



### Juegos populares



Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen:

simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas y normalmente sencillas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

### Juegos tradicionales



Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

**NOTA: NO OLVIDAR MARCAR LAS GUIAS**

### Juegos tradicionales:



son aquellos juegos típicos de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes

tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etc.), u ...

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar..

Algunos de estos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales. Algunos ejemplos: la petanca, el chito, los bolos, la rana, etc.

### Juegos infantiles

#### Juego funcional o de ejercicio

Entre los 0-2 años. Son propios del estadio sensorio motor. Consisten en repetir acciones por el placer de obtener un resultado inmediato. Los beneficios del juego funcional son:

- Desarrollo sensorial
- Coordinación de los movimientos y los desplazamientos.
- Desarrollo del equilibrio estático y dinámico.
- Comprensión del mundo que rodea al bebe.
- Auto superación.
- Interacción social con el adulto de referencia.
- Coordinación óculo-manual.

Una modalidad de juego de ejercicio es el juego turbulento. Es un juego motor que consiste en carreras, saltos, persecuciones, luchas, etc.

#### Juegos infantiles exteriores



Los juegos infantiles exteriores se encuentran en parques o centros recreativos, estos juegos tienen la tarea de ser duraderos,

divertidos, resistentes y sobre todo seguros debido al público al que van dirigidos, los cuales son niños menores de 10 años en su mayoría.

Estos existieron a partir de la necesidad de tener un entretenimiento más activo y seguro para los niños pequeños donde puedan entretener varios niños a la vez.

La mezcla de materiales es por lo general metal y plástico, pero dependiendo del diseño temático podría incluir otros materiales como madera, así como los colores que este pudiera contener.

Una de las ventajas más notables de estos juegos se encuentra:

- Interacción con otras personas de la misma edad que el niño
- Promueve la amistad con los demás niños.
- Demanda de mejoramiento de seguridad
- Cuidados y mantenimientos a parques más frecuentes
- Mayor número de personas en los parques

### Juego simbólico



Entre los 2-7 años. Estadio preoperacional. Consiste en simular situaciones reales o imaginarias, creando o imitando personajes que no están presentes en el

momento del juego. Los beneficios del juego simbólico son:

- Comprensión y asimilación el entorno.
- Aprendizaje de roles establecidos en la sociedad adulta.
- Desarrollo del lenguaje.
- Desarrollo de la imaginación y la creatividad.

### Juego de reglas



Tiene un carácter necesariamente social. Se basa en reglas simples y concretas que todos deben respetar. La estructura y

seguimiento de las reglas definen el juego. Los beneficios del juego de reglas son:

- Se aprende a ganar y perder, a respetar turnos y normas y opiniones o acciones de los compañeros de juego.
- Aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades.

- Favorecimiento del desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

### Juego de construcción

Aparece alrededor del primer año. Se realiza en paralelo a los demás tipos de juego. Evoluciona con los años. Los beneficios del juego de construcción son:

- Potenciación de la creatividad.
- Desarrollo de la generosidad y el juego compartido.
- Desarrollo de la coordinación óculo-manual.
- Aumento del control corporal durante las acciones.
- Incremento de la motricidad fina.
- Aumento de la capacidad de atención y concentración.
- Estimulación de la memoria visual.
- Mejora de la comprensión y el razonamiento espacial.
- Desarrollo de las capacidades de análisis y síntesis.
- Juegos de mesa

### Juego de mesa



Los juegos con tablero, que utilizan como herramienta central un tablero en donde se sigue el estado, los recursos y el progreso de los jugadores usan símbolos físicos. Muchos también

implican dados o naipes. La mayoría de los juegos que simulan batallas son de tablero, y este puede representar un mapa en el cual se mueven de forma simbólica los contendientes. Algunos juegos, como el ajedrez y el go son enteramente deterministas, basados solamente en la estrategia. Los juegos infantiles se basan en gran parte en la suerte, como la Oca, en el que apenas se toman decisiones, mientras que el parchís (parqués en Colombia, ludo en Chile), es una mezcla de suerte y estrategia. El Trivial es aleatorio en tanto que depende de las preguntas que cada jugador consiga. Los juegos de mesa, son antiguos o tradicionales, pero son considerados de la nueva época o actuales debido a que han ido mejorando su diseño, complementaciones y características.

### Videojuegos



## INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA

Según Resolución N° 2729 del 13 de Octubre 2017

Código DANE: 173001002475 Nit: 809.001.097-3

Los videojuegos son aquellos que controla un ordenador o computadora, que pueden crear las herramientas virtuales que se utilizarán en un juego, como naipes o dados o elaborados mundos que se pueden manipular.

A veces, hay una carencia de metas o de oposición, que ha provocado una discusión sobre si estos se deben considerar "juegos" o "juguetes".<sup>8</sup>

### Juegos de rol



Los juegos de rol son un tipo de juego en el que los participantes asumen el papel de los personajes del juego. En su origen el juego se desarrollaba

entre un grupo de participantes que inventaban un guion con lápiz y papel. Unidos, los jugadores pueden colaborar en la historia que implica a sus personajes, creando, desarrollando y explorando el escenario, en una aventura fuera de los límites de la vida diaria. Uno de los primeros juegos de rol en ser comercializados fue Dungeons & Dragons.

### Juegos cooperativos



Los juegos cooperativos son juegos en los cuales dos o más jugadores no compiten, sino más bien se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo y

por lo tanto ganan o pierden como un grupo. En otras palabras, son juegos donde grupos de jugadores pueden tomar comportamientos cooperativos, pues los juegos son una competición entre coaliciones de jugadores más que entre jugadores individuales. Es como un juego de coordinación, donde los jugadores escogen las estrategias por un proceso de toma de decisiones consensuadas

### **Actividad**

RESPONDE EN GRUPOS DE TRES PERSONAS, EN UNA HOJA APARTE O EN EL CUADERNO:

1. Realiza un esquema conceptual de tema
2. Realiza un video de un juegos populares y tradicionales
3. Toma fotos jugando un juego de mesa
4. Describe el juego:
  - 4.1. El trompo

- 4.2. La rayuela
- 4.3. El stop
- 4.4. El puente estaquibrado
- 4.5. Policías y ladrones

### **EVALUACION**

**Va a reflexionar respecto a cómo se sintió y qué tanto aprendió en el desarrollo de esta guía didáctica:**

**¿Qué aprendió?**

---

---

---

---

**¿Qué le gustó?**

---

---

---

---

**¿Qué se le dificultó?**

---

---

---

---

**NOTA:** Señor estudiante este taller se debe de realizar a puño y letra entendible, en hojas cuadrículadas tamaño oficio o en su cuaderno, además se debe entregar a más tardar el 06 de Noviembre

**NOTA: NO OLVIDAR MARCAR LAS GUIAS**