



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 19 – JUNIO DE 2009

“ANÁLISIS Y ESTUDIO DEL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL”

AUTORÍA MARÍA DEL MAR ORTIZ DE LAZCANO LOBATO
TEMÁTICA JUEGO
ETAPA EDUCACIÓN INFANTIL

Resumen

Como educadores, un punto importante de nuestra labor pasa por interrogarnos sobre las ventajas del juego en la formación del niño/a. No se trata de dejar simplemente que nuestros pequeños/as ocupen su tiempo libre sino que debemos orientarles en dicha actividad y contemplarla como un buen medio de educación, desarrollando así cualidades morales, intereses y capacidades positivas.

Palabras clave

Juego, psicomotricidad, educación infantil, desarrollo integral.

1. EL JUEGO: UNA DE LAS FORMAS DE LA ACTIVIDAD DEL NIÑO/A

La teoría pedagógica del juego investiga de qué forma influye la educación sobre el proceso de formación de los juegos, los cuales tienen un gran papel en el desarrollo integral de nuestro alumnado.

El juego es la mejor manera que tiene el pequeño/a para construir su conocimiento, y una forma de interacción y comunicación con el medio físico y social. Al mismo tiempo, se desenvuelve también emocionalmente, pues las actividades creadoras le proporcionan satisfacción y alegría, desahogo y alivio de tensiones, placer de la propia creación.

□ Entre las **funciones** del juego destacamos: que contribuye al desarrollo intelectual, permitiendo al niño/a observar, comprobar, analizar y experimentar; que favorece una mejor motricidad, al facilitar el movimiento; permite expresar fantasías, mejorando así la creatividad; cuenta con un componente social, favoreciendo el intercambio y la comunicación entre unos y otros y educando cualidades morales como respeto, compañerismo, deportividad, etc.; emocionalmente, contribuye a conseguir un equilibrio, descargando energías y liberando conflictos (los niños/as se sirven del juego para resolver y dominar problemas y preocupaciones complejas); ayuda al desarrollo de nuestros sentidos: vista, oído, olfato,



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 19 – JUNIO DE 2009

gusto y tacto y está íntimamente ligado con el aprendizaje (se juega para aprender y se aprende mientras se juega).

La formación de la imaginación (ligada al desarrollo intelectual del infante) influye en el desarrollo del juego, y éste desarrollándose, la enriquece. El primer paso en el desarrollo de la imaginación infantil es la ordenación de las vivencias diarias del niño/a, precisando y sistematizando sus representaciones. Esto enriquece la imagen de los niños/as acerca de los factores que están en su memoria.

□ Al plantearnos las **características** que debe tener todo juego, destacamos que se trata de una actividad placentera, con un fin en sí mismo, que implica una actividad propia de la infancia, innato, voluntario, espontáneo, que permite al niño/a afirmarse, a la vez que muestra la etapa evolutiva en la que se encuentra...

Los *juegos de movimientos* son especialmente influyentes para su desarrollo físico. En los mismos, se fortalece y desarrolla el cuerpo, siendo capaces de manejarlo adecuadamente, además de desarrollar la iniciativa, la ingeniosidad... Los propios niños/as, al organizar a los otros, se perfeccionan en movimientos libres, cumplen las reglas...

Un apartado especial, lo forman los *juegos deportivos*. En ellos se reúnen varios requisitos: el terreno de juego es cerrado, institucionalizado y con unas dimensiones, en general, estrictas y precisas; están sometidos a un reglamento que determina distintos aspectos de la actividad motriz del alumno/a (tiempo de duración, materiales a utilizar, permisividad en el contacto con el adversario...); y el balón se convierte, en muchos de los casos, en el elemento central sobre el que tiene lugar la actividad.

1.1. El juego y la educación

El desarrollo infantil es producto del juego y una buena enseñanza. Las actividades programadas deben entrelazarse y ayudarse mutuamente para alcanzar como fin el desarrollo constructivo de todas las capacidades del niño/a.

Con el juego crean una imagen más comprensible del mundo (cómo funcionan las cosas, cómo pueden utilizarse y transformarse los objetos...). Los juegos de imitación del mundo de los adultos – jugar a médicos, bomberos, albañiles, papás y mamás- les ayudan a comprender tanto a las personas concretas como lo que significa hacerse mayor. Pero para que en los niños/as surja el deseo de imitar (a los adultos, a sus héroes...) debemos inculcarlos en la simpatía hacia los mismos, de manera que sólo aquellos datos que despierten su interés hacia el hombre y el fenómeno social serán asimilados y llevados a su juego.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 19 – JUNIO DE 2009

Puede ocurrir que un mismo fenómeno y/o conocimiento que se da al grupo, unos niños/as lo reflejen en el juego y otros no. Por ejemplo, sabemos del deseo de los pequeños/as de adoptar los roles de sus héroes. Tras narrar un cuento podemos observar que nuestro alumnado refleja de diferente forma el relato percibido durante el juego:

- Un primer grupo trasladarán el argumento al juego y lo enriquecerán con experiencias personales; mostrando interés por el rol de los protagonistas.
- Un segundo grupo llevarán parcialmente el cuento al juego.
- Por último, la débil memorización del texto será la causa específica por la cual algunos sujetos no mostrarán interés por reflejar el contenido del texto en el juego.

Bajo la influencia de una acción pedagógica, puede variar el proceso que hace a niños/as reflejar un cuento. Se puede obtener una mejor memorización con: la repetición de la lectura de las partes más atractivas para el juego, las conversaciones efectuadas para hacer comprender los motivos del comportamiento de los héroes, la colaboración en construcciones con los niños/as...

Sólo bajo la influencia de la educación, los niños/as pueden pasar de un juego malo a uno bueno. El carácter caótico de las acciones puede ser resultado de la pobreza de las representaciones infantiles y lleva a los niños/as a utilizar de forma arbitraria los juguetes, sin que exista esfuerzo ni trabajo del pensamiento.

La tendencia de algunos niños/as de destruir en el juego las construcciones realizadas es, en la mayoría de los casos, resultado de una necesidad insatisfecha de conocimiento. Esto puede verse superado educándoles el interés por la actividad creadora, enseñándolos a construir, a trabajar, a modelar y a recortar.

● Ejemplo: Jugamos a los trenes

Para definir las impresiones cotidianas y desarrollar consecuentemente la imaginación, podemos preguntar en clase: ¿Habéis viajado en tren?, ¿Habéis visto algún tren?, ¿A quién habéis ido a ver que venía en el tren?...

Estas preguntas provocan en la memoria infantil una serie de impresiones que ayudan a desarrollar el argumento del juego. Se puede atraer su atención y curiosidad hacia lo que llevan los trenes, relacionándolo con su experiencia, porque aprender a relacionar entre sí las impresiones vitales, también desarrolla la imaginación de los niños/as y, al mismo tiempo, despierta la actividad en el juego. Con todo esto, los niños/as participan activamente en la organización y planificación del juego.

Al participar en un juego común, cada uno/a lo hace conforme a sus propios intereses, inclinaciones, aptitudes... Los intereses individuales de los niños/as se revelan en el hecho de que



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 19 – JUNIO DE 2009

dan prioridad a unos roles antes que a otros, escogen la forma preferida de juego, muestran más o menos iniciativa e inventiva en su organización, realizan diferentes construcciones, dibujos en relación con el juego, al confeccionar juguetes..., pese a existir un interés colectivo común.

1.2. ¿A qué jugar?

Los juegos característicos de los niños/as varían según la edad:

- Hasta el segundo año de vida, el juego es básicamente sensoriomotor, consistiendo en la repetición y variación de movimientos. El pequeño/a obtiene placer a partir de su dominio de capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista y el sonido.

- Ya a los 3-4 años, comienza a atraerles una temática suficientemente diversa en los juegos: “la familia”, “las máquinas de transporte urbano”, “los roles de educadores y profesores de música”, “los roles de conductor, piloto y marino”...

Por ejemplo, en los juegos a la “familia”, se inculcan las relaciones amistosas, la capacidad de ayudar y ceder ante los demás o hábitos morales como obediencia, cortesía, urbanidad... Al jugar en el rincón de la “casita”, con muñecas y peluches, les estamos familiarizando con el trabajo, inculcándoles sentimientos bondadosos y la formación de hábitos de orden y limpieza (al lavar la ropita del muñeco).

- A los 5-6 años sus intereses en los juegos se caracterizan por un considerable entusiasmo hacia los juegos con contenido cognoscitivo y social: a la “fábrica”, al “correo”, “al transporte”..., siendo este interés mayor cuando las representaciones están más diferenciadas. Siguen ocupando un lugar destacado los intereses hacia los juegos de construcción y juegos de contenido artístico. Estos niños/as imitan cómo el educador/a les enseña a contar, a relatar cuentos, a construir, a hacer adivinanzas...

En todos estos años (a partir de los 3 años), hablamos de *juego simbólico o representativo* (con un alto componente de ficción). Durante este periodo el niño/a explora y domina el entorno que le rodea, resolviendo conflictos que se le plantean en su relación con el mundo adulto: jugando a poner inyecciones a sus muñecos, el pequeño/a podrá superar poco a poco el miedo que le producen las inyecciones. Poco a poco adquiere la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos, recordar imágenes de acontecimientos... y representan objetos reales a través de otros a los que les atribuyen el mismo significado, funciones o roles, interpretando acciones como si fueran reales.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 19 – JUNIO DE 2009

Ya al final de la etapa infantil, empezarán a iniciarse en los juegos de reglas, comprendiendo ciertos conceptos sociales de cooperación y competición. Los juegos de regla inician en la organización y en la disciplina al mismo tiempo que enseñan a someter los propios intereses a la voluntad general (aprenderá a ser un individuo y ver que también existen los demás y debe respetar sus personalidades).

Llegados a este punto, debemos mencionar el *juego dramático*. Se trata de un juego creado, en el que organizamos el grupo de niños/as, inventando e improvisando situaciones a partir de temas y personajes elegidos entre todos. Se imita la realidad, aunque ésta pueda ser trasformada según las necesidades; y conlleva algunas reglas a cumplir, así como una cierta asimilación del tiempo aunque sin un dominio total sobre él.

En la expresión dramática intervienen distintos lenguajes: expresión musical, expresión corporal, expresión oral, expresión plástica, convirtiéndose en un elemento muy importante de la globalización educativa, al representar un nexo entre las distintas modalidades expresivas.

Como actividades dramáticas podemos realizar:

- Juegos a partir del propio cuerpo. Pueden ser representaciones individuales o colectivas, siempre sirviéndonos para ello de la expresión corporal. Así por ejemplo, el juego de los niños/as al tren puede convertirse en una composición en la que asumen distintos papeles: pasajeros, maquinista...
- Representación de cuentos. Mostrando cierta fidelidad hacia el cuento, lo que se conseguirá conservando la estructura del cuento, los diálogos o la figura de narrador (hilo conductor de la acción y coordinador del movimiento y participación de los personajes).
- Dramatización de canciones. Gran parte de los juegos infantiles van acompañados por canciones. El carácter rítmico impuesto por la música encuadra y determina la acción.
- Juegos dramáticos creados por los niños/as. Aquí nuestro papel es de estimuladores, animadores y coordinadores de los intentos creativos de carácter colectivo.

2. FUENTES DEL CONTENIDO DE LOS JUEGOS INFANTILES

Comprenden las nociones referentes a las cosas y los conocimientos acerca de las personas que los niños/as imitan en sus juegos. A veces, se combinan varias fuentes entre sí para enriquecer el objetivo del juego.

2.1. Experiencia espontánea del niño/a



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 19 – JUNIO DE 2009

La experiencia que plasma el niño/a en el juego posee un gran valor, pues representa todo aquello que más lo ha impresionado; pero es importante que el educador/a guíe al sujeto y lo lleve de la copia espontánea de fenómenos hacia una observación profunda de la realidad, para que los reproduzca de una forma creativa en sus juegos.

La pregunta contribuye a la activación de la experiencia del niño/a, al desarrollo de la trama del juego, ayuda a recordar cosas y reconduce la imaginación. Retenemos así la atención del niño/a, lo ayudamos a pensar sobre cómo jugar y qué material seleccionar para desarrollar el juego.

2.2. El mundo que nos rodea.

Se deben atender las preguntas de los niños/as, sus réplicas o riñas durante el proceso del juego, precisar las nociones que tienen los niños/as, llevarlos a que hagan generalizaciones, ampliarles el horizonte, estimular su imaginación, desarrollar su curiosidad y afán de saber...

Los paseos y excursiones son un medio para precisar y sistematizar las impresiones acerca de la actividad de las personas, cuyos roles desempeñan los niños/as en el juego y les enseña a asimilar lo maravilloso de la acción laboral, jugando a gusto y organizadamente.

Los conocimientos acerca del mundo de los objetos contribuyen a desarrollar la riqueza de las acciones lúdicas, al igual que el aprendizaje de los procesos de fabricación y elaboración de los respectivos productos. Hay que incitar a nuestros alumnos/as a usar la iniciativa y la inteligencia en la manipulación activa de su entorno porque es sólo por el intercambio directo con la realidad como se desarrolla la inteligencia.

Las láminas, las ilustraciones de los libros y las buenas fotos, nos ayudarán a despertar el afán de conocimiento en nuestros alumnos/as, a enseñarlos a entender mejor el trabajo humano, a transmitirles conocimientos sobre los objetos creados por el esfuerzo humano...

2.3. Los juguetes

Los juguetes son objetos especialmente fabricados para divertir al niño/a y le sirven para jugar, ofreciendo la posibilidad de relacionar el mundo imaginario con el real. Al mismo tiempo, contribuyen a su desarrollo motor, intelectual, afectivo y social.

La abundancia de juguetes no es la que proporciona la posibilidad de desarrollar un juego rico en contenido, sino la forma en que se relaciona el juguete con la experiencia adquirida del niño/a y con las impresiones recibidas de la vida; el grado en el que permite desarrollar la creatividad. Debemos plantearnos qué juguete le gusta al niño/a y cuál es el que necesita.

Como cualidades que deben poseer los juguetes destacaremos: que sean adecuados a la edad, madurez e intereses del niño/a; que tengan unas dimensiones adaptadas al peso y volumen del niño/a; que sean útiles para diferentes juegos y en diferentes espacios; su sencillez en el manejo; que supongan un contenido atractivo, así como una sensación táctil y visual agradables; que muestren solidez, seguridad, higiene, durabilidad...



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 19 – JUNIO DE 2009

2.4. Importancia de la literatura.

Al seleccionar gradual y oportunamente los libros que hayan de ser leídos (aquellos que cuenten, entre otras cosas, con un argumento perfectamente comprensible para los niños/as), aseguraremos la posibilidad de unir a los niños/as mediante vivencias comunes, despertarles sus emociones, el deseo de estar juntos durante las actividades programadas y los juegos; formando en ellos/as el sentido del colectivismo.

Son importantes: los libros sobre la vida, los juegos y el trabajo del colectivo infantil (interés de los niños por las vidas de los demás); relatos y libros acerca de actos heroicos de los niños/as (valor y audacia); relatos acerca del trabajo de los adultos, de sus acciones cotidianas y heroicas (imitar a adultos, profesiones...); libros que inculcan en los niños/as el deseo de ayudar al que está en desgracia (obras literarias como medio para la educación moral)...

3. DESARROLLO DEL LENGUAJE DE LOS NIÑOS/AS EN EL JUEGO

Los juegos permiten grandes posibilidades para el desarrollo y el perfeccionamiento del lenguaje infantil.

Algunos niños/as muestran gran atracción por la poesía durante la ejecución del rol de educador/a; son capaces de recitar versos con satisfacción a sus muñecos y enseñarles también las láminas de los libros. Estos versos creados cumplen una función musical: el pequeño/a se deleita con ellos porque para él, tanto el lenguaje como la música, se acompañan de movimientos.

El interés por la poesía durante el juego comienza a manifestarse con el deseo de repetir una sencilla rima lúdica. Los niños/as repiten muchas veces los textos para representar mejor, más bonito, más expresivamente los roles. Practican la entonación de una pregunta o de una frase de admiración, aprenden a hablar alto o bajo de acuerdo con el personaje representado...

Las situaciones lúdicas, en interacción con adultos e iguales, favorecen el desarrollo del lenguaje. Es la necesidad de llegar a acuerdos, de comprender las instrucciones verbales de los demás, de poder expresar sus deseos y de formular correctamente sus propuestas la que estimulará, de forma progresiva, el desarrollo y la evolución de un lenguaje cada vez más coherente.

Durante el juego creativo, excursiones y actividades programadas tenemos la posibilidad de desarrollar su vocabulario (al diferenciar y nombrar objetos), orientarles hacia qué dirigir su atención, definiéndoles lo que se observa con un lenguaje preciso.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 19 – JUNIO DE 2009

El juego es un medio para hacer más exacto y amplio el vocabulario y las representaciones de los niños/as, lo que a su vez, debe ayudar a ampliar el contenido del juego, y así aumentar más aún el interés por el mismo.

4. FORMACIÓN DE LA CONDUCTA DEL NIÑO/A A TRAVÉS DEL JUEGO

En la educación moral de nuestros alumnos/as tiene un papel determinante la formación de una conducta correcta unida a la constitución de los sentimientos y representaciones morales. Si lo que aprenden los niños/as no incita en ellos ningún sentimiento, deseo o tendencia, no tendrá ninguna influencia directa sobre su conducta moral. Nuestro comportamiento será aquí un factor determinante.

Por ejemplo, las actividades que tienen como objetivo familiarizar a los niños/as con el trabajo de los adultos, permiten la formación, en los mismos, del interés y el respeto hacia el trabajo de las personas, enriqueciendo su juego con un contenido social. En sus roles de adultos, los niños/as tratan de comportarse de acuerdo a como se comportan dichas personas.

El afán de objetivo, la independencia, la autonomía, la perseverancia o la paciencia son algunas cualidades que se forman en primer lugar.

◇ El afán de independencia es una cualidad propia del sujeto, sin embargo, hay quienes no saben desarrollar por sí mismos buenos juegos (con finalidad clara y argumento) porque no se les ha acostumbrado en modo alguno a juegos creativos independientes.

La educación dentro de un colectivo puede favorecer el desarrollo de la independencia de los niños/as tímidos, inseguros de sí mismos. Para esto es indispensable que el pequeño/a se sienta miembro con plenos derechos en la sociedad infantil, se sienta igual a sus coetáneos. Como educadores debemos recalcar todos aquellos rasgos positivos que manifiesta el niño/a tímido y utilizar cualquier ocasión para mostrar al grupo como éste progresa, así ayudaremos a formar en él una autovaloración positiva.

◇ El afán de objetivo se forma en los niños/as a base de los más característicos intereses lúdicos: por los muñecos, por los materiales de construcción, por los animales, por distintos cuentos... La habilidad de seleccionar por sí mismo un juego, se debe a sus intereses primarios, tanto cognoscitivos como artísticos.

◇ De igual manera, comienzan a organizar juegos de dramatización (tendencia a representar algo). En el curso de estos juegos se desarrolla la entonación del lenguaje, la expresividad de los gestos y movimientos, y surgen las vivencias colectivas.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 19 – JUNIO DE 2009

Los roles más atractivos para los niños tímidos son generalmente los de maestro/a y profesor de música (cantar a los muñecos una cancioncita, mostrar imágenes y acompañarlas de explicaciones, emprender un juego de movimiento..., siempre aplicando los conocimientos y habilidades que han asimilado). El papel de director en los juegos de dramatización presenta un interés especial para un niño/a tímido/a y lo atrae, por poder representar el rol principal y contar a sus “oyentes” muchas historias interesantes.

◊ Un niño/a perseverante se caracteriza por la capacidad de superar las dificultades y caminar con empeño hacia una finalidad trazada. Pero hay quines no asumen bien el rol y pasan rápidamente de un juego a otro (no tienen paciencia), manifestando pereza (falta de empeño), charlatanería (hablan mucho y sus palabras no se relacionan en nada con la realidad), desorden, falta de atención, fácil distracción y una percepción visual poco desarrollada. Es fácil escucharles decir “yo no puedo”, “no sé hacerlo”, porque no confían en sus fuerzas.

La inculcación de la paciencia y de la perseverancia en la conducta de los pequeños/as está vinculada por una parte con la formación en ellos/as de intereses estables y por otra, con nuestro control de cómo cumple el niño/a las reglas y las tareas durante los juegos, cómo asume los roles cuya responsabilidad tomó, cómo prepara sus juguetes para los juegos y cómo realiza la construcción que planeó. Es fundamental que muestren un deseo por perfeccionar lo realizado.

◊ La indisciplina se expresa por desobediencia y la tendencia a pelear. Los niños/as vivos y activos, a veces en el juego, dan golpes a los más tranquilos y algunos no reconocen reglas de conducta.

Especialmente desorganizados son aquellos sujetos muy enérgicos que no encuentran nada que hacer. La salida para esta situación pasa por una correcta organización nuestra del juego o trabajo para los niños/as (con contenido bien definido y que desarrolle su interés), buscando una actividad fructífera que los saque de la inactividad, y requiriendo el cumplimiento de ciertas reglas del juego.

Los juegos didácticos deportivos de movimiento son muy positivos para superar algunos de estos problemas.

◊ Mediante el juego los niños/as aprenden a ganar y perder, a no darse por vencidos al primer intento, a esforzarse para triunfar y a ser constantes. El juego les enseña a vivir el fracaso como algo que se puede asimilar y no como un desastre irreparable. El niño/a que aprende a perder adquiere una cierta protección contra la disminución de la autoestima.

Con el juego también pueden llegar a dominar la ansiedad que producen algunos miedos. Un ejemplo es la utilización del juego de la gallinita ciega para superar el miedo a la oscuridad, aprendiendo a orientarse en la oscuridad y tranquilizarse frente al terror que ésta produce. El miedo a los peligros del mundo también se experimenta a través del juego del escondite, donde se permite la



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 19 – JUNIO DE 2009

exploración con la posibilidad de regresar a la seguridad, representada en ese caso por “la casa”. Si lo atrapan, se convierte en perseguidor y experimenta consecuentemente los peligros externos.

5. EL SENTIDO DE COLECTIVIDAD

El juego favorece su proceso de socialización: al jugar con otros pequeños/as aprende normas de conducta básicas para poder jugar y vivir juntos, se aprende a dar y recibir, y se amplían las relaciones.

El **juego colectivo**, educa en los niños/as el sentido del respeto de los demás y la necesidad de subordinarse a las normas y reglas de un colectivo. La inculcación del sentido del deber implica juegos duraderos, manteniendo relaciones recíprocas.

Los juegos colectivos prolongados que agrupan a los niños/as, son posibles sólo si existen sentimientos e intereses estables por los fenómenos, por los adultos y por sus coetáneos, a los cuales imitan los niños/as en sus actividades.

Una buena atmósfera de juego es fundamental para conseguir acciones conjuntas amistosas por parte de los pequeños/as y para evitar el desánimo. La relación paciente, exigente y perseverante del adulto para con los niños/as, la realización conjunta de la obra en los primeros momentos, la ayuda prestada a tiempo a los niños/as, el elogio oportuno, todo esto, implica la formación en ellos/as de la conducta volitiva, lo que favorece las construcciones de forma colectiva.

A la hora de hacer una construcción se muestran unos a otros sus logros, se ríen, venciendo las posibles dificultades que les surjan a causa de la actividad conjunta. Los niños/as se alegran cuando, al abrir la caja con el material de construcción, se les muestran y se nombran sus piezas. Los colores brillantes y la diversidad de las formas provocan en ellos/as entusiasmo. También colocar el material de construcción en la caja de forma ordenada, es un trabajo intelectual y físico conjunto e interesante, en el que los niños/as se sienten contentos de que todo esté recogido tras el juego.

Los juegos de dramatización favorecen el trabajo en grupo (colectivo). De igual forma, es necesario a través de los juegos, incrementar en los niños/as el interés y la necesidad de aficionarse a un buen libro, cuidarlo y examinar sus ilustraciones... Como resultado del juego a la “biblioteca” los niños/as aprenden algunas reglas de conducta social, y afianzan los hábitos más elementales de cortesía: el aprendizaje de las palabras hola, por favor, gracias o hasta luego.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 19 – JUNIO DE 2009

Es necesario explicarles a los niños/as el sentido de sus acciones y obras. Las conversaciones que mantengamos con ellos/as durante la asamblea son un buen medio para inculcarles buenas relaciones; los conceptos más elementales de lo malo y lo bueno, consiguiendo que los propios niños/as puedan enjuiciar su conducta, castigando los comportamientos incorrectos, y traten de perfeccionarla en los juegos y en el trabajo relacionado con los mismos.

La disposición de renunciar a sus propios bienes, a desistir de las intenciones egoístas que van en detrimento de los intereses del colectivo es una de las partes componentes esenciales del sentido de colectividad.

En la armonía de las relaciones colectivas, la amistad tiene una gran importancia. Surge si aparece la necesidad real de prestar ayuda a otro, la posibilidad de actuar a base de intereses comunes e influye de modo positivo en la formación del sentimiento de apego, simpatía y deber. Nuestra actuación pasará por explicarles en qué y cuándo deben prestarse ayuda unos a otros, a qué jugar... y conseguir así despertarles el deseo de tratarse mejor entre ellos/as.

Cuando, en el juego, el fuerte ayuda al débil, se obtiene un doble provecho: en el fuerte se educa el sentido de la responsabilidad, el interés por ayudar al compañero/a; en el débil se desarrolla a su vez el sentimiento de simpatía, de afecto amistoso.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Gil, P. y Navarro, V. (2004): *El juego motor en educación infantil*. Sevilla: Wanceulen
- Navarro, V. (2002): *El afán de jugar*. Barcelona: INDE
- Bantula (1998): *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona: Paidotribo.
- Orlick, T. (1997): *Juegos y deportes cooperativos: desafíos divertidos sin competición*. Madrid: Popular.
- García Núñez, J.A. y Fernández, F. (1994): *Juego y psicomotricidad*. Madrid: CEPE
- Ortega, R (1992): *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 19 – JUNIO DE 2009

- Hernández, I. y otros (1991): *Jugando a ser*. Salamanca: Amaru
- Ortega, R (1990): *Jugar y aprender*. Sevilla: Diada
- Garvey, C (1985): *El juego infantil*. Madrid: Morata
- Moor, P (1972): *El juego en la educación*. Barcelona: Herder.
- Sarazanas, R. y Bandet, J. (1972): *El niño y sus juguetes*. Madrid: Narcea

Autoría

- Nombre y Apellidos: MARÍA DEL MAR ORTIZ DE LAZCANO LOBATO
- Centro, localidad, provincia: CEIP. "PEDRO SIMÓN ABRIL", LA LÍNEA DE LA CONCEPCIÓN (CÁDIZ)
- E-mail: LIPSIANA@HOTMAIL.COM