



























































- Las **bolsas** donde se guardan los objetos clasificados. Éstas se aconseja que sean de tela, de boca ancha y cerrada con un cordón. En su exterior aparecerá el dibujo o nombre del objeto que contiene y lo suficientemente grande para contener unos 50 objetos.

## La evolución infantil y los juegos de 1-2 años. El juego heurístico (II).

---

¿Te imaginas cuántos objetos diferentes se pueden utilizar en el juego heurístico? Y esto son sólo algunos ejemplos...

<b><i>Posibles objetos para el juego heurístico</i></b>				
Pompones de lana	Conchas marinas o de caracoles	Cintas de terciopelo, seda, encaje	Tapones de corcho	Anillas de cortina
Bolsas y cajas pequeñas	Cilindros de cartón s	Llaves viejas	Pinzas de tender la ropa	Rulos del pel

### **Para saber más**

¿Quieres conocer la organización del juego heurístico?

[Juego Heurístico](#)

- ¿Cómo se desarrolla?

1. Preparación del espacio de juego:

Colocar un máximo de **ocho "puestos de juego"**, con aproximadamente un metro de separación entre los niños y niñas. En cada puesto se colocan tres o **cuatro continentes y un mínimo de siete u ocho piezas** de cada una de las colecciones. Cada puesto tendrá continentes, tubos de cartón, pinzas, anillas, cadenas, arandelas de cafetera, llaveros,...



ISFTIC. Uso Educativo - nc. [Procedencia](#).

2. El momento del juego:

Es el momento de la exploración y relación entre los objetos, Normalmente tras un tiempo para pensar en cómo van a jugar con él, harán sus propias elecciones sin necesidad de que se les dirija ni estimule. Si durante este tiempo es necesario hacer el cambio de pañal a alguno de los niños o niñas es importante hacerlo sin molestar a los demás.

3. La recogida:

Cuando los educadores o educadoras observen signos de **cansancio** en los niños, pueden ir recogiendo los contenedores que no se utilicen y comenzar la **recogida del material**. Hay que hacerlo **sin prisas**.



Si algún niño o niña sigue aún enfrascado en el juego, hay que respetarlo.

Los **niños y niñas** deben **recoger** las cosas del suelo, llevarlas a los educadores o educadoras y **ponerlas en sus bolsas** correspondientes, que les sostienen abiertas y si es necesario indicando por dónde tienen que buscar los objetos del mismo tipo: "debajo", "detrás de la silla", "uno al lado de tu pie".

Los **educadores o educadoras** van indicando y **motivando**, de tal forma que se convierta en parte del juego.

En cuanto al **tiempo** de dedicación, **una hora** suele ser el tiempo adecuado, porque permite sacar los materiales y recogerlos. Se inicia **dos veces por semana** y se puede ampliar a tres o cuatro.

bubble dumpster. CC by-nc-sa. [Procedencia](#).



## Autoevaluación

### ¿Cuáles son las distintas fases de desarrollo del juego heurístico?

- Se preparan los materiales y a los niños y niñas se les deja jugar libremente.
- Se preparan los puestos de juego y se les deja a los niños que experimenten y combinen ente ellos.
- Se ponen todos los objetos en una misma zona y después se pide a los niños y niñas que los recojan.
- Se preparan los puestos de juego, a continuación los niños y niñas juegan con los objetos realizando combinaciones y por último los niños y niñas recogen los materiales en el orden establecido.

# La evolución infantil y los juegos de 1-2 años. El juego heurístico (III).

¿Cuál es el papel del educador o educadora en el juego heurístico si los niños y niñas juegan solos?

- El papel del educador o educadora es prestar **atención sin interferir**, y la concentración que demuestra el niño o niña hace innecesario que se hable.
- El educador o educadora reúne los objetos, los cuida, se asegura de que se reparan los estropeados y se lavan o, si es necesario, se tiran y piensa en otros tipos de elementos interesantes.
- Al inicio de cada sesión, selecciona y coloca los objetos y los recipientes.
- Durante la sesión, los reordena un poco
- Al final los recoge junto con los niños y niñas, se colocan en las bolsas y cada una ellas se cuelga en su percha correspondiente.



ISFTIC. Uso Educativo - nc. [Procedencia.](#)

En todo lo demás su función es fundamentalmente **la de persona facilitadora**. Permanece en la silla en silencio, atento y observando, tal vez estudiando a un niño o niña determinado y anotando lo que hace con el material.

- No estimula ni sugiere.
- No elogia ni dirige lo que deben hacer.
- La única excepción es si un niño o niña empieza a tirar las cosas y a molestar a los demás. En este caso lo mejor es ofrecerle un recipiente y animarle a que coloque dentro las cosas.
- Otra de las funciones del adulto es **controlar el tiempo**, para que la sesión se pueda terminar sin prisas

¿Qué evaluamos?

- Evaluaremos el **desarrollo** de la actividad con respecto a su organización (espacios, horarios, materiales, desarrollo correcto, intervención del educador, etc.);
- Realizaremos una **evaluación del juego de los niños** de forma individualizada, teniendo en cuenta el punto de partida y las características de cada uno.



...Rachel J... CC by-nc-sa. [Procedencia.](#)

## Para saber más

¿Y después del Juego Heurístico, que propuestas hay?

[Los pre-rincones](#)



## Autoevaluación

Señala la respuesta correcta ¿En qué se diferencia el cesto de los tesoros del juego heurístico?

- En la edad de los participantes y en el desarrollo.

- En la edad de los participantes y en los materiales.
- En la edad de los participantes, en los materiales y en el desarrollo.
- En la edad de los participantes y sus principios metodológicos.

# La evolución infantil y los juegos 2-3 (I).

¿Que saben hacer ya en esta etapa? ¡Ya saben pedir aquello que necesitan!

Se inicia la etapa preoperacional con la **adquisición del lenguaje**. Es un momento precioso en el desarrollo infantil, ya que los **niños y niñas han adquirido mayor autonomía y lenguaje**.



- El desarrollo del **lenguaje oral** es una conquista significativa, muy determinada por las posibilidades del desarrollo familiar y social del entorno. Será necesario **compensar las capacidades lingüísticas** expresivas y comunicativas de los niños y niñas para dotarles de estrategias básicas, ya que necesitarán éstas a lo largo de todo el aprendizaje escolar.
- A los 3 años se inicia la **formación gramatical** con dos palabras que se van combinando, llegando a formar oraciones.
- Los **avances en cuanto a la autonomía** son espectaculares a lo largo del primer trimestre del curso.
- La vivencia de "**ser mayor**" les facilita la iniciación sistemática hacia el juego colectivo, lo que les llevará hacia la **incipiente socialización**. Empiezan, muy ocasionalmente, a agruparse antes de la iniciación del **juego con los iguales** con los que inician relaciones de afecto. El juego se prepara entre ellos porque traen juguetes, o tienen ideas que prevén lo que van a realizar. Esta previsión, que se manifiesta sólo en algunos, sobre la actividad a realizar en el juego es una anticipación del liderazgo en el grupo.
- En estas edades el niño o la niña es un científico en acción y **quiere saber el por qué** de las cosas. No conviene abusar de las explicaciones razonadas, por el contrario, es mejor simplificar y ofrecerles un dato o dos muy concretos y coherentes: verdaderos.

¿A que se dedican en este periodo?

- ¡A que no me ves! Jugar al **escondite** con un adulto, enriquece mucho al niño de 2 años. Ya no se tapa simplemente la cara para no ver y creer que no se es visto. Se desenvuelve con soltura en los espacios familiares. Descubre que puede esconderse detrás de la puerta o de cualquier mueble. Le encanta escuchar que le buscan con preocupación, porque es una demostración de su importancia y del cariño que merece. Con el encuentro, "por fin, si estabas aquí", llega la alegría, que es recíproca entre quien busca y quien es encontrado. Es una buena ocasión para valorar el jugar al escondite con abrazos y cosquillas.
- **Juegos simbólicos y desarrollo del lenguaje**. En estas edades los niños y niñas siguen manteniendo el **juego simbólico** que prefieren a los demás. Poco a poco se convertirá en la experiencia socializadora por excelencia.
- Les gusta escuchar **cuentos**, pasar las hojas y mirar sus ilustraciones, éstas van a orientar su sensibilidad estética y a la vez descubrir la **empatía** hacia los personajes con los que se identifican. A esta edad se quedan ensimismados con los cuentos y los viven como si fueran aventuras propias. Pasan miedo, frío o alegrías como y con los protagonistas.



## Para saber más

Existen varias formas de ir introduciendo los cuentos en los niños y niñas de 1-3 años. ¿Cuál consideras mejor? Mira el texto del siguiente documento, extraído del libro "Educación Infantil. Respuesta educativa a la diversidad", de Gemma Paniagua y Jesús Palacios. Alianza Editorial, página 222.

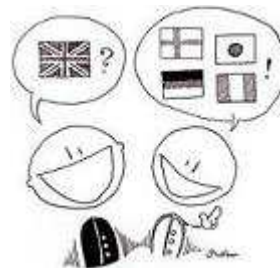
[Los cuentos de 1 a 3](#)



## La evolución infantil y los juegos 2-3 (II).

¡La explosión del lenguaje abre un mundo de expresión y comunicación a través del juego de la palabra!

- Es el momento del **juego de palabras rimadas**, de las composiciones de repetición, del palmeo y eco, se inicia el **juego con las palabras**, el contacto con variadas formas de tradición oral, así como su aprendizaje e incorporación a la memoria infantil, constituyen un instrumento potente para la enseñanza que facilita y potencia su aprendizaje.



zinjixmaggir. CC by-nc. [Procedencia](#).

### Para saber más

En los siguientes enlaces se pueden conocer muchos y variados juegos de lenguajes.

[El huevo de chocolate](#)

[Adivinanzas trabalenguas y muchos juegos más](#)

- **Juegos manuales.** Los juegos manuales representan una fuente inagotable de creatividad y conocimiento en el desarrollo de los niños y niñas a estas edades.
- Los **gestos gráficos (garabatos)** incontrolados empiezan a tener objetivos representativos. A los niños y niñas les gusta realizarlos en manifestaciones plásticas muy expresivas y llenas de color y se puede utilizar diferentes materiales (pintura dedos, arcilla, pasta de sal, gelatinas comestibles de colores, harina con colorantes alimenticios), aprendiendo a mirar y a expresar sus emociones plásticas.
- La **arena y el agua** sigue atrayendo a los niños y niñas. La permanencia en el exterior, jugando en un lugar seguro como es el patio de la escuela, es para los niños y niñas de 3 años un momento gratificante que se debe aprovechar al máximo mientras el tiempo lo permita.

### Debes conocer

En la siguiente presentación encontrarás un cuadro interactivo sobre cómo potenciar las posibilidades de cada etapa.

HACIA LOS 18 - 24 MESES

HACIA LOS 18 MESES

HASTA LOS 12 MESES

HASTA LOS 8 MESES

HASTA LOS 4 MESES

DURANTE EL PRIMER MES

Sirius. Licencia estándar. Elaboración propia.

# Tipos y clases de juego.

## Caso práctico



**María** se plantea ahora, que al igual que podemos diferenciar los juegos más apropiados para el momento evolutivo de niños y niñas, también es necesario a nivel organizativo en un centro contar con un fichero de juegos. Pero, ¿según qué criterios organizamos y clasificamos los juegos?

**Ana**, su prima, piensa que puede ser buena la clasificación en juegos de exterior e interior - Aquí entrarían casi todos los juegos, ¿verdad?

ISFTIC. Uso Educativo-nc. [Procedencia](#).

Pero **María** reflexiona: ¿Y los que sirven para los dos? ¿No sería más apropiado según las capacidades que desarrollan?

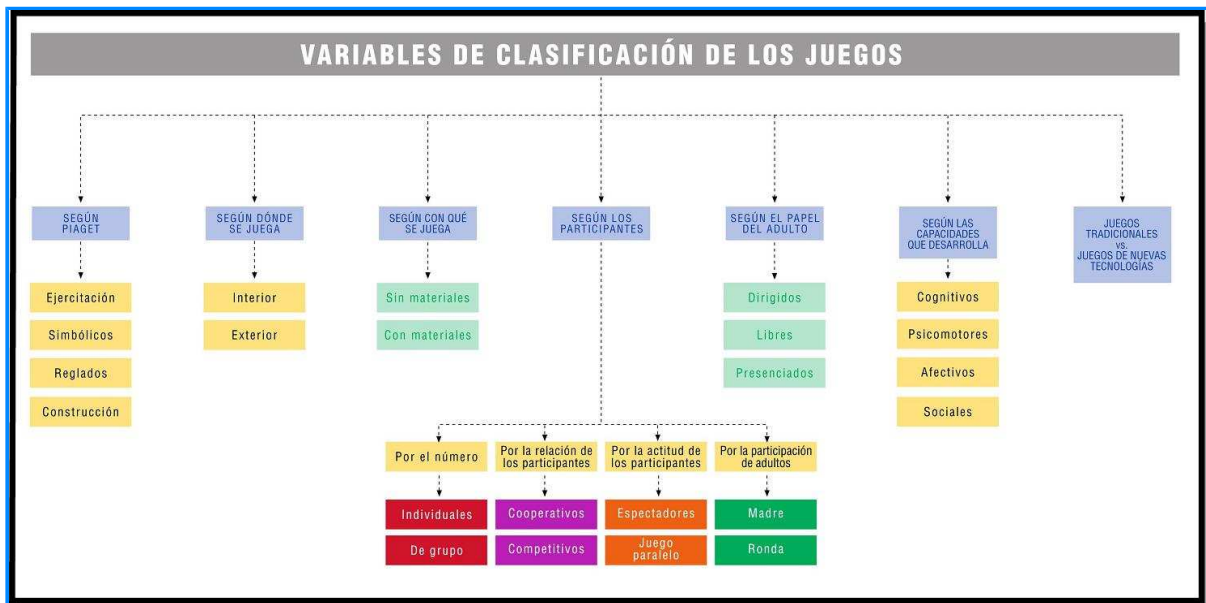
**Ana** dice: Bueno para el aula sí, pero si lo que quiero es tener muchos juegos para grupos de diferentes edades, quizás no sea lo más apropiado, ¿no?

Como no llegaban a nada en concreto, decidieron documentarse un poco más sobre la clasificación de los ISFTIC. Uso Educativo-nc. [Procedencia](#).



Antes hemos visto las aportaciones que realiza Piaget sobre el juego, una de ellas fue su clasificación de juegos dependiendo del momento evolutivo de los niños y niñas.

¿Vamos a conocer las variables de clasificación de los juegos? Haz clic sobre la imagen para verla al tamaño que desees.



# Características diferenciales de los juegos según la tipología de Piaget (I).

Entre las numerosas y valiosas aportaciones de Piaget, este tema se centrará en la distinción de los juegos a partir de su relación con el proceso evolutivo de los niños.

La **clasificación de los juegos** asociados a edades determinadas, facilita una organización útil para establecer su aplicación en el **ámbito escolar**.

Para Piaget, los juegos se pueden clasificar a partir del proceso evolutivo de los niños, según lo cual existen:



## Juegos de ejercitación

Sirius. Licencia estándar. Elaboración propia.

Durante el estadio sensorio-motor (de 0 a 2 años), los juegos se **centran en la acción, en los movimientos, en la manipulación y la observación de objetos y personas**; se trata de juegos de ejercitación que consisten en repetir por simple placer actividades adquiridas. En este momento tanto las personas adultas como los juguetes deben estimular dichas acciones, movimientos y favorecer la curiosidad y la sorpresa. Este repertorio de juegos de ejercitación les van a permitir alcanzar la autonomía de desplazamiento.

Los **objetos** de los que dispone un niño o una niña son los que le ofrecen las personas adultas de una **cultura** y unas posibilidades económicas determinadas. Están seleccionados entre otros muchos posibles y la riqueza de interacciones que se puedan realizar con ellos, y sobre las que intervienen los adultos, incidirá en el **desarrollo de sus capacidades**.

## Juegos de simbolización

Los juegos de simbolización se inician, alrededor de los **2 años de edad hasta los 6-7 años**, y corresponden al estadio preoperacional (2 a 6-7 años). En este estadio, el niño o niña mantiene el juego de ejercicio con manifestaciones mucho más complejas. Se pueden diferenciar a su vez dos fases en el desarrollo de este juego:

- En un primer momento el niño y la niña imita y **representa acciones de la vida cotidiana** como si fueran reales (comer, beber, dormir...)
- En una fase posterior proyecta estas acciones sobre objetos u otras personas. Es aquí cuando utiliza los **objetos de forma simbólica**, imagina objetos cotidianos en útiles para sus juegos: un palo se transforma en cuchara, un peluche que se ha portado mal y se le riñe,... Los objetos, no son propiamente símbolos, porque no tienen un significado determinado, si no cambiantes según las necesidades del juego. Resulta interesante destacar que no todo puede ser todo y que en las diferentes representaciones utilizadas, las características propias de los objetos tengan una estrecha relación entre sí y con el uso social del contexto infantil.

Esta clase de juegos es considerada como la que mejor representa el juego infantil y también la que cumple con mayores posibilidades educativas de socialización.

La observación de las actividades que realizan los niños y las niñas en este tipo de juegos aporta una enorme información respecto:

- Al **conocimiento social** que poseen, siempre enmarcado por sus propias experiencias.
- A los **roles de género** asumidos. Se entiende como el comportamiento esperado de las personas que está asociado a lo que deben hacer en función de su género. Estos roles son discriminatorios e implican faltas de respeto a la dignidad de las personas.
- A las **habilidades sociales** que ponen en juego para representar los papeles correspondientes.
- A la **creatividad y sensibilidad** que muestran para utilizar objetos de forma alternativa.
- Al **vocabulario** utilizado.



ISFTIC. Uso Educativo - nc. [Procedencia](#).

# Características diferenciales de los juegos según la tipología de Piaget (II).

Continuamos presentándote la tipología del juego de Piaget.

- **Juegos de Construcción**

El juego de construcción aparece aproximadamente, a partir del **primer año de vida** y se mantiene durante el estadio sensorio-motor en su manifestación más simple. Posteriormente, éste juego aumenta notablemente su complejidad, durante el estadio preoperacional.

Alrededor de los **3 años empiezan a colocar piezas, a señalar con ellas límites**, e identificar espacios diferenciados.

Son los clásicos juegos de construcción con piezas geométricas que se pueden ir complicando con otras que se insertan para hacer barcos, castillos, granjas en donde se juega de forma simbólica.



ianus. CC by-nc-sa. [Procedencia.](#)

- **Juegos reglados**

Durante el estadio preoperacional, aparecen manifestaciones de **reglas en los juegos infantiles a los 4 ó 5 años**, pero no será hasta el estadio de las operaciones concretas (**7 -12 años**), en que dichas reglas se conviertan en **base** específica de los **juegos**.

Así, gracias al desarrollo social que mostraba el niño o niña durante el juego simbólico, éste se implicará en los juegos de reglas aceptando las normas, a medida que aprende a compartir y apareciendo así el compañero de juego.

En el juego reglado los niños y niñas tienen que:

- Mantener las reglas del juego durante todo el tiempo según lo acordado inicialmente.
- Asimilar que las decisiones y acuerdos del grupo están por encima de las individuales.

## Para saber más

En el siguiente archivo puedes conocer algo más sobre el Juego de la Oca:

[¿Juegas a la oca?](#)



## Autoevaluación

¿Cual es la clasificación que realiza Piaget sobre los juegos?

- Juegos de ejercitación, simbólicos y de construcción.
- Juegos simbólicos, cognitivos, afectivos y reglados.
- Juegos psicomotores, simbólicos y competitivos.
- Juegos de ejercitación, juegos de simbolización, juegos de construcción y juegos reglados.

# Clasificación de juegos (I).



**Pero si quiero hacer un fichero de juegos, ¿cómo clasificamos los juegos?**

Por supuesto que como todas las clasificaciones pueden ser **diferentes según la variable** que elijamos. Sus categorías no son excluyentes, puesto que, por ejemplo, al distinguir juegos de exterior y de interior se debe notar que un mismo juego puede realizarse indistintamente en ambos espacios, (como por ejemplo el escondite) aunque haya otros que se desarrollen únicamente en uno de ellos (como por ejemplo hacer un muñeco de nieve).

Sirius. Licencia estándar. Procedencia. Es decir, cada una de las clases de juego se puede interrelacionar, dando un ilimitado campo de posibilidades debiendo ser **utilizados en función de los objetivos** que se persiguen en cada momento.

Los tipos de juego se diferencian atendiendo a diferentes aspectos:

<b>Dónde se juega (espacio físico de los juegos)</b>	
<b>Juegos de exterior</b>	<p>Progresivamente el espacio de juego exterior que durante mucho tiempo era un lugar privado para el niño o niña, ya que no existía la presencia de personas adultas, se ha convertido en un lugar específico en el que se juega bajo la atenta mirada de las personas que tienen que protegerles.</p> <p>El patio de recreo, es el lugar que puede ofrecer alguna de las características que compensen la pérdida de la calle.</p>
<b>Juegos de interior</b>	<p>El espacio familiar ha sufrido grandes cambios y se han incorporado nuevas formas de ocupación del poco tiempo libre del que se dispone, entre las que destaca la televisión, videoconsolas y ordenadores.</p> <p>Una vez más el aula es el lugar dónde se pueden ofrecer juguetes diferentes para ampliar y aprender otros juegos, como pueden ser los juegos de mesa. Son aquellos que se juegan habitualmente en un espacio interior y que tienen reglas. Son difíciles en esta etapa, porque les cuesta mucho aprender a perder. Algunos ejemplos podrían ser: las cartas, el parchís, la oca, los dados, etc.</p>

<b>Con qué se juega</b>	
<b>Sin materiales</b>	<p><b>Escondite</b> es un juego excelente, ya que aparece muy pronto en el imaginario de los niños y niñas. Alrededor de los 2/3 meses se introduce en las versiones del "cucú -tras, tras".</p> <p>Se mantiene para asustar, para sorprender, permite buscar y encontrar buenos y malos escondites.</p>
<b>Con materiales</b>	<p><b>Juguetes</b></p> <p>Juguetes dirigidos a desarrollar capacidades y habilidades puntuales y propias de cada edad.</p>
	<p><b>Objetos varios</b></p> <p>Objetos de uso alternativo, que pueden ser utilizados con un fin específico en diferentes momentos. Resulta sorprendente la capacidad imaginativa que tienen los niños y niñas para crear mundos alrededor de una simple caja o un palo recogido en el campo.</p>



## Autoevaluación

Si diferenciamos los juegos "Con qué se juega", nos encontramos:

- Juegos sin materiales y con materiales y éstos pueden ser juguetes u objetos de uso cotidiano.
- Podemos diferenciar en juegos de exterior y de interior.
- En juegos de exterior con juguetes y juegos de interior con juguetees.

## Clasificación de juegos (II).

Aún quedan varios elementos de la clasificación por presentarte. ¡Vamos a ello!

Según las capacidades que desarrollen	
Juegos <b>psicomotores</b>	Con estos juegos los niños y niñas descubren sus posibilidades corporales y ayuda a su identidad. Juegos de movimiento, conocimiento corporal, de discriminación sensorial, etc.
Juegos <b>cognitivos</b>	Que favorecen el desarrollo del pensamiento, la abstracción y la creatividad. Son los juegos de descubrimiento, de memoria, manipulativos, etc.
Juegos <b>sociales</b>	Que facilitan las relaciones y la socialización: De reglas, cooperativos, etc.
Juegos <b>afectivos</b>	Favorecen la expresión de emociones: Juegos dramáticos o de rol.

Los participantes		
<b>Número</b>	<b>Individual</b>	Tiene que ser respetado en una primera fase, pues favorece la construcción de la identidad
	<b>Colectivos</b>	Potencian la integración en el aula.
<b>Actitud</b>	<b>Espectadores</b>	Cuando el niño o niña no forma parte activa en el juego, sino que lo observa
	<b>Juego paralelo</b>	Los niños juegan juntos en el mismo espacio, pero el juego no es compartido.
<b>Participación de personas adultas</b>	La realización de estos juegos con los grupos de niños y niñas favorece la creación de un ambiente afectuoso y lleno de complicidades en el aula.	<b>Madre</b>
		<b>Ronda</b>
<b>Papel del adultos</b>	<b>Dirigidos</b>	
	<b>Libres</b>	
	<b>Presenciados por estos</b>	Aunque los niños y niñas jueguen libremente, si la persona adulta presencia estos juegos les infunde confianza y



## Para saber más

En el siguiente archivo puedes conocer un juego de ronda.

[¿Quieres saber cómo se juega a Antón Pirulero?](#)

## Clasificación de juegos (III).

La **relación entre los participantes** puede ser de diferente índole, destacando los juegos cooperativos y los competitivos.

### Cooperativos

Los juegos cooperativos **implican** en su desarrollo a **todos los niños y niñas**, su realización depende de lo que hagan quienes participan.

Los niños y niñas **aprenden** más por las experiencias y **ejemplos de hábitos** y modales que observan en las personas adultas de su entorno, así como por la experiencia respetuosa y afectuosa a ISFTIC. Uso Educativo - nc. [Procedencia](#).  
través de actividades cooperativas, que por todo lo que se les dice.

Es por ello que en los últimos tiempos está en auge un movimiento de sensibilización importante respecto a la cooperación, a la conciencia de pertenencia al grupo y en general, todo lo que tiene que ver con la educación para vivir en paz

Los corros "de la patata" y similares también son un ejemplo de juegos cooperativos.

Las **características** que deben reunir los juegos para ser cooperativos en el periodo infantil incluyen la superación de desafíos u obstáculos todos juntos:

- Crear un clima basado en la **comunicación**.
- Facilitar la **integración** de todos en el grupo.
- Aumentar la **autoestima**
- Iniciar **conductas grupales**.
- **Desvincular** la actividad de los **resultados**.
- Permitir que **todos participen** en el éxito o fracaso de la actividad, asumiendo parte de responsabilidad.
- Iniciar y favorecer **conductas de reflexión** para actuar y compartir.
- Desarrollar **habilidades sociales de diálogo y consenso**.
- Relación entre **habilidades y resultados**.



### Para saber más

En el siguiente enlace puedes visionar diferentes vídeos del juego cooperativo del paracaídas. No te pierdas el vídeo "Con bebés en el centro".

[Juegos Cooperativos](#)

### Competitivos

Son los juegos en donde es necesario aprender a **jugar compitiendo**, lo que implica **aprender a ganar y a perder**.

Se distinguen dos importantes tipos de competición en el juego, aquellos que **depende de alguna destreza y/o** estrategia de los jugadores y jugadoras, y aquellos que **dependen del azar**.

Los juegos competitivos de azar no suelen jugarse con niños y niñas antes de los 4 o 5 años, cuando juegan con los dados al parchís. El juego de dados puede valer para el aprendizaje de los números y de las cantidades que indican. Estos juegos pueden tener una orientación no competitiva, como anotar en diversos grupos los números obtenidos. Y otra competitiva comprobando quién obtiene mayor o menor número en cada tirada.



### Autoevaluación

De los siguientes juegos di cuál de ellos puede ser cooperativo y cuál cooperativo. Marca los cooperativos.

El juego del paracaídas

Parchis

Juegos de imitación

Futbol

Mostrar Información

## Clasificación de juegos (IV).

Aún nos queda parte de la clasificación de los juegos por presentarte. Es lo que haremos en este apartado, donde te hablaremos de los juegos tradicionales frente a los juegos basados en las tecnologías, que tan en auge están.

### Juegos Tradicionales

Los **juegos tradicionales** son aquellos que se han transmitido a través de las generaciones y que suelen presentar características propias de la zona o región a la cual pertenecen. También pueden presentar variaciones en los nombres o normas.



canicaroja. CC by-nc-sa. [Procedencia.](#)

El juego tradicional, actualmente se desarrolla a través de la transmisión generacional de padres y abuelos, ya que las condiciones del juego actual no favorece su aprendizaje en su contexto natural, como es la calle. Este aspecto fortalece el papel de los abuelos dentro de la dinámica familiar.

Los juegos tradicionales ayudan a los niños y niñas a desarrollar algunas capacidades, como son, entre otras:

- Los inician en la **aceptación de normas** comunes compartidas.
- Favorecen la **comunicación y la adquisición del lenguaje**
- Permiten **descubrir el entorno** donde viven.
- Fomentan la **transmisión de usos lingüísticos**, generando un vocabulario específico.

### Reflexiona

En los juegos y canciones tradicionales hay que tener en cuenta los roles de género que se transmiten, ya que por lo general la mujer asume el papel de cuidadora y ama de casa, como en la siguiente estrofa:

**"Teresa pon la mesa,  
Isabel pon el mantel,  
Mariquilla las cucharas,  
Y señores a comer."**

También es interesante conocer las variaciones de un mismo juego, pues según la región, un mismo juego puede tener variaciones en sus canciones. Por ejemplo el juego del "Pollito inglés" también es conocido como "Chocolate inglés".



### Autoevaluación

Según las capacidades que desarrolla un juego, éste puede clasificarse en:

- Individual, cooperativo y competitivo.
- Cooperativo, competitivo y tradicional.
- Psicomotores, simbólicos, de reglas y de construcción.
- Psicomotores, cognitivos, sociales y afectivos.

En nuestra sociedad es cada vez más frecuente el uso de **juegos que utilizan nuevas tecnologías** a través del ordenador, Internet, videoconsolas,...

Dentro de estos juegos puede encontrarse una **gran variedad** según edades temáticas e incluso diferenciadas para niños y niñas.

Se ha ido modificando el uso de estos juegos, iniciándose para ser jugados de forma **individual** y en la actualidad en su mayoría pueden ser utilizados por **varios jugadores**.

## Para saber más

En el siguiente enlace puedes obtener algunos consejos sobre los juegos de nueva Tecnologías.

[Ocio en soledad, consejos para el uso de las nuevas tecnologías](#)