

UD 7: El juego como recurso lúdico y educativo

ÍNDICE

1. El juego como recurso lúdico.
2. Los juegos de los más pequeños.
3. El juego psicomotor.
4. El juego educativo.
5. El juego tradicional.
6. El juego multicultural.
7. Juego cooperativo y juego competitivo.
8. El juego y las nuevas tecnologías.

1. El juego como recurso lúdico

Se han hecho muchas investigaciones en el campo de la pedagogía, la psicología y la sociología para establecer conexiones entre el desarrollo humano y el juego.

Como educadores y educadoras, debemos procurar que las actividades lúdicas que proponemos a los pequeños estén ajustadas a su nivel madurativo, al espacio del que disponemos e, incluso, al momento del día en que lo quieren realizar. Todo ello implica que, como profesionales, debemos tener un buen bagaje de recursos lúdicos y de habilidades para saber cuál es el juego o la actividad lúdica que más conviene en cada momento.

Entre la gran diversidad de juegos que hemos visto hasta ahora, hay algunos que se deben estudiar es más detalle, ya sea por su utilidad en el proceso didáctico o bien por el éxito que tienen entre los niños y las niñas.

1.1. Clasificaciones del juego

Para clasificar la inmensa variedad de juegos existente no podemos hacerlo desde una sola perspectiva, sino teniendo en cuenta varios criterios, así tendremos una visión más completa sobre el juego y la manera de jugar.

Según las capacidades o aspectos que los juegos desarrollan, podemos distinguir los siguientes:

- **Juegos psicomotores.** Gracias a este tipo de juego, los niños y las niñas exploran y miden lo que son capaces de hacer, pero también examinan el entorno, lo cual los hace descubrir a los otros, con quienes comparten el juego y los objetos que los rodean. Entre los juegos psicomotores podemos distinguir:
 - Los juegos de conocimiento corporal. Sirven para que tomen conciencia de todas las partes de su cuerpo
 - Los juegos motores. Ayudan a desarrollar el ajuste corporal, la lateralidad, el equilibrio, el control tónico, la relajación y la organización

- espacial.
- Los juegos sensoriales. Trabajan principalmente la discriminación auditiva, visual, táctil, gustativa y olfativa.
 - Los juegos de condición física. Ayudan a fortalecer los músculos en general.
- **Juegos cognitivos**. Son juegos que tienen una gran relevancia en el desarrollo cognitivo o del pensamiento. Algunos de estos juegos son:
 - Los juegos manipulativos. Entre ellos está el juego de construcción que estimula el desarrollo del pensamiento abstracto, fomenta la concentración y promueve la capacidad creadora, entre otros aspectos.
 - El juego exploratorio o de descubrimiento. Permite a los niños y niñas estar libremente en contacto con los objetos, manipulándolos y experimentando con ellos.
 - Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos, que se utilizan para lograr progresar en la expresión y la comunicación.
 - **Juegos sociales**. Las actividades lúdicas en grupo facilitan la interacción, lo que contribuye a la socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. Así pues, los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y cooperativos, por sus características, son necesarios en el proceso de socialización.
 - **Juegos afectivo-emocionales**. Las observaciones desarrolladas en contextos terapéuticos muestran la relación entre el juego y el desarrollo afectivo. Lo son, por ejemplo:
 - Los juegos de rol o los juegos dramáticos: pueden ayudar a los niños y niñas a asumir situaciones personales y a dominarlas, a expresar sus deseos inconscientes o conscientes, y también a encontrar soluciones diversas ante un conflicto determinado.
 - Los juegos de autoestima le ayudan a estar satisfecho de ser como es y a aceptarse a sí mismo.

Los juegos según la libertad de elección

Una distinción fundamental en la clasificación del juego, especialmente desde el punto de vista metodológico, es la que se establece según la libertad de acción en juego libre y juego dirigido:

- **Juego libre.** Es aquel que surge espontáneamente y nace como propuesta del niño o niña.

Por lo tanto, facilita la actividad creadora, desarrolla la imaginación, libera presiones y permite actuar con plena libertad e independencia.

- **Juego dirigido.** La persona adulta propone y ofrece las pautas para realizar el juego, es decir, se orientan la exploración y el aprendizaje.

Por tanto, no cumple la condición de libertad y espontaneidad, pero tiene otras ventajas: aumenta las posibilidades de utilización de juguetes, ayuda a cambiar de situaciones formativas, favorece el desarrollo intelectual, social, afectivo y motor y, también, ofrece modelos positivos para imitar satisfaciendo las necesidades individuales de cada niño o niña.

Los juegos según el espacio en que se juega

Los juegos se pueden clasificar según el espacio en que tienen lugar en juegos para espacios abiertos y juegos para espacios cerrados:

- **Los juegos para espacios abiertos.** Se llevan a cabo en un espacio exterior como el patio, el jardín, el parque o la calle.

Según el espacio de que se disponga, se pueden hacer unos juegos u otros. Por ejemplo, los espacios sin vegetación facilitan las propuestas de juegos de persecución, mientras que los que tienen bastante vegetación favorecen los juegos de pistas, las yincanas, etc.

- **Los juegos para espacios cerrados.** Son juegos de interior o espacios cubiertos, por tanto, no necesitan tanto espacio como los anteriores. Aquí se pueden introducir los juegos de mesa (Memory, cartas, etc.), la mayoría de los juegos simbólicos y los juegos de habilidades manuales, entre otros.

Otras clasificaciones

Algunas otras clasificaciones que conviene tener en cuenta son las siguientes

- Según el **número** de individuos necesarios para llevarlo a cabo: juego individual, juego por parejas o juego colectivo..
- Según el **material** que se utiliza:
 - Con soporte material comprado o elaborado
 - Sin soporte material.
- Según la **dimensión social**:
 - Juego solitario: cuando el niño o niña juega solo.
 - Juego paralelo: cuando juega junto a otros pero no con ellos.
 - Juego asociativo: cuando se reúnen algunos niños y niñas y juegan al mismo juego interactuando, aunque el juego no dependa de ninguno de los integrantes del grupo.
 - Juego cooperativo: Cuando juegan juntos con un objetivo común.
 - Juego competitivo: se juega con otros iguales pero su fin último es ganar.

2. Los juegos de los más pequeños.

Los niños y niñas empiezan a jugar desde muy pequeños. En este apartado veremos algunos de los primeros juegos de los bebés: primero los juegos de faldita y luego los de descubrimiento como la cesta de los tesoros y el juego heurístico.

2.1. Los juegos de faldita.

Los juegos de faldita se pueden considerar una de las primeras actividades lúdicas que las personas adultas hacen con los bebés. Generalmente se componen de un texto, música y unos movimientos relacionados con el texto o con la melodía.

El texto suele ser divertido y reiterativo. La música es muy sencilla, a veces es la combinación de tres o cuatro notas, incluso podemos encontrar la misma música para

diferentes textos. Los movimientos son simples, y normalmente sirven para conocer partes del cuerpo o dar cierta emoción al juego. Son juegos que han llegado a nuestros días por tradición oral y muchas veces se desconoce su origen; por lo tanto, puede haber diferentes versiones del mismo juego. En el momento de trabajar con ellos es conveniente ponerse de acuerdo (entre los profesionales y, si es posible, también con la familia) en la versión que se hará para que todo el mundo siga la misma.

✓ **¿Cómo se juega?**

La persona adulta se sienta y pone al bebé en su regazo y comienza a cantar.

Según el juego, por ejemplo, tendrá que asirle las manos y señalar una parte del cuerpo, o le moverá las piernas al ritmo de la música, etc.

✓ **¿Cuándo y dónde se pueden hacer?**

Estos juegos se pueden realizar en cualquier momento del día. Para iniciarlos se debe tener tiempo y hacerlos con calma, garantizando una atención individualizada. El espacio deberá ser cómodo, cálido y sin elementos que puedan distraer a los pequeños. Antes de comenzar el juego es aconsejable invitarlos a participar con un: «¿Quieres jugar conmigo?»

✓ **¿Qué desarrollan?**

Con este tipo de juegos, los niños y niñas empiezan a descubrir su cuerpo; también se trabaja el lenguaje oral, el ritmo, el lenguaje musical y el movimiento. Pero sobre todo son juegos que ayudan a establecer vínculos afectivos. En resumen, los juegos de falda inciden positivamente en los aspectos tanto cognitivos como motores y emocionales de los pequeños.

✓ **¿A qué edad se puede jugar?**

Los juegos de falda se pueden empezar a jugar a partir de los 4-5 meses, pues en esta edad ya se aguantan sentados. El momento de dejar de llevarlos a cabo depende del niño o la niña, porque cada uno tiene su ritmo evolutivo y sus necesidades.

Cuando son bebés esta actividad siempre es compartida con una persona adulta, sin embargo, hacia los dos o tres años, pueden jugar a alguno de estos juegos con algún compañero o compañera.

Ejemplos: palmas palmitas, aserrín-aserrán, date-date, cinco lobitos, pon-pon,

2.2. La cesta de los tesoros.

Estas dos propuestas de juego son consecutivas en el tiempo y mantienen el orden en que se han enumerado. En España han sido sistematizadas y puestas en práctica por T. Majem y P. Odena, entre otros.

La cesta de los tesoros es una actividad que consiste en situar en el suelo una cesta llena de objetos de manera que los niños y las niñas, sentados al lado, puedan acceder fácilmente a ella y explorarlos sensorialmente.

De este modo, aprovechando su actividad espontánea, los niños y las niñas exploran muchas cosas de su alrededor y se interesan por ellas.

Algunos de los objetivos que las niñas y los niños pueden trabajar con este juego son:

- Agarrar y manipular diferentes objetos de manera coordinada y soltarlos cuando lo deseen (de coordinación ojo-mano-boca).
- Experimentar estímulos sensoriales diferentes en la manipulación de los materiales (auditivos, visuales, táctiles, olfativos y gustativos).
- Explorar por sí mismo y descubrir las cualidades de los objetos que encuentra a su alcance.
- Observar los resultados de sus acciones, como suenan cuando los objetos caen, cuando se golpean entre si, etc.
- Ejercitar y aumentar la capacidad de concentración.
- Mantener la atención durante un cierto período de tiempo.

Aspectos organizativos:

La cesta de los tesoros es una actividad dirigida a una edad determinada, en la que es fundamental la selección de objetos que se utilizarán, La cesta que contiene los materiales también debe cumplir algunas condiciones.

La edad de las niñas y niños:

Este juego se puede empezar a poner en práctica cuando los niños y niñas ya son capaces de estar sentados un rato, normalmente hacia los 5-6 meses, y es recomendable dejarle de jugar a él cuando empiezan a caminar. Es importante que

puedan acceder a la cesta en grupos de tres.

La selección de los objetos:

La selección de los objetos es importante, ya que determinará las posibilidades de experimentación del pequeño. Los objetos que encontrará en la cesta no deben ser nunca juguetes comerciales ni objetos de plástico, que solo aportan como estímulo el color, sino que deben ser objetos que se encuentran en casa, sin necesidad de que tengan ninguna utilidad concreta.

La cesta debe contener unos sesenta objetos que se tienen que ir renovando, pero no todos de golpe. Primero se cambian unos cuantos, al cabo de unos quince días, otros, y así sucesivamente durante los cinco meses que aproximadamente dura la actividad. Los objetos que aún no se han renovado son el punto de referencia para los niños y niñas, mientras que los nuevos suponen un nuevo estímulo que contribuye a mantenerlos activos y creativos.

Los objetos se seleccionarán en función de una serie de cualidades:

- Deben ser de materiales diferentes: madera, mimbre, hierro, frutas...
- Deben despertar los sentidos al máximo, por lo que es conveniente que tengan texturas, pesos, volúmenes, colores, sonidos, etc. variados que puedan ser identificados al examinarlos. Se trata de proporcionar a los niños y niñas tantas experiencias sensoriales como sea posible.
- Deben despertar al máximo el interés de los pequeños por lo que deben ser objetos que no suelen tener a su alcance.

La cesta:

La cesta en que se colocan los objetos debe cumplir una serie de condiciones ergonómicas:

- Debe ser lo suficientemente grande para que quepan todos los objetos y lo suficientemente pequeña para que los niños y niñas puedan acceder fácilmente a ella. Es aconsejable una cesta de mimbre de unos 35 cm de diámetro y 8 de altura.
- Debe ser estable para evitar que se tumbe cuando se apoyen en ella.

Tareas de la educadora/educador

La educadora o educador debe actuar principalmente en dos campos: directamente con los niños y niñas y organizando los recursos.

Directamente con las niñas y niños:

El educador o educadora debe sentarse cerca de la cesta y debe tener un ángulo correcto de visión para observar a los niños y niñas jugando. No debe interferir en su acción, pero si ofrecerles seguridad con la mirada y con la presencia. Es decir, debe ser una persona receptiva y estar disponible, pero al mismo tiempo mantenerse a distancia. Con esta actitud reforzará su confianza, contribuirá a eliminar su ansiedad, y a la vez, conseguirá que se sientan libres para escoger y disfrutar de los descubrimientos.

Organizando los recursos:

Por otra parte, esta persona también debe organizar el espacio y comprobar que los niños y niñas estén cómodos y seguros, procurando un ambiente tranquilo y calmado. También se ocupará de reponer los objetos que se estropeen y de limpiarlos a medida que se ensucien, para que todo esté en buenas condiciones higiénicas.

La evaluación:

Podemos considerar dos aspectos del proceso evaluador: la evaluación de la actividad y la del proceso_

La evaluación de la actividad

Es importante observar las preferencias, los procesos, las actividades y las actitudes de los niños y niñas con cada objeto para saber con qué criterio se debe renovar el material. También conviene elaborar una pauta de observación que permita analizar y valorar el juego de cada niño o niña. Por ejemplo, cuántas veces sujeta un objeto o un tipo de objeto, cuáles son los preferidos o qué intercambios o interacciones verbales o gestuales efectúa con los objetos, con la educadora y con los otros niños y niñas...

La evaluación del proceso

Periódicamente, la educadora o educador debe dedicar un tiempo a reflexionar sobre la forma en que se desarrolla la actividad y sobre todos los aspectos que influyen en ella; por ejemplo, sobre la conveniencia de los materiales o la utilidad de la pauta de observación diseñada.

2.3. El juego heurístico.

El juego del descubrimiento que da continuidad a la cesta de los tesoros es el juego heurístico. Se trata de una actividad planificada en pequeño grupo que consiste en disponer una gran cantidad de objetos de diferentes materiales y contenedores para que los niños y las niñas los exploren y experimenten con ellos jugando libremente.

Mediante la manipulación y exploración de objetos se ponen las bases para la formación de conceptos y el aprendizaje de actitudes en relación con las personas o con las cosas.

Con este juego se puede aprender la relación causa-efecto y conceptos prácticos como dentro-fuera o la noción de cantidad (muy-poco-nada o lleno-vacio), entre otros aspectos

De hecho, practicando el juego heurístico de forma continuada el niño o niña podrá llegar a conseguir:

- Estar sentado un rato y levantarse del suelo de manera autónoma
- Coordinar los movimientos simultáneos de ambas manos en acciones de combinación de objetos: amontonar, encajar, picar, etc.
- Llevar a cabo acciones como tapar y destapar, llenar y vaciar, poner y quitar, abrir y cerrar, etc.
- Ordenar y organizar objetos y establecer relaciones entre ellos: comparar, clasificar, etc.

- Experimentar con determinados objetos e identificar sensorialmente sus cualidades perceptivas: peso, color, tamaño, textura, forma.
- Localizar los objetos mediante las orientaciones verbales de la educadora o

educador.

- Establecer contacto visual con la educadora o educador, mostrarle sus descubrimientos y expresarse verbalmente.
- Elegir libremente entre la oferta de material.
- Iniciarse en el hábito de compartir espacio de juego y de respeto hacia los demás.
- Acostumbrarse a trabajar en una atmósfera de calma y de tranquilidad.
- Ejercitar y demostrar la capacidad de concentrarse en el juego durante unos minutos.
- Adquirir el hábito de recoger después de jugar.

Aspectos organizativos

Para organizar una propuesta de juego heurístico, y que tener en cuenta principalmente la edad de participantes, la duración de la actividad y los teriales que se usarán.

Edad de los participantes y duración de la actividad

Esta actividad está destinada a niños y niñas que acaban de empezar a caminar. Acaba alrededor de los 24 meses, momento en que aparece el lenguaje.

Por las características del juego, el número de participantes por sesión está limitado aproximadamente a ocho.

Esta actividad se propone durante unos ocho meses aproximadamente, pero se puede reducir en función de la edad y de las características del grupo. En general, se hacen dos sesiones por semana, de una hora cada una.

Los materiales

Los materiales necesarios para este juego los distribuimos en tres grandes grupos; objetos, contenedores y bolsas:

- Los **objetos**. Son numerosos y variados. Se aconseja disponer de entre 20 y 30 objetos diferentes, que sean fácilmente manipulables, sólidos y susceptibles de ser

combinados entre ellos.

No deben estar predeterminados y se pueden obtener de los que encontramos en el entorno cotidiano. De cada tipo de objetos es necesario que haya 50 unidades con la correspondiente bolsa para guardarlos.

La recogida de objetos exige imaginación, tiempo y motivación. Es aconsejable, en principio, reunir a madres y padres para explicarles la actividad y pedirles su colaboración para la recogida.

- Los **contenedores**. Son recipientes más grandes que los objetos y deben poder contener unos cuantos. Pueden ser: cilindros duros de cartón o metal, botes metálicos sin tapa, o cajas de madera, cartón o metal. Los contenedores deben ser siempre los mismos y conviene que cada participante tenga tres o cuatro.
- Las **bolsas**. Se necesitan tantas bolsas como tipos de objetos se hayan recogido. Es preferible que sean de tela opaca y que lleven escrito el nombre y el dibujo o la fotografía de los objetos que contienen. Cada bolsa debe ser lo suficientemente grande para contener unos cincuenta objetos iguales. Las dimensiones aconsejables deben ser de unos 35 x 40 cm.

Antes de comenzar la primera sesión, es indispensable que todo esté a punto. Sin duda, la variedad de los materiales y la aplicación correcta de las normas favorecerán el éxito del juego.

Desarrollo del juego:

Las actividades del juego heurístico se pueden dividir en tres grandes fases; la primera consiste en la preparación del juego por parte de la educadora o el educador, y las dos siguientes corresponden al juego propiamente dicho: la segunda, a la exploración y combinación de objetos y la tercera a la recogida de estos objetos.

Esta separación en fases responde a una cuestión organizativa, pero de hecho los niños y niñas lo viven como una única actividad.

1º FASE. Preparación

Antes de empezar, la educadora o educador selecciona cuatro bolsas llenas de objetos

y prepara varios contenedores. Distribuye el material entre cuatro o cinco puntos de la sala alejados entre sí.

Cada punto se denomina foco de actividad. En cada foco de actividad debe haber 3-4 contenedores por niño, y 3-4 tipos de objetos (unos 25 objetos en total) cuya misión es permitir al niño o niña encontrar combinaciones interesantes.

Cada tipo de objeto de cada foco de actividad se coloca formando una pila sin que se mezclen unos con otros. El resto del material que no se usará se aparta. A continuación, la educadora o educador se coloca en un lugar estratégico desde donde pueda observar a todos los participantes y donde todos la puedan ver. A partir de este momento debe estar en silencio.

2° FASE. Exploración y combinación de objetos

Por lo general, los niños y niñas se sienten atraídos por los objetos que se han puesto a su alcance. Primero suelen quedarse quietos y observar, pero a continuación se deciden por unos objetos determinados. Cada uno va a su ritmo y efectúa las combinaciones de material que se le ocurren; de modo que suelen golpear un objeto con otro, intentan poner un objeto o más dentro de otro, llenan de varios objetos los contenedores, traspasan objetos de un contenedor a otro, colocan un objeto encima de otro, colocan en fila objetos similares, hacen parejas de objetos, hacen rodar o arrastran los objetos o los contenedores, etc.

El tiempo de esta fase es de 20-25 aproximadamente, pero siempre depende de la participación y concentración que tienen los pequeños ese día. La educadora o educador pasar a la siguiente fase cuando muestre cansancio.

Como se puede comprobar, la actividad en esta fase es libre y espontánea y la intervención de la educadora o educador se limita a resolver incidencias: reordenar el material que se ha agrupado o se ha dispersado excesivamente, atender las necesidades físicas de los menores (sonarles los mocos, cambiarlos), evitar que un menor estorbe a otro, detener acciones destructivas, contra el material propio o de un compañero/a...

3° FASE. La recogida

El momento de recoger es tan importante como las primeras fases. Cuando un niño o dos dan señales de cansancio, la educadora o educador debe empezar a sacar unos cuantos contenedores. En un principio solo tiene que apartar los que no se utilizan. A continuación, tiene que sujetar las bolsas en que se guardan los objetos que había puesto en los focos de actividad y, desde su silla, invitar a recoger a los niños y niñas que ya no muestran interés. Para estimularlos a hacerlo, abre la bolsa con las dos manos y los anima a llevar los objetos correspondientes y a ponerlos dentro. En este momento no conviene hablar en voz alta para no desmotivar a los que todavía están concentrados.

La actividad de recogida de los primeros niños sirve de ejemplo a otros que, poco a poco, se van añadiendo. Es importante que las bolsas estén siempre en el mismo lugar, a fin de facilitar su localización y clasificación. Como se puede observar, en esta fase, el papel del educador o educadora es activo, ya que pasa a dirigir la actividad.

Debe quedar claro que la educadora no puede recoger nada del suelo, pues esta labor corresponde a los pequeños. La actividad termina cuando ya se ha recogido todo. A continuación, se cuelgan las bolsas en un lugar visible para que los niños y las niñas entiendan que el juego ha terminado.

En esta fase es importante que la educadora o educador se exprese con precisión para ayudar al niño o niña a formular las nociones que configura con sus acciones: todos los objetos tienen un nombre con el que deben ser llamados.

Las situaciones y las frases deben repetirse en cada sesión durante los ocho meses de práctica del juego.

La evaluación

La evaluación de este juego tiene una doble vertiente: la evaluación del progreso de los niños y las niñas y la evaluación de la tarea educativa.

La evaluación del progreso

Para evaluar el progreso de los niños, utiliza la observación directa, que se puede sistematizar más fácilmente con una tabla de observación. A continuación se exponen algunos de los aspectos evaluables que se pueden observar

- Aspectos generales del juego: si el niño se muestra activo o pasivo, si empieza la actividad por iniciativa propia, si se concentra en la actividad, si se le ve feliz, etc.
- Aspectos relacionados con la fase de exploración de objetos: si la actividad se corresponde con la edad, si utiliza la boca como órgano de exploración, si compara dos objetos, si combina objetos, si pierde el interés enseguida, etc.
- Aspectos relacionados con la fase de recogida: si entiende a la educadora o educador cuando a la tau cómo lo hace, si se orienta fácilmente con las palabras que le dan para localizar la bolsa correcta.

La evaluación de la tarea educativa

Se deben evaluar las condiciones generales de la actividad, el proceso y el progreso durante las sesiones. Es importante revisar periódicamente y buscar nuevas estrategias para conseguir los objetivos propuestos.

Para evaluar la actividad, la educadora o educador debe analizar el material, los participantes, el tiempo, el espacio, el ambiente, su intervención y el horario de realización.

3. El juego psicomotor.

En los seis primeros años de vida predominan los juegos de movimiento o juego psicomotor.

El juego psicomotor ayuda al niño o niña a tomar conciencia de su esquema corporal, a formar la imagen que tiene de sí mismo y a relacionarse con el entorno.

Los juegos psicomotores se practican en cualquier entorno, tanto familiar como escolar, pero cuando se habla de psicomotricidad en el ámbito educativo hay que situarse básicamente en el periodo que comprende la educación infantil y el primer ciclo de la

educación primaria. Los juegos psicomotores se pueden practicar en el ámbito tanto de la educación formal como de la no formal: solo hace falta encontrar el momento y el lugar oportunos.

3.1. Aspectos que se trabajan con el juego psicomotor.

En la educación infantil se deben ofrecer juegos que desarrollen las distintas áreas del desarrollo psicomotor, tales como la percepción, el esquema corporal, la coordinación y la expresión corporal.

La percepción

Comprende aspectos diversos en función del sentido de percepción:

- La percepción **visual**. Incluye elementos como la agudeza visual (identificar formas y tamaños diferentes), el seguimiento visual (seguir con la mirada un objeto en movimiento), la memoria visual (recordar situaciones vistas anteriormente y reproducirlas), la discriminación de figuras y formas (identificar una figura concreta distinguiéndola del entorno), la estabilidad perceptiva (identificar un objeto de la misma categoría, aunque cambie alguna característica, como el color).
- La percepción **auditiva**. Incluye la agudeza auditiva (identificar y diferenciar los sonidos, el tono y la intensidad), el seguimiento auditivo (identificar de dónde viene el sonido) o la memoria auditiva (recordar el sonido que se acaba de escuchar y reproducirlo).
- La percepción **táctil** (textura, temperatura y presión) la **gustativa** (temperatura, sabor) y la **olfativa**.

Esquema corporal.

Se pueden trabajar muchos aspectos, pero los más destacados son los siguientes:

- **La estructura corporal**. Tomar conciencia de las partes del cuerpo y verbalizarlas, así como ser consciente de las posibilidades de movimiento.

- **La postura y el equilibrio.** La postura sirve de base a las actividades motrices y posturales y actúa como preparación para la acción. El equilibrio garantiza la estabilidad del cuerpo.
- **La respiración y la relajación.**
- **La lateralidad.** Fijar progresivamente el dominio de un segmento corporal sobre el otro y, así, tomar conciencia de la simetría corporal.

La coordinación

El aprendizaje motor facilita a los niños y las niñas el conocimiento de su cuerpo y de su entorno, pero también tienen que aprender a controlar el cuerpo cuando está en movimiento, para lo que hay que trabajar estos aspectos básicos:

Coordinación dinámica general. Es la base de todo tipo de desplazamientos: marcha, carrera, saltos, reptación, trepadas, giros, etc.

- **Coordinación dinámica general:** Es la base de todo tipo de desplazamientos: marcha, carrera, saltos, reptación, trepadas, giros, etc..
- **Coordinación dinámica específica:** Es la que se aplica cuando la actividad implica manipulación de algún objeto: lanzar y recibir, golpear, agarrar, parar, saltar, etc.
- **Organización del espacio.** El niño o niña organiza el espacio en función de su cuerpo. Primero debe distinguirse él mismo del resto del mundo; después relaciona el entorno consigo mismo y finalmente, relaciona el entorno con otras personas y objetos.
- **Organización del tiempo.** Organizar el tiempo en esta etapa no es nada fácil. Las nociones temporales que se trabajan están pensadas para desarrollar aspectos cualitativos, como la percepción del orden y la organización (antes, durante y después), y aspectos cuantitativos, como la percepción de un intervalo de tiempo, un ritmo o una duración.

La expresión corporal

Cuando el niño o niña ya se conoce y conoce su entorno, la expresión corporal le

permite salir fuera de sí mismo y expresarse creando otra realidad con los gestos y movimientos. Esto es posible por dos razones:

- ✓ Porque descubre que puede expresar sentimientos y emociones con el movimiento y el gesto.
- ✓ Porque la persona adulta le puede enseñar a utilizar la mirada, el gesto o la postura y a usar su cuerpo como medio de comunicación.

3.2. Pequeños y grandes en el juego psicomotor

La edad y el juego psicomotor

Hacia el primer año de vida, los niños y las niñas juegan principalmente a juegos psicomotores. El juego de lanzar objetos que luego les son devueltos, por ejemplo, simboliza el proceso de separación del adulto: la ausencia y el retorno o la noción de permanencia de la persona amada.

También son juegos motrices los juegos de llenar y vaciar. Las construcciones y destrucciones de pilas son juegos asertivos para los pequeños: no se destruye nada si no se sabe con certeza que después se puede reconstruir.

Los juegos de persecución también son muy frecuentes: es el deseo de huir pero al mismo tiempo la necesidad de ser capturado, de no estar solo.

Cuando el niño empieza a sentirse seguro y tiene una cierta facilidad para interactuar con el entorno, aparece la llamada explosión motora, que le permite juegos muy estimulantes: las caídas, los giros o las situaciones de equilibrio y desequilibrio. En definitiva, juegos que le ayudan a definir un poco más su esquema corporal y le hacen ser consciente de que sus acciones tienen unos límites y unas consecuencias.

Por ejemplo, una niña de dos años comienza a subir por la escalera de un tobogán pequeño, pero no calcula bien, pierde el equilibrio y cae. En ese momento no necesita que nadie le diga que se ha equivocado, porque es evidente. Es decir, a partir del juego motriz la niña empieza a intuir el peligro real y es ella misma, si se le deja, quien debe decidir si lo asume o no.

Más adelante, coincidiendo con el comienzo y la evolución del juego simbólico, aparecen los juegos que demandan precisión, surge la necesidad de poner en marcha

las competencias del cuerpo para experimentar la capacidad de hacer cosas, cosas que se pueden anticipar, recordar y cuantificar.

El papel de las personas adultas

La persona adulta es quien da seguridad en todo este proceso. Es ella la que le devuelve el objeto que ha lanzado, la que lo tapa y destapa, la que lo persigue y lo abraza, la que le da vueltas, la que le recuerda lo ocurrido hace un momento y la que lo cura cuando se hace daño.

Es conveniente que esta persona se sitúe en un lugar en el que pueda establecer contacto por medio de la mirada con el niño o niña, ya que ellos necesitan, en primer lugar, sentirse queridos y, en segundo lugar, que la persona adulta vea lo que sabe hacer. Por consiguiente, sin juego motriz no se crece adecuadamente, pero tampoco sin persona adulta.

3.3. La organización de los recursos

La distribución del tiempo. El tiempo dedicado al juego psicomotriz en la primera infancia es difícil de determinar, porque casi todas las actividades tienen un componente psicomotriz, dado que en esta edad prácticamente todo es movimiento.

- ✓ **La organización del espacio.** La educadora o educador debe velar por que la organización de los espacios en que se encuentran los niños y niñas favorezca las situaciones de experimentación motriz, así como las posibilidades de interiorizar las relaciones espaciales percibidas mediante la vivencia corporal. De hecho, la incidencia educativa de la persona adulta en el juego psicomotor consiste, la mayoría de las veces, en la organización del espacio y la distribución del material.
- ✓ **Selección y uso del material.** El material debe ser diverso y suficiente para que cada niño o niña pueda desarrollar ampliamente la actividad de manipulación y experimentación. A continuación proponemos una serie de materiales adecuados para preparar sesiones de juego psicomotriz:

- Material específico: espejo grande, lacos e madera o de plástico, bancos suecos, colchonetas de densidades diferentes, barras de distintos tamaños, aros de plástico, cuerdas de colores, gomas elásticas, pañuelos, petos de colores, pelotas de diferentes tamaños y texturas, palos, etc.
- Material no específico: pizarra, reproductor de música, DVD de danzas, sonidos o música, instrumentos de percusión, telas (de muchos tamaños), papeles para dibujar o pintar, lápices, ceras, pinturas, tijeras, cinta adhesiva de colores, siluetas de manos y pies de dos colores (para diferenciar la extremidad derecha de la izquierda), yesos, etc.
- Otros materiales: papel de periódico, harina, serrín, esponjas, globos, máscaras, etc.

3.4. La evaluación.

Debemos valorar todo el proceso de aprendizaje adaptando el nivel de exigencia a las características individuales de cada niño o niña; por tanto, la evaluación se tiene que prever en el comienzo de la programación de las actividades.

La evaluación debe servir como punto de referencia para las siguientes propuestas motrices, en el sentido de modificar e introducir lo que se considere conveniente con el objetivo de ayudar a los pequeños a seguir progresando.

Es conveniente dedicar una parte de la evaluación a la adecuación del espacio, del horario y de los materiales, así como a las posibilidades reales del grupo y a la actuación de las personas adultas.

4. El juego educativo.

El juego es educativo por definición, pero concretamente se ha calificado así el tipo de juego creado por O. Decroly para trabajar desde la etapa infantil.

Decroly decidió presentar las actividades que proponía como juegos para tratar de estimular el interés del niño o niña. A partir de esta idea surgió la expresión juego educativo.

El juego educativo es una actividad lúdica cuyas características son las mismas del juego libre, salvo en que no nace espontáneamente del niño o niña sino que lo propone la persona adulta con una intención claramente educativa.

Los juegos educativos responden a las siguientes características

- ✓ Tienen como finalidad ofrecer al niño o niña objetos susceptibles de favorecer el desarrollo de algunas funciones mentales, la iniciación en unos cuantos conocimientos y la posibilidad de repeticiones frecuentes en relación con la capacidad de atención, memoria y comprensión.
- ✓ En general, son individuales, pero también los hay que están concebidos para grupos pequeños y para grupos grandes.
- ✓ Las actividades propuestas se suelen realizar sentados y son eminentemente de interior.
- ✓ El material que se utiliza es sencillo, ligero y poco voluminoso, y además suele ser atractivo visualmente.
- ✓ El material suele ser barato y fácil de conseguir, por lo que se puede reponer fácilmente cuando se estropea.

Los juegos educativos varían según las funciones y los conocimientos con los que se relacionan, por la edad, por el número de personas que juegan y por la técnica de ejecución.

5. El juego tradicional.

El juego es cultura y, por tanto, como ya se ha dicho anteriormente, es inherente a la actividad humana. No es casualidad, pues, que niños, jóvenes y adultos de todas las épocas hayan encontrado y encuentren en el juego un modo placentero e inagotable de utilizar el tiempo.

Los juegos tradicionales son una manera concreta y visible con que los pueblos, las sociedades y las culturas se muestran a las demás sociedades.

Podemos definir el juego tradicional como aquel que es característico de una determinada zona en la que está muy arraigado y que es transmitido de generación en generación.

Hay infinidad de juegos tradicionales, podemos mencionar los de círculo, de dedos, de palmas, de cuerda, de gomas, de falda, de cartas, de mesa, de pelota o de astucia, entre muchos otros.

6. El juego multicultural.

Los juegos multiculturales son el conjunto de juegos populares o tradicionales que se juegan en otros países y/o culturas.

Los niños y niñas de otras culturas que viven en nuestro país conocen muchos juegos que son o pueden ser una novedad para los de aquí; por lo tanto, podemos aprovechar esta puerta abierta, que nos permite conocer el patrimonio lúdico de otros lugares del mundo.

El hecho de vivir en una sociedad democrática, que respeta la diferencia cultural, sexual, étnica y religiosa, no garantiza que el conjunto de la ciudadanía haya asimilado estas diferencias y las respete.

La discriminación es una actitud que aún persiste y que hay que combatir. Una de las mejores maneras de hacerlo es mediante el conocimiento de juegos de hacerio ese otros lugares.

6.1. Objetivos del juego multicultural

El conocimiento de los juegos multiculturales tiene la finalidad de fomentar los valores de la interculturalidad, el respeto a la diversidad y la no discriminación entre los niños y niñas de todo el mundo.

Por ello, mediante la práctica de juegos multiculturales, además de los objetivos inherentes a cualquier juego, se pueden alcanzar otros como:

- ✓ Descubrir otras culturas a través de su patrimonio lúdico.
- ✓ Conocer mejor la cultura propia por comparación con otras.
- ✓ Valorar la diversidad y el enriquecimiento que supone entrar en contacto con otras culturas.
- ✓ Crear vínculos afectivos entre niños y niñas de edad, género y condiciones diferentes.

6.2. Organización y recursos de los juegos multiculturales.

Los juegos multiculturales recogen propuestas de los cinco continentes. Generalmente se suelen organizar por continente, primero, y por país, después. En algunos casos, el juego aporta originalidad, y puede abrir la puerta a la curiosidad por descubrir otras culturas y acercarse a ellas.

Normalmente no necesitan materiales complejos, por lo que son un buen recurso para las situaciones de la educación formal, no formal e informal, tanto en espacios abiertos como cerrados, en parques o patios de escuela o en cualquier lugar donde haya una motivación para pasarlo bien disfrutando del juego y, a la vez, ganas de conocer aspectos de otras culturas, a veces despreciadas y degradadas.

La educadora o educador debe aprovechar el valor motivacional del juego para impulsar el deseo y el interés por conocer la realidad cultural del otro, para que los niños y niñas se acerquen unos a otros sin tener en cuenta la procedencia, ya que no solo los de aquí deben poder manifestar elementos de su cultura.

7. Juego cooperativo y juego competitivo.

Desde el punto de vista de las relaciones que se generan entre los participantes, hay dos tipos de juegos: el juego cooperativo y el juego competitivo.

7.1. El juego cooperativo.

El juego cooperativo es aquel en el que todo el grupo trabaja para conseguir un objetivo común.

La idea básica de los juegos cooperativos es jugar unos con otros para superar desafíos y obstáculos, no jugar unos contra otros.

La cooperación entre los participantes es imprescindible, por lo que jugando aprenden de una manera divertida a tener más consideración por los demás y sienten una mayor motivación para trabajar por el bien común.

En los juegos cooperativos ningún participante aumenta su autoestima a costa del otro. Todo el mundo ayuda, todo el mundo gana y no pierde nadie, de esta manera se reafirma la autoconfianza del pequeño como una persona aceptada y digna.

Características del juego cooperativo

El juego cooperativo tiene unas características propias:

- ✓ Se juega por el placer de jugar, no para conseguir un premio.
- ✓ Los participantes se divierten sin miedo de no conseguir los objetivos propuestos.
- ✓ Favorece la participación de todos.
- ✓ Los niños y niñas que juegan se ven como compañeros, no como enemigos.
- ✓ Cada participante tiene un papel destacado dentro del juego.
- ✓ Los niños y niñas que juegan se ven como pañeros, no como enemigos.
- ✓ Cada participante tiene un papel destacado dentro del juego.
- ✓ La finalidad consiste en superarse a sí mismo a los demás. Así pues, los participantes conocen y miden sus aptitudes por su esfuerzo y no comparación con los demás.
- ✓ Es vivido como una actividad conjunta, no individual, ya que no se centra en un individuo concreto.
- ✓ Se practica en ambientes muy diversos, utilizando objetos variados, para edades diferentes y con agrupaciones de niños y niñas también diferentes.
- ✓ Ayuda a aprender a convivir con las diferencias de los demás.

Este tipo de juego debe formar parte de las propuestas de juegos hasta los once años de edad, como mínimo y, de este modo, se elimina la competición, tanto de grupo como individual, en los juegos dirigidos.

Valores en los juegos cooperativos

Los juegos no son nunca neutrales, ya que siempre transmiten y potencian códigos de valores concretos mediante los cuales se estructuran determinados tipos de persona, de relaciones entre quienes juegan y de formas de entender el esparcimiento.

Los juegos cooperativos son un instrumento para potenciar una serie de valores

considerados positivos en las relaciones humanas, tales como:

- La **cooperación**. Consiste en el valor y la habilidad necesarios para llevar a cabo tareas y resolver situaciones conjuntamente a través de unas relaciones basadas en la reciprocidad, no en el poder ni en el control. Las experiencias cooperativas son la mejor manera de aprender a compartir, de socializar y de preocuparse por los demás.
- La **empatía**. Es la capacidad para ponerse en el lugar del otro, para comprender su punto de vista, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades y su realidad. La comunicación empática está asociada a la igualdad y a la simetría comunicativa.
- La **comunicación**. Se basa en el desarrollo de la capacidad para expresar el estado de ánimo, las sensaciones, las percepciones, los conocimientos, las emociones, etc.
- La **participación**. La participación colectiva genera un clima de confianza y de mutua implicación, necesario para la auténtica comunicación humana. Los juegos cooperativos eliminan la exclusión y, de entrada, rechazan la división entre quien gana y quien pierde.
- La **construcción de una realidad social positiva**. Los juegos cooperativos cambian las actitudes de las personas hacia el juego y hacia ellas mismas, por lo que se crea un ambiente de afecto mutuo, apto para el esparcimiento y para el aprendizaje intelectual y actitudinal. Además, generan comportamientos prosociales, basados en relaciones solidarias, afectivas y positivas.
- La **estima** y el **concepto positivo de uno mismo**. Estos juegos ayudan a desarrollar una imagen positiva de uno mismo y a reconocer, amar y expresar la importancia del otro.
- La **alegría**. Representa un objetivo educativo que no se puede hacer a un lado. En estos juegos, como el fracaso y el rechazo desaparecen, la alegría se manifiesta claramente.

Las niñas y los niños educados en la cooperación y la aceptación tienen más posibilidades de desarrollar una personalidad sana y equilibrada.

Numerosos estudios subrayan la necesidad de practicar juegos individuales y de grupo en los que todos los participantes puedan ser aceptados y experimentar al menos un grado moderado de éxito.

El juego cooperativo en la educación infantil.

El juego cooperativo se puede trabajar en la educación infantil y se debe hacer, pero simplificando las normas y reduciendo las instrucciones a los pasos imprescindibles, sencillos y claros.

Por las características psicológicas de los niños y niñas menores de tres años, es muy difícil trabajar los juegos cooperativos con ellos, pero de todos modos se puede empezar a intervenir en esta dirección. Por ejemplo, dos niñas de 24 meses aproximadamente quieren un mismo coche e inmediatamente surge el conflicto. Podemos optar por tres soluciones: devolvérselo a la niña que lo tenía; dárselo a la que no lo tenía para que también juegue o hacerlas sentarse, una frente a la otra, para que jueguen a pasárselo.

En situaciones similares es la persona adulta la que debe guiar a los niños y las niñas hacia el juego cooperativo.

A partir de los tres años no solo es posible practicar juegos cooperativos, sino que es aconsejable. Es interesante observar cómo las niñas y los niños de 3-7 años son bastante receptivos para extrapolar el juego cooperativo dirigido a otras actividades no dirigidas, lo que es más difícil cuando son mayores.

Los juegos cooperativos también son muy adecuados para trabajar la creación y la consolidación de un grupo. Es una manera de estimular un tipo

de relaciones y de valores que resultaría difícil de trabajar de otro modo. Además de la escuela infantil, hay otros entornos no formales en los que se puede practicar el juego cooperativo, por ejemplo, las ludotecas, las fiestas de cumpleaños u otras celebraciones.

Recursos

Por lo general, los juegos cooperativos requieren poco material y prácticamente ningún gasto.

Es conveniente que los mismos niños construyan los juguetes, por lo que debemos ayudarles a descubrir materiales que puedan encontrar en su entorno, o incluso materiales caseros de uso cotidiano: saco de patatas, pelotas, palos, botes, redes, paracaídas fabricados con trozos de tela, cazuelas, hojas, tierra, arcilla, cajas de cartón, ropa vieja, sombreros, zapatos, trozos de madera, cuerdas, libretas, etc.

También hay juguetes que favorecen este tipo de juego; por ejemplo, juguetes que solo tienen sentido si juegan dos o más niños o niñas.

La evaluación

En los juegos cooperativos la evaluación es una fase tan importante como el desarrollo. Es conveniente evaluar qué ha pasado, las interacciones que se han producido y los resultados obtenidos, así como la adecuación del tiempo, del material y del espacio.

7.2. El juego competitivo

En el juego competitivo los participantes compiten unos contra otros para conseguir un fin.

En este tipo de juego siempre hay quien gana y quien pierde. La presión para conseguir la máxima puntuación suele generar falta de libertad y angustia psicológica por miedo al rechazo o al error. Generalmente, están muy organizados y excesivamente orientados a la victoria.

Muchos de estos juegos competitivos están diseñados para la eliminación del otro; un solo participante gana y todos los demás resultan eliminados. Uno de los problemas de este tipo de juego es que poner a los niños y niñas en esta situación hace que sientan que su aceptación depende de que ganen o pierdan; lo cual les provoca mucha angustia y agresividad.

7.3. Juegos competitivos frente a juegos cooperativos.

Si comparamos las relaciones en los juegos competitivos y en los cooperativos, podemos concluir lo siguiente:

- Los individuos en situación cooperativa se dan cuenta de que la consecución de los objetivos propios es en parte consecuencia de las acciones de los demás, mientras que en el juego competitivo sienten que es incompatible con los objetivos ajenos. Por lo tanto, los individuos actúan según estos parámetros.
- Los integrantes de grupos cooperativos valoran las acciones de sus compañeros con más facilidad que los de los grupos competitivos.
- Los integrantes de grupos cooperativos son más sensibles a las demandas de los otros miembros del grupo que los integrantes de grupos competitivos.
- Los miembros de grupos cooperativos ayudan más a menudo que los de grupos competitivos.
- Los grupos cooperativos tienen más productividad en términos

cualitativos.

- La manifestación de amistad es mayor en los grupos cooperativos que en los competitivos.

En definitiva, los beneficios en el ámbito intelectual, afectivo y social de los juegos cooperativos respecto a los competitivos hacen decantarse sin duda, desde un punto de vista educativo, por la elección de los primeros.

8. El juego y las nuevas tecnologías.

Los diferentes soportes electrónicos que han aparecido en los últimos años, como el ordenador, las consolas, las pantallas táctiles interactivas o los teléfonos móviles, entre otros, forman parte de las llamadas nuevas tecnologías.

Los juegos asociados a las nuevas tecnologías se pueden practicar en cualquier ámbito (escolar, familiar, etc.), por lo que los educadores y las educadoras, pero sobre todo las familias, deben regular su uso para que no se convierta en abuso, y educar a los niños y niñas para que cuando crezcan sean personas con criterio y capaces de ponerse límites.

Veremos los dispositivos tecnológicos en que operan los diversos tipos de juegos. También veremos los juegos con consola.

8.1. Dispositivos tecnológicos

En cuanto a los dispositivos tecnológicos para el juego, tenemos el ordenador, la tableta y las pizarras digitales. La diferencia entre ellas es básicamente la facilidad de acceso y la interacción que permiten:

- El **ordenador**. Si bien hace unos años era el dispositivo más utilizado, su importancia se ha visto desplazada por dispositivos más fáciles de usar, como las tabletas. El principal inconveniente del ordenador es que cuesta

más tiempo conectarlo y acceder a la información y que, para utilizarlo, el niño o niña debe tener cierta destreza motriz que le permita controlar el ratón y cierto dominio en el control postural.

- Las **tabletas**. Son mucho más manejables, permiten un acceso muy rápido a la información y una interacción directa con los dedos. Esta interacción permite la ampliación y reducción de las imágenes, trazar y pintar directamente sobre la pantalla, elegir opciones, arrastrar, etc. Los teléfonos móviles inteligentes también permiten todas estas posibilidades, pero tienen una pantalla demasiado pequeña; si bien los niños pueden hacer cosas en casa con ellos, no son un dispositivo educativo en la escuela.
- Las **pizarras digitales**. Permiten prácticamente las mismas aplicaciones de las tabletas, pero para un uso en grupo, lo que las convierte en un dispositivo de gran utilidad en las escuelas.
Además, permiten archivar todos los trabajos que se van haciendo.
- Las **consolas de juego**. Son dispositivos electrónicos que ejecutan los juegos contenidos en formato DVD u otros. Pueden ser portátiles o requerir estar conectadas a un televisor o proyector para poder visualizar los juegos.

Tanto los ordenadores como las tabletas y, sobre todo, las pizarras digitales incorporan dentro de su software diferentes juegos o recursos para realizar actividades educativas.

8.2. Tipos de juegos

Los juegos tecnológicos se pueden clasificar en juegos para ordenadores o tabletas y juegos con con-solas, según la forma de acceder a ellos.

Juegos para ordenadores o tabletas

Actualmente, podemos encontrar juegos en formato digital para niños y niñas a partir de los tres años. Se pueden encontrar en formato DVD, aun. que progresivamente están siendo sustituidos por los juegos que se descargan directamente de la red o se juegan en línea.

Los juegos para niños y niñas entre tres y seis años suelen proponer actividades que plantean el reconocimiento de fonemas o melodías, los números, los nombres o las formas geométricas. También hay juegos que trabajan la memoria, la observación, la ordenación, la clasificación o la resolución de problemas matemáticos sencillos mediante el sentido de la vista y el oído.

En el mercado también podemos encontrar los llamados cuentos interactivos, que son fundamentalmente lúdicos. Proponen actividades para reforzar aprendizajes como el vocabulario, la educación en valores, el desarrollo de la creatividad, el refuerzo de la lectura, la numeración, el reconocimiento de objetos, etc.

Progresivamente los juegos en DVD están siendo sustituidos por los juegos en Internet, ya que también pueden ser utilizados con tabletas y smartphones.

Actualmente hay muchas direcciones de Internet en las que se pueden encontrar todo tipo de juegos, desde los tradicionales hasta los multiculturales o los educativos. Solo hay que utilizar un buen buscador y seleccionar el tipo de juego que interesa encontrar en función de los objetivos. Sin embargo, para menores de seis años la oferta es más reducida.

Algunos de estos juegos se pueden practicar en línea, jugando con otras personas que están conectadas.

Juegos para consolas

Las consolas son soportes de uso eminentemente doméstico aunque también se pueden encontrar a menudo en las ludotecas. Se caracterizan por la buena

calidad de imagen, la tarjeta de sonido y la posibilidad de admitir más de un jugador o jugadora. También permiten la conexión a Internet y jugar en línea.

En determinadas consolas se puede conectar un aparato que permite a los usuarios interactuar con la consola sin necesidad de tener el mando en la mano. Con este sistema, por ejemplo, se pueden encontrar juegos de aventuras donde tú eres el protagonista de la historia.

Los videojuegos suelen proponer viajes espaciales, aventuras en lugares imaginarios o castillos encantados, juegos de carreras, competiciones deportivas de fútbol, tenis o baloncesto, sin olvidar los videojuegos de lucha, guerra y violencia, estos últimos poco aconsejables.

La mecánica del videojuego puede ser desde muy sencilla hasta muy elaborada. En general, se trata de avanzar en diferentes escenarios, eliminando los rivales que salen al paso y esquivando numerosos obstáculos y trampas. En algunos casos, se caracterizan por una carga de violencia gratuita y extraordinaria, por lo que su uso debe estar regulado por una persona adulta.

Aunque a priori no son considerados útiles desde el punto de vista formativo, contribuyen a desarrollar ciertas habilidades, especialmente motrices y de reflejos, y fomentar ciertos aspectos como la intuición y las estrategias para la resolución de problemas.

8.3. Evaluar el juego tecnológico

La evaluación de este tipo de juego se realizará de manera cualitativa e individual, a fin de dar al niño o la niña las ayudas que necesite para desarrollar todas sus capacidades

Lo más conveniente y útil es confeccionar una ficha de observación sistemática que ayude al educador a aclarar los objetivos que pretende alcanzar y realizar la evaluación formativa.

Se debe valorar todo el proceso de aprendizaje, adaptando el nivel de exigencia a las características individuales de los pequeños; por tanto, hay que acordarse de efectuar la evaluación inicial al comenzar las actividades.

También es necesario valorar la adecuación del espacio, el horario y los materiales, así como las posibilidades reales del grupo y la actuación de la persona adulta.