



0-6/8 meses: Juegos para explorar su propio cuerpo y el mundo de las sensaciones y el afecto

Preferencia por la estimulación sensorial que le dan otras personas (mirar al rostro humano/escuchar voces de otras personas/caricias..). A partir de los 4-5 meses comienzan a interesarse más por manipular juguetes de forma no diferenciada, repitiendo una serie de esquemas: chupar, oler, escuchar, tocar, mirar, coger, alejar-acercar, etc.

Juguetes recomendados: Juguetes que estimulen los sentidos y la afectividad, así como el descubrimiento de su propio cuerpo y el movimiento. **Deben incluirse juegos y juguetes para tocar y sostener, para chupar, para mirar, para “aporrear” o golpear, para escuchar y para establecer relaciones afectivas con las figuras de crianza.**

8-12 meses: Juegos para explorar el mundo de los objetos, las sensaciones y el movimiento, así como el mundo social

Preferencia por relacionar objetos con otros sin importar su uso convencional (golpear dos objetos uno contra otro, sacar-meter objetos en cajas, apilar objetos, etc.). Al final de etapa comienza a relacionar objetos de forma convencional (mete cuchara en taza o golpea tambor con palo), y a tratar los objetos de forma diferenciada, adaptando sus acciones a las características de los objetos (pulsar un botón para escuchar un sonido, mover una campana para hacerla sonar, etc.)

Juguetes recomendados: Los que estimulen la exploración de objetos, el gateo y los cambios posturales desde el suelo, la afectividad y la comunicación temprana. Deben incluirse juguetes que rueden y juguetes que puedan usarse de forma combinada. Al final de etapa se deben incluir primeros juguetes causa-efecto

12-18 meses: Juegos para poder desplazarse y probar las condiciones físicas de su cuerpo, para descubrir la permanencia de los objetos, las características físicas de los juguetes y para explorar sus funciones y relaciones causa-efecto

Preferencia por juegos y juguetes para arrastrar y trepar, así como juguetes para meter y sacar objetos o para descubrir relaciones causa-efecto. Primeras categorías presimbólicas: representa acciones aisladas con objetos habituales, al inicio sobre sí mismo y luego sobre otros (hace que bebe con un vaso de tamaño real, hace que come con la cuchara, peina al adulto o se peina

Juguetes recomendados: Los que inviten a moverse y a explorar el espacio como los correpasillos o juegos de arrastre, los cochecitos o juguetes que ruedan y los objetos para trepar. Se deben incluir juguetes causales, juguetes para meter unos dentro de otros, juegos de escondite, juguetes musicales y primeros útiles de pintura. Los cuentos y álbumes de fotos comienzan a tener un papel importante.

18-24 meses: Juegos para probar sus posibilidades motoras y de descubrimiento causa-efecto o de uso de instrumentos. Inicios del juego simbólico al final de etapa.

Preferencia por juegos motores y por probar sus destrezas manipulativas. Inicios de juegos simbólicos al final de etapa. Progresa en el juego para descubrir las funciones y las relaciones causales de los juguetes, así como en el uso combinado de juguetes y de acciones secuenciadas dentro de un juego. Inicia juego simulado, actuando sobre agentes no-animados (rodar un coche, dar de comer a muñeca..) y combinando algunos objetos entre si (monta el muñeco en el coche, remueve con la cuchara en la taza). Mayor interés por los libros de imágenes.



Juguetes recomendados: Los que permiten el ejercicio físico, tales como toboganes o triciclos para manejar con los pies, y las manipulaciones precisas o con empleo de instrumentos (puzles de encaje, juegos de ensartado, etc.). Los juguetes para descubrir relaciones causa-efecto y para representar acciones habituales. Inicio de juego creativo (pinturas, construcciones, pizarras). Aconsejamos incluir mesita y sillita baja al final de etapa

24-30 meses: Juegos motores conviviendo con juegos simbólicos y juegos de construcción/creación

Preferencia por imitar actividades de la vida diaria y por los juegos que le permiten probar sus destrezas manipulativas y viso-motoras, aunque sin abandonar su interés por los juegos de ejercicio motor. En su juego, simbólico representa escenas de la vida diaria, secuenciando varias acciones y combinando distintos objetos. Usa objetos en miniatura y también objetos sustitutos (uso de una caja como si fuese un coche) Comienza a agregar animación a los juguetes-agentes

Juguetes recomendados: Siguen siendo importantes los juguetes para desplazarse y moverse (triciclo, pelotas), aunque cada vez le gustan más los juegos para probar su destreza visomotora, tales como los encajes o puzles. Los juguetes que le permiten representar acciones de la vida diaria (fregona y cubo, vajilla de cocina y platos, etc.), así como los juegos de construcción, los instrumentos de percusión y algunos materiales de creación artística (pinturas, pegatinas) suelen ser imprescindibles. Los cuentos y los juegos de emparejar o clasificar van a ocupar cada vez un lugar más relevante

30-36 meses: Juegos simbólicos y juegos de construcción/creación

Preferencia por el juego simbólico y por investigar hasta donde pueden hacer las cosas sin ayuda. Continúa siendo importante el juego motor aunque cada vez dedican más tiempo a actividades manipulativas y de investigación de lo que les rodea, con un incremento paulatino hacia las actividades simbólicas (juegos con muñecos, disfrazarse, etc.)

Juguetes recomendados: Continúan siendo necesarios los juguetes que permiten el ejercicio motor pero se incorporan juguetes pequeños para el juego simbólico, tales como conjuntos en miniatura para jugar a las granjas, los garajes, a las cocinitas o a las casitas. Otra opción simbólica es la caja de disfraces. También es importante disponer de juegos manipulativos de construcción y creación, tales como mecanos o construcciones de madera, puzles, lápices y materiales para manualidades. Se pueden incorporar también primeros juegos o juguetes educativos electrónicos

3-6 años: Juegos simbólicos, juegos de creación y primeros juegos de reglas

Preferencia por jugar con otros niños a representar diversas situaciones y personajes o a juegos de mesa y a juegos de actividad física de competición. En su juego simbólico, representa cada vez más acciones más complejas, con reparto de distintos roles entre los participantes del juego y con inclusión de actividades que no son las de la vida diaria (juegan a ser médicos, bomberos, etc.). En esta etapa se inicia el juego cooperativo

Juguetes recomendados: Los juguetes más representativos son todos los relacionados con el juego simbólico, aunque también puede gustarles mucho dibujar y diseñar manualidades con distintos materiales. Los cuentos y el mundo de las letras cobran ahora un papel importante, siendo esencial que los padres lean cuentos a sus hijos y les motiven hacia el descubrimiento de la lecto-escritura