats d'una manera molt important.

Hi pot haver diferències en la manera de presentar-les i de desenvolupar-les segons el centre, recurs o servei que les duu a terme, però per programar les activitats caldrà tenir en compte una sèrie de **critèris** importants que seran comuns a tots els projectes de joc:

- Cal plantejar les activitats o els jocs d'una manera motivadora per tal que es mantingui l'interès i l'atenció dels infants i hi ha d'haver la possibilitat de canviar a una altra activitat si es detecta una pèrdua d'interès.
- Hi ha d'haver unes activitats fixes amb la finalitat d'orientar els infants i ajudar-los a adquirir rutines (per exemple, tots els dies de 12h a 13h piscina).
- Les activitats s'han d'explicar amb unes instruccions clares i amb l'ajuda de la comunicació gestual i no verbal per cridar l'atenció.
- Les activitats han de fomentar la participació i la cooperació i evitar la competitivitat, la discriminació i la repetició dels rols estereotipats.
- S'han d'alternar les activitats individuals amb les de caire grupal tan en grups petits com en grups grans, de manera que es permeti compartir les experiències personals de cadascú en els jocs realitzats.
- Cal programar activitats puntuals en què es permeti la col·laboració de la família, tant pel que fa a l'organització com a la participació en les activitats.

Un projecte lúdic no ha d'anar adreçat exclusivament als infants, sinó que també ha de preveure la possibilitat que hi participin i col·laborin la família i d'altres persones properes a l'entorn dels infants.

En la taula 3.1 es classifiquen les diferents modalitats d'activitats lúdiques segons els destinataris o usuaris dels serveis o dels programes.

TAULA 3.1. Activitats que s'han de realitzar dins un projecte de joc atenent la població diana o destinatària

Tipus d'activitat	Exemple
Exclusivament infantils	Qualsevol activitat realitzada únicament per a infants de determinades edats, com per exemple jugar a pintar amb les mans.
Activitats per a escoles	Les ludoteques sovint reserven un temps dins de l'horari escolar perquè els infants realitzin jocs que no es fan habitualment a l'escola.
Activitats en què col·laborin els familiars o persones properes als infants	Activitats d'informació i de formació sobre temes relacionats amb l'infant i la importància del joc.
Activitats realitzades per a entitats tant públiques com privades dedicades a l'ocupació del lleure	Activitats de les colònies urbanes durant els períodes de vacances.

Exemple d'activitats fixes...

... en diferents sessions d'un taller de psicomotricitat: començar sempre amb la mateixa cançó de salutació i acabar amb una activitat de relaxació.

Exemple d'ús de la comunicació gestual

En els jocs a la natura o a l'exterior, en els quals l'entorn redueix la sonoritat, el monitor o educador es comunica amb els infants mitjançant un gest que es converteix en una consigna que pot significar ,Som-hi!'.

És bàsic **planificar el temps** de cadascuna de les activitats programades dins d'un projecte. La distribució temporal canvia en cada cas: quan es programa una granja

escola o unes colònies d'estiu en què els infants passen des d'un dia fins a una setmana. Les rutines marquen el punt de partida de l'organització temporal, per això cal programar el temps per a totes les activitats diàries, no solament les de joc, sinó també les relacionades amb activitats de la vida diària com l'esmorzar, l'hora d'anar a dormir, etc.

Els programes d'activitats de joc estan molt determinats per les condicions atmosfèriques i climàtiques i únicament es poden realitzar en una època determinada de l'any, com per exemple, les escoles esportives d'esquí. D'altres s'han de programar exclusivament en període de vacances escolars com, per exemple, les colònies urbanes, i la majoria es realitzen fora dels horaris escolars ja que són activitats extraescolars que complementen el temps lliure dels infants. Però n'hi ha d'altres que complementen el temps de les escoles com és el cas de les activitats de les ludoteques o les excursions escolars.

Com a complement de la descripció de les activitats és recomanable establir un calendari de les activitats amb la durada aproximada que tindran. Aquesta tasca permetrà presentar de manera gràfica i coherent la distribució temporal de les tasques en els terminis establerts en el projecte a través d'un **cronograma** on es concreta l'ordre, inici i final de cada activitat.

Va bé preparar una fitxa de cada activitat i així tenir-les ordenades, classificades per edats, per tal de que sigui fàcil localitzar-les.

3.1.9 Els recursos

En la selecció de recursos, es tracta de realitzar una **previsió** de tot allò que es necessita per executar el projecte, per tant s'han de preveure els recursos materials, espacials, humans i financers.

Els recursos materials

El recurs material bàsic en un projecte de joc és la joguina, però qualsevol material que sigui utilitzat de la manera més idònia pot afavorir el joc.

Els recursos materials es divideixen en materials fungibles i materials inventariables.

Es consideren **materials fungibles** aquells que previsiblement es gastaran durant la realització de les activitats i que hauran de ser reposats la propera vegada que es realitzin aquelles activitats (paper, bolígrafs, pintures, etc.).

Són **materials inventariables** aquells que tenen una durada previsible superior a un any o que suposen una inversió, com per exemple les joguines, el material esportiu, mobiliari, aparells audiovisuals, informàtics, etc.

En la planificació d'un projecte lúdic s'han d'establir criteris per a la selecció i

Els materials obtinguts del medi natural...

... compleixen una funció molt rellevant en les activitats lúdiques perquè es realitzen a l'exterior, en contacte amb la natura, i en les quals la recerca de materials que ens proporciona ja constitueix una activitat lúdica en si mateixa.



Després d'una gimcana, qui i de quina manera recollirà el material i netejarà l'espai?

ús dels materials, la manera de classificar-los, la distribució als espais, normes de préstec (en el cas d'una ludoteca).

- **Manteniment i recollida:** en els casos d'activitats a mitjà o llarg termini, cal organitzar el manteniment dels materials i dels espais que es fan servir (neteja, desinfecció, reparacions, etc.). En cas de projectes de curta durada, cal preveure com i qui recollirà i netejarà els materials i els espais que s'hauran fet servir.
- **Preparació prèvia:** sovint s'han d'establir els elements i materials de joc que cal tenir disposats abans de la realització de cada sessió lúdica, de la mateixa manera que cal preveure els torns de joc i els grups participants de cada sessió.

Els recursos espacials

Cal preveure els espais o instal·lacions de que es disposa per portaran a terme les activitats del projecte i la seva organització: distribució, mobiliari, decoració, amplitud, adequació, normes d'ús dels espais (per exemple, un gimnàs).

L' **Anàlisi dels espais del projecte** consisteix en estudiar les característiques del espai escollit per l'activitat: descripció, ubicació, grau d'adaptació a la seva funció, polivalència, etc. També cal tenir en compte les infraestructures i equipaments disponibles i preveure els que seran necessaris.

Habitualment les activitats lúdiques es duen a terme en parcs o jardins públics, en parcs temàtics, poliesportius, granges escola, centres escolars, carrers, places, etc.

A l'hora de planificar un projecte és fonamental saber en què consisteixen les activitats lúdiques que es pretenen generar i saber el nombre i la tipologia de persones que seran els subjectes de l'acció de joc per tal de seleccionar i organitzar l'espai. També ho és ser conscients que la distribució és important per possibilitar o bé limitar la implementació del programa d'activitats.

S'haurà de decidir si els espais han de ser exteriors o interiors, ja que cadascun ofereixen diferents possibilitats d'activitats lúdiques.

L'espai s'ha d'**organitzar** formant diferents **zones de joc** per als diferents grups d'infants, i per a diverses activitats, sempre atenent els principis i objectius del programa i per tal que les persones que juguen no s'interfereixin entre elles.

La **distribució** de l'espai i del mobiliari ha de ser **flexible** per poder modificar-la ràpidament quan calgui segons els interessos lúdics del grup i del moment d'execució de les diferents activitats.

Quan l'espai exterior és la mateixa natura, no es pot modificar, però sí que es poden programar les activitats lúdiques en funció de les característiques que ofereix l'espai natural.

Els espais de joc sempre seran espais propicis per a les relacions, espais de trobada per als infants i per als adults que puguin participar de l'activitat.

Pot ser que en un casal d'estiu, unes activitats es facin al casal o a les escoles i altres a les piscines municipals o al poliesportiu.

Hi ha espais en centres...

... creats especialment per realitzar activitats lúdiques i d'altres espais en instal·lacions o espais alternatius que amb un programa adient es converteixen en lúdics, com les places públiques o centres cívics i culturals.

Les zones de joc han de ser accessibles i de lliure desplaçament per a tot tipus de persones, incloses les que tenen alguna discapacitat física, psíquica o sensorial. Si no és així, caldrà condicionar-les amb la finalitat de respectar el codi d'accessibilitat.

En l'organització de les diferents activitats s'ha de tenir especialment cura en que els espais en que es realitzaran, els materials i equipaments lúdics que s'utilitzaran, siguin del tot segurs per als infants.

Professions relacionades amb les activitats lúdiques infantils

- Tècnic superior en Educació Infantil
- Animador sociocultural
- Psicòleg
- Pedagog
- Mestre
- Monitor del lleure
- Monitor esportiu
- Mediator intercultural
- Educador social
- Treballador social

La gran diversitat de professionals moltes vegades és deguda al fet que l'Administració del nostre país no ho ha regulat laboralment.

Els recursos humans

Els recursos humans fan referència al conjunt de professionals i d'altres col·laboradors necessaris per dur a terme el projecte amb total garantia.

Els professionals educadors han d'estar formats en el sector de l'educació infantil. Els centres i serveis dedicats al món de les activitats lúdiques infantils disposen de personal de diverses branques professionals que configuren un equip dirigit per un coordinador o coordinadora.

A l'hora de planificar un programa lúdic és recomanable comptar, dins dels recursos humans, amb la col·laboració de les famílies dels infants i també amb la col·laboració puntual de personal expert especialitzat.

Cal establir l'**organització de l'equip d'educadors que duren a terme el projecte**: nomenament dels responsables. Criteris de distribució dels professionals. Distribució de tasques, responsabilitats i funcions. Funcionament (com es prendran les decisions previstes, reunions, etc.). Actituds vers els diferents grups d'edats dels infants. En alguns casos pot anar bé reflectir aquests acords en un organigrama.

En els casos de projectes a curt termini, es tracta d'assignar cada tasca a cadascun dels membres col·laboradors o autors del projecte (per exemple, qui dirigirà els jocs, qui oferirà els àpats, premis, detalls, etc., qui coordinarà l'activitat en general, etc.). En cas de projecte a mitjà o llarg termini, s'hauran d'assignar les diferents funcions (per exemple, la direcció de la ludoteca, la vigilància del material, la revisió de quotes, la representació i coordinació amb altres organismes, entitats, associacions, etc.).

L'equip de professionals ha de planificar i programar la forma com s'organitzaran per tal de dur a terme les activitats del projecte.

També cal preparar un quadre resum o **plànning** de totes les activitats amb horaris, dies, responsables, recursos necessaris i lloc de realització.

En cas que alguna de les activitats requereixi la utilització de transport, també s'han de preveure les gestions implícites.

Una altra qüestió a considerar en la planificació d'un projecte és la difusió del mateix, es a dir, com es donarà a conèixer el projecte a la població destinatària, com se'n farà publicitat (tríptics, ràdio, penjar cartells, pàgina web, etc.)

Els recursos econòmics o financers

Els recursos econòmics s'han de reflectir en un pressupost corresponent a les despeses de tots els recursos necessaris.

Els recursos econòmics depenen de la finalitat del projecte i de les activitats lúdiques que s'hi planifiquin i estan lligats als recursos materials, espacials i humans.

Els recursos financers es poden aconseguir mitjançant subvencions a càrrec d'administracions públiques o d'altres entitats de caràcter privat o concertat.

A l'hora de preparar la redacció del pressupost del projecte, és important plasmar-hi els apartats següent:

- Les despeses necessàries per a l'adequació i adaptació de l'espai.
- Les despeses corresponents al material inventariable i fungible.
- Les despeses específiques de cada activitat.
- les despeses de manteniment del material i de l'espai.
- Les despeses corresponents al personal que hi col·labora.

S'ha de concretar al màxim totes les despeses i ingressos, per concepte o partida, però sense posar el preu de cada material fungible. S'ha d'incloure d'on provenen els ingressos i de quin tipus són.

- **Ingressos:** subvencions (ajuntament, consell comarcal), patrocinadors (banc de..), quotes (usuari fix, temporal), venda de productes (rifes), aportacions (aportacions associació).
- **Despeses:** personal, recursos materials (fungible, didàctic, publicitat), infraestructures i equipament (condicionament del local), funcionament (assegurances, neteja i manteniment, subministraments), imprevistos

S'aconsella comptar sempre un 10% més per a imprevistos de darrera hora.

3.1.10 L'avaluació del projecte

L'avaluació és el treball planificat i organitzat de recollir informació sobre el projecte en qualsevol de les seves fases i, d'aquesta manera, poder valorar la intervenció, prendre decisions i òbviament veure si s'han assolit els objectius.

Recursos materials i espacials

Les despeses derivades dels recursos materials i espacials impliquen les despeses d'inversió, lloguer o compra, manteniment i conservació dels espais i dels materials de joc.

Recursos humans

Les despeses derivades dels recursos humans són les despeses ocasionades pel personal de plantilla i el personal vinculat mitjançant contractes de serveis (transport, dietes, formació, etc.).

Errades i encerts

L'avaluació permet reconèixer errades i encerts de les actuacions, dels punts de partida i d'arribada i de les dificultats i avantatges de tot el procés.

L'avaluació ha de ser objectiva, vàlida fiable, pràctica, útil i participativa. En el projecte s'ha d'especificar com i quan es farà l'avaluació, qui la farà i, finalment, els instruments i tècniques que s'utilitzaran.

El procés d'avaluació es fonamenta en l'anàlisi diària de l'acció, que es converteix en investigació, ja que mitjançant l'experimentació de les activitats diàries es poden obtenir dades importants sobre la idoneïtat de les mateixes activitats i de la interrelació dels diferents elements que intervenen en el desenvolupament de les activitats lúdiques entre els quals es troben les actuacions dels educadors i les respostes dels infants.

Aspectes que ha de tractar l'avaluació

- Avalució dels resultats obtinguts i que estaven definits en els objectius.
- Avalució del projecte globalment (metodologia, activitats, recursos, organització, etc.).
- Avalució de les tasques desenvolupades pels educadors i autors del projecte.

Els **objectius** de tota avaluació són:

- Valorar els resultats i obtenir conclusions sobre el grau de consecució dels objectius.
- Revisar i reorientar el desenvolupament del procés, diagnosticant les possibles deficiències.
- Identificar els elements que determinen les diferències entre allò que s'esperava i els resultats obtinguts.
- Millorar la intervenció de cada element i aconseguir un aprofitament més gran dels propòsits del projecte per part dels destinataris.

Els **aspectes** que ha de tractar l'avaluació son:

- Avalució dels resultats obtinguts i que estaven definits en els objectius.
- Avalució del projecte globalment (metodologia, activitats, recursos, organització, etc.).
- Avalució de les tasques desenvolupades pels educadors i autors del projecte.

Les funcions de l'avaluació

El procés d'avaluació compleix un conjunt de funcions relacionades amb cadascuna de les fases del projecte i que defineixen els diferents tipus d'avaluació:

- **Funció diagnòstica:** serveix per definir què es vol aconseguir amb la intervenció després d'analitzar la realitat i per reorientar el tipus d'actuacions que es volen desenvolupar posteriorment en les fases de planificació.
- **Funció predictiva:** té relació amb el pronòstic del projecte. Un cop es coneixen les mancances, serà possible diagnosticar les possibilitats de reducció o correcció dels aspectes detectats en funció dels recursos disponibles. La funció predictiva s'ubica dins l'avaluació en la fase de diagnòstic i ajuda a dibuixar les possibilitats futures del context en què es treballa.

- **Funció orientadora:** s'ubica en la fase d'aplicació. Defineix l'avaluació com un mecanisme de retroalimentació, de *feedback*, respecte del procés que s'està desenvolupant.
- **Funció de control:** ens assegura el seguiment de les diferents variables que configuren el disseny de la planificació, així com el de la seva execució. L'avaluació consisteix a mesurar periòdicament els resultats obtinguts, comparar-los amb els resultats previstos i introduir-hi modificacions i rectificacions per retornar el procés a uns límits acceptables. La funció de control defineix l'avaluació com un instrument tècnic integrat en el procés, però que disposa d'una certa autonomia tècnica que s'adapta als diferents moments en què s'aplica.

Tipus d'avaluació

El procés d'avaluació d'un projecte s'ha d'entendre com un procés continu ja que no es realitza en un únic moment, sinó al llarg del temps i a partir de les experiències de cada moment de les actuacions que es duen a terme.

El disseny de l'avaluació ha d'especificar clarament què s'avalua, qui avalua, com s'avalua i quan s'avalua.

És important avaluar en els moments significatius del procés d'evolució del projecte. Hi ha tres tipus d'avaluació:

1) Avaluació inicial o diagnòstica: permet conèixer la situació actual o real tant dels infants, d'un espai, d'una comunitat, com d'una família... Indica el bagatge d'elements previs del destinatari de les actuacions en el moment d'iniciar el disseny d'una intervenció. El resultat d'aquesta avaluació assenyalarà el punt de partida i el tipus de treball que caldrà organitzar per tal que les activitats sigui profitoses, puguin esdevenir novetats i es consolidin en forma de progrés.

2) Avaluació contínua o formativa: es realitza durant tot el procés, té la finalitat d'indicar-nos quina és l'evolució que s'experimenta en el context d'intervenció mitjançant la comparació de la situació real amb la situació prevista teòricament, de manera que sigui possible reorientar el procés.

L'avaluació contínua té un caràcter marcadament educatiu en la mesura que és correctora del procés perquè constantment indica quines són les necessitats de cada moment d'anàlisi.

Amb l'avaluació contínua o formativa s'analitzen un conjunt d'**elements** que són fonamentals perquè el projecte tingui èxit:

- Participació, assistència periòdica dels usuaris.
- Si la metodologia és l'adequada per assolir els objectius.

- Si les activitats són les més pertinents per a aquell cas o casos.
- Si el ritme de treball és l'adequat (massa lent, massa ràpid...).
- Si hi ha coherència de les activitats entre elles i amb els altres àmbits del disseny (altres activitats, altres unitats).
- Si les actuacions es realitzen d'acord amb el desenvolupament previst inicialment.
- Si s'està seguint amb ordre les directrius de la planificació.

Els professionals, a partir de seguiment de les activitats i dels resultats, que es van observant han de valorar la situació, i si cal, fer els ajustaments oportuns. Aquests ajustaments s'han de fer el més aviat possible, des del moment en que es detecta que alguna cosa no va bé, no s'ha d'esperar al final per fer canvis o ajustaments sobre la programació establerta.

3) Avaluació final o sumativa: pretén donar informació sobre el grau d'assoliment dels objectius que es pretenen aconseguir amb la intervenció.

L'avaluació sumativa mesura els resultats i permet pronunciar-se sobre l'èxit o el fracàs del projecte.

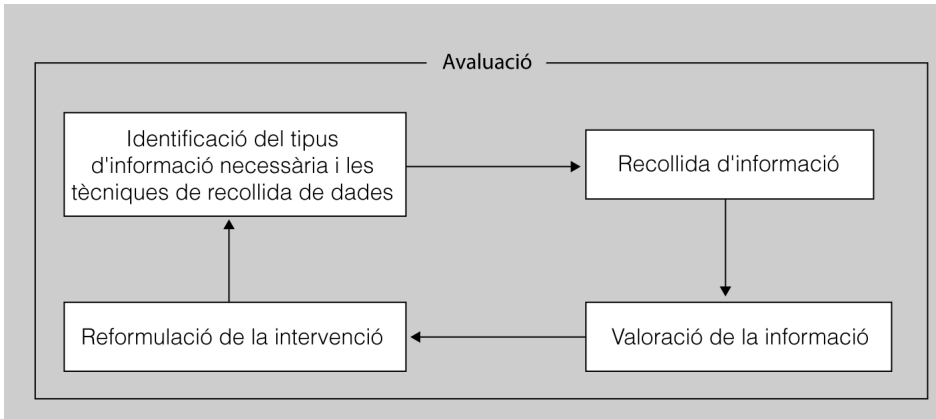
En el procés d'avaluació cal tenir en compte el concepte d'eficàcia quan es valora el compliment dels objectius a través d'uns indicadors per poder avaluar, i el concepte d'eficiència quan es valoren els resultats finals en funció de les despeses i dels recursos que s'han fet servir.

Alguns **indicadors** a valorar serien:

- La població destinatària que realment s'ha apuntat a les activitats i el seu grau de seguiment.
- Participació de les famílies.
- Si les activitats han estat adequades a l'edat i interessos dels infants.
- Si els espais han estat suficientment amplis en funció del nombre de participants i/o de l'activitat.
- Si els criteris d'agrupament han funcionat bé.
- Condicions higièniques i sanitàries dels espais.
- Seguretat de les instal·lacions.
- Adequació dels materials.
- Intervenció dels diferents professionals amb els infants.
- El pressupost ha estat ajustat, etc.

Per dur a terme el procés d'avaluació (figura 3.2), cal establir procediments que ajudin a valorar el procés –atenent tots els passos realitzats durant la planificació– i l'impacte –a l'hora de valorar el grau de compliment dels objectius i si s'han produït canvis a partir de la nostra actuació.

FIGURA 3.2. El procés d'avaluació



Per exigències de qualitat, en tota intervenció o projecte, no només s'han d'establir indicadors d'avaluació del procés amb els usuaris sinó que també s'han d'establir indicadors d'autoavaluació de tots els participants en el projecte. Cal fer una reflexió sobre la pròpia intervenció.

Com la tipologia de serveis i d'activitats de lleure són molt variats, cadascun amb unes característiques concretes, fa que l'estructura dels diferents projectes lúdics pugui ser diferent, principalment en els aspectes organitzatius, per exemple d'una ludoteca a unes colònies. Malgrat això la idea de projecte com a representació escrita de què volem fer i com ho portarem a terme, és comú a tots.

La taula 3.2 que es presenta a continuació pot utilitzar-se com a guia per l'elaboració de projectes lúdics.

TAULA 3.2. Guia per l'elaboració de projectes lúdics

Apartats del projecte	Continguts
1. Introducció	1.1. Fonamentació: Explica i justifica les raons que argumenten el desenvolupament del projecte. L'extensió d'aquest apartat ha de ser entre un 10% o un 15% del total del projecte. S'ha d'explicar quin és el punt de partida de la fonamentació (anàlisi de la realitat). 1.2. Títol del projecte: * Una frase que faci referència al contingut del projecte 1.3. Si el projecte està inclòs en algun programa s'ha d'esmentar. 1.4. Nom i cognoms dels realitzadors del projecte. 1.5. Institució o entitat responsable del projecte.

TAULA 3.2 (continuació)

Apartats del projecte	Continguts
2. Objectius	<p>2.1. Generals: han de ser poc nombrosos.</p> <p>2.2. Específics: han de partir dels generals.</p>
3. Metodologia	La metodologia estableix com es farà per assolir els objectius previstos.
4. Activitats	Breu descripció de les activitats sense massa detalls, és a dir, no cal descriure els jocs que es realitzaran, només s'ha de dir de quin tipus són.
5. Organització	<p>5.1. Destinataris (edat, zona d'on provenen, etc.). Nombre aproximat o si és possible el nombre exacte de destinataris.</p> <p>5.2. Localització o ubicació del lloc on es desenvoluparà.</p> <p>5.3. Dates i horaris de les activitats.</p> <p>5.4. Recursos: humans, materials (fungibles, inventariables).</p> <p>5.5. Transport: dels participants, del material, altres...</p> <p>5.6. Manutenció i allotjament si són necessaris.</p> <p>5.8. Difusió del projecte: qui se n'encarregarà, com es farà arribar la informació de les activitats als destinataris.</p> <p>5.9. Assegurances.</p> <p>5.10. Organització de la gestió: cerca de transport, allotjament, comanda de materials, etc. Especificar els encarregats de fer aquestes gestions.</p>
6. Avaluació	<p>6.1. Avaluació del procés: permet analitzar i revisar el funcionament intern del projecte i fer les modificacions que calgui per tal de poder assolir els objectius.</p> <p>6.2. Avaluació dels resultats: per determinar fins a quin punt s'han assolit els objectius.</p>
7. Pressupost	<p>S'ha de concretar al màxim totes les despeses sense posar el preu de cada material fungible.</p> <p>S'aconsella comptar sempre un 10% més per a imprevistos de darrera hora. S'ha d'incloure d'on provenen els ingressos i de quin tipus són.</p>
8. Annexos	Fotografies, quadres, gràfics, etc.