



**TRABAJO FIN DE GRADO  
GRADO EN TRABAJO SOCIAL  
CURSO ACADÉMICO 2023-2024  
CONVOCATORIA JUNIO**

**TÍTULO: EL TEMA DE LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO  
SOCIAL INFANTIL.**

AUTORA: Balint, Ana Beatriz

NIE: X5456827P

TUTORA: Nuño Gómez, Laura

En Azuqueca de Henares, a 13 de mayo de 2024

## ÍNDICE

<b>I.-INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>3</b>
<b>II.-MARCO LEGISLATIVO EN EL ESTADO ESPAÑOL .....</b>	<b>4</b>
2.1.-Competencia de los poderes públicos.....	4
2.2.-Legislación social .....	5
2.3.-Legislación educativa .....	5
2.4.- Libertad de expresión .....	6
2.5.- Las leyes en los medios de comunicación .....	7
<b>III.-EL CONTEXTO PERSONAL Y SOCIAL DE LA ETAPA INFANTIL.....</b>	<b>9</b>
3.1.-Dimensión física .....	10
3.2.-Dimensión cognitiva.....	10
3.3.-Dimensión socioemocional.....	11
<b>IV.-DEFINICIÓN Y TIPOS DE JUEGO.....</b>	<b>14</b>
4.1.-El juego implica desarrollo.....	14
4.2.-El juego como precursor del aprendizaje. ....	15
4.3.-El juego como una actividad social. ....	16
4.4.-El juego como un elemento esencial para la diversión.....	17
4.5.-Tipos de juegos.....	17
<b>V.-EL JUEGO COMO PARTE DEL DESARROLLO SOCIAL INFANTIL .....</b>	<b>19</b>
5.1.-Beneficios del juego .....	20
5.2.-Papel esencial de las personas adultas en el desarrollo social infantil. ....	26
<b>VI.-EL PELIGRO DE LAS REDES SOCIALES Y LAS TECNOLOGÍAS .....</b>	<b>29</b>
6.1.- Aspectos positivos .....	30
6.2.- Aspectos negativos .....	30
<b>VII.-CONCLUSIONES.....</b>	<b>33</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>35</b>

## I.-INTRODUCCIÓN

Todos los seres humanos en la etapa de la niñez e incluso más adelante, se han visto beneficiados por el juego. Se juega desde niño/a y el juego acompaña al ser humano a lo largo de las distintas etapas de su desarrollo. Es innegable que los/as niños/as juegan mucho, independientemente de las circunstancias vitales que tengan. Sin embargo, los jóvenes también juegan; los adultos, también siguen jugando; incluso los más mayores, aun estando en una residencia, por ejemplo, continúan jugando. Por supuesto, los juegos van cambiando en función de la cultura y de la etapa vital en la que uno se encuentre, pero es algo que acompaña a lo largo de toda la vida. Por ello que muchos psicólogos, científicos y antropólogos hayan realizado numerosos estudios acerca de la importancia del juego en el desarrollo del ser humano.

Sin duda, el juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Su universalidad es el mejor indicador de la función primordial que cumple a lo largo del curso vital de cada persona. Aunque generalmente se le asocia con la infancia, es una actividad que se manifiesta a lo largo de toda la vida, incluso en la vejez (Mieles-Barrera, 2020: 251).

Cabe destacar que el juego no es una actividad reciente, ni existe desde hace pocos años como consecuencia del progreso y del desarrollo de la sociedad, sino que es algo que existe desde hace muchos años. De hecho, tal como señala Solís (2020): “La antropología fecha el origen del juego en torno a los primates pues este ya formaba parte de su naturaleza. Paulatinamente van incluyendo aspectos de derechos y ética mostrando así sus beneficios para el ser humano” (45).

El juego es complicado de definir, ya que a lo largo de la historia ha habido numerosos autores que han intentado dar una definición clara y exacta del mismo, a la vez que han intentado hacer una clasificación de las tipologías que existen. Algunos de estos autores son: Jean Piaget, Vygotski, Waldorf, María Montessori y Freinet, entre otros.

Sin embargo, con este trabajo no se pretende abordar todas las teorías que existen sobre el juego y tampoco pretende ser un manual de consulta para profesionales sobre la mejor manera de jugar para los niños/as. Mas bien, este documento pretende recoger, en primer lugar, el marco legal existente en España sobre este tema y el marco personal del niño/a, intentando comprender en mejor medida lo que el menor vive en la infancia y lo que realmente necesita para saber responder a esas necesidades.

En segundo lugar, se pretende aclarar el concepto de lo que significa el juego, así como de los distintos tipos que existen, con la intención de descubrir si es una actividad que ayuda en el desarrollo social infantil o no, investigando y recopilando los distintos beneficios que han descubierto los grandes autores en los últimos años.

Por último, es importante destacar el papel que desempeña la persona adulta en el desarrollo social del menor y de cómo puede usar el juego para favorecerlo, sin olvidar la aparición de un nuevo factor: las nuevas tecnologías, que tal como señalaremos, conllevan una serie de riesgos que son importantes tener en consideración.

## **II.-MARCO LEGISLATIVO EN EL ESTADO ESPAÑOL**

Los/las menores han sido siempre un colectivo que se ha considerado vulnerable, por ello es necesario la elaboración de leyes que los/las protejan y que defiendan sus derechos. En el marco europeo encontramos que existe la preocupación de proporcionar al menor un marco jurídico de protección. Gracias a la Convención de Derechos del Niño, de Naciones Unidas, de 20 de noviembre de 1989, ratificada por España el 30 de noviembre de 1990, se establecen una serie de criterios básicos para la protección del menor.

Siguiendo el Art. 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño, encontramos que: “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”. Es a partir de esta ley que se observa la necesidad y el derecho del niño a jugar y es la que ha propiciado la elaboración de leyes que protegen estos derechos del niño en el Estado español.

Según el art. 4 CE, “Los niños gozarán de la protección prevista en los acuerdos internacionales que velan por sus derechos”, como la Convención de Derechos del Niño de las Naciones Unidas de 1989, por lo tanto, esta legislación, así como otros acuerdos y documentos legislativos ratificados por España, crean un marco jurídico de protección para el menor. En concreto, nos centraremos especialmente en la legislación vigente en España sobre los derechos del menor y cómo el juego puede dar respuesta ante la necesidad de hacerlos efectivos.

### **2.1.-Competencia de los poderes públicos**

Según señala el Art. 10 CE, “La dignidad de la persona, los derechos inviolables que le son inherentes, el libre desarrollo de la personalidad, el respeto a la ley y a los derechos de los demás son fundamento del orden político y de la paz social”.

También es competencia de los poderes públicos promover “la realización de acciones dirigidas a fomentar el conocimiento y cumplimiento de los deberes y responsabilidades de los menores en condiciones de igualdad, no discriminación y accesibilidad universal” (Art. 9 de la Ley 26/2015, de 28 de julio, de modificación del sistema de protección a la infancia y a la adolescencia). Por ello, se considera necesario señalar y poner en conocimiento aquella legislación en la que se defiende el derecho del niño/a a jugar, así como todas aquellas leyes que se pueden llevar a término con el ejercicio del juego.

En el art.11 de la Ley 26/2015, de 28 de julio, de modificación del sistema de protección a la infancia y a la adolescencia, se señala que es obligación de las Administraciones Públicas en materia de juego y tiempo libre, proporcionar lo necesario

para que se puedan llevar a cabo de la mejor manera posible por el bien primero del menor:

Las Administraciones Públicas deberán tener en cuenta las necesidades de los menores al ejercer sus competencias, especialmente en materia de control sobre productos alimenticios, consumo, vivienda, educación, sanidad, servicios sociales, cultura, deporte, espectáculos, medios de comunicación, transportes, tiempo libre, juego, espacios libres y nuevas tecnologías (TICs).

Además, con este mismo objetivo, en España se han elaborado leyes y decretos que están relacionados con proteger y otorgar las condiciones necesarias para el correcto desarrollo del juego, como por ejemplo el Real Decreto 1205/2011, de 26 de agosto, sobre la seguridad de los juguetes, donde se especifica cómo deben ser los juguetes para que no constituyan un peligro para el/la menor.

En el Art. 2 de la Ley Orgánica 8/2015, de 22 de julio, de modificación del sistema de protección a la infancia y a la adolescencia, se señala “la protección del derecho a la vida, supervivencia y desarrollo del menor y la satisfacción de sus necesidades básicas, tanto materiales, físicas y educativas como emocionales y afectivas”. Tal como veremos más adelante, el juego se puede considerar una necesidad básica para el menor, ya que tiene multitud de beneficios y constituye un pilar clave para su desarrollo social, emocional, afectivo, físico y psicológico.

## **2.2.-Legislación social**

Centrando la atención en el desarrollo social, el Art. 7 de la Ley Orgánica 1/1996, de 15 de enero, de Protección Jurídica del Menor, de modificación parcial del Código Civil y de la Ley de Enjuiciamiento Civil, se destaca que:

Los menores tienen derecho a participar plenamente en la vida social, cultural, artística y recreativa de su entorno, así como a una incorporación progresiva a la ciudadanía activa. Los poderes públicos promoverán la constitución de órganos de participación de los menores y de las organizaciones sociales de infancia.

Al ser considerado el juego como un beneficio para el desarrollo social y cultural de los/las menores, entendemos que este artículo promueve la creación de espacios de participación en la vida social donde además se propicie la incorporación de éstos en la sociedad.

## **2.3.-Legislación educativa**

Otra de las leyes más importantes en materia de menores es la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en la que se puede observar que entre la metodología

que se puede seguir para el ejercicio de la actividad docente en primaria y secundaria, se encuentra el juego, como se señala en el Art. 14:

Los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en las experiencias de aprendizaje emocionalmente positivas, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social y el establecimiento de un apego seguro.

Siguiendo con esta misma ley, podemos observar que, entre los objetivos de educación primaria, secundaria, bachillerato y formación profesional se encuentra el fomento del trabajo en equipo por la importancia que esto adquiere para el desarrollo del menor:

En el art. 17 se especifica en lo referente a la educación primaria: “Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor”. Siguiendo con los objetivos educativos, encontramos el Art. 23 en cuanto a la educación secundaria: “Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal”. Por otro lado, en el Art. 33 se señala que uno de los objetivos educativos en bachillerato es: “Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico”. Por último, en el Art. 40 en el ámbito de la formación profesional: “Aprender por sí mismos y trabajar en equipo...”.

El juego, tal como veremos más adelante, es una forma de propiciar la cooperación, el desarrollo del menor en el ámbito social, el conocimiento del mundo exterior y de sí mismo, etc. Es por ello, que entre los objetivos de las distintas etapas educativas se encuentra el fomentar el trabajo en equipo y que además esto esté comprendido en una ley, da pie a considerar el juego como una forma de poder alcanzar dicho objetivo en el ámbito educativo.

Por otro lado, tal como explicaremos más adelante, el juego es considerado también una herramienta para la inclusión de todos los menores en la sociedad, ya que, al jugar, se derriban en gran medida las barreras que puede haber por las diferencias culturales, étnicas, religiosas, etc. En la Ley de Educación, concretamente en los artículos 19 y 75 se señala la inclusión del alumnado como un objetivo importante, por lo que se puede considerar que el juego también puede ser un método eficaz para propiciar dicha inclusión, sobre todo también para aquellos niños/as que presentan alguna discapacidad y que eso les dificulta la inclusión total en la sociedad.

## **2.4.- Libertad de expresión**

Otro punto importante para destacar es el derecho de los niños y niñas a expresarse libremente, como lo señala el Art. 8 de la Ley Orgánica 1/1996, de 15 de enero, de Protección Jurídica del Menor, de modificación parcial del Código Civil y de la Ley de Enjuiciamiento Civil: “Los menores gozan del derecho a la libertad de expresión en los términos constitucionalmente previstos”. Debido a esta ley, se crea el Consejo Estatal de

Participación de la Infancia y de la Adolescencia, en el que se observó la necesidad de que los/las menores dispongan de un espacio en el que poder expresar sus necesidades, sus inquietudes, sus desventajas, etc. En la Orden DSA/1009/2021, de 22 de septiembre se señala que:

Se han de garantizar las condiciones básicas para que el derecho a la participación sea efectivo, algo que requiere que esta participación sea: transparente e informativa; voluntaria; pertinente; adaptada a las niñas y niños; con formación adecuada a las personas adultas; segura, protectora y sensible a posibles riesgos; y responsable.

Todo esto destaca la importancia del juego para la libertad de expresión del menor, ya que, durante la actividad lúdica el/la niño/a se siente libre de poder expresar todo aquello que quiere sin sentirse juzgado/a, además de poder mostrar sus inquietudes, necesidades y deseos.

Muy unido a la libertad de expresión, encontramos también el derecho de los niños/as a ser oídos, como señala el Art. 9 de la Ley Orgánica 8/2015, de julio, de modificación del sistema de protección a la infancia y a la adolescencia:

El menor tiene derecho a ser oído y escuchado sin discriminación alguna por edad, discapacidad o cualquier otra circunstancia, tanto en el ámbito familiar como en cualquier procedimiento administrativo, judicial o de mediación en que esté afectado y que conduzca a una decisión que incida en su esfera personal, familiar o social, teniéndose debidamente en cuenta sus opiniones, en función de su edad y madurez. Para ello, el menor deberá recibir la información que le permita el ejercicio de este derecho en un lenguaje comprensible, en formatos accesibles y adaptados a sus circunstancias.

Por ello, tal como hemos señalado anteriormente, el juego es un espacio idóneo para la expresión libre del menor y también se puede considerar como un espacio idóneo para que puedan ser escuchados.

## **2.5.- Las leyes en los medios de comunicación**

Por último, al estar inmersos en una sociedad cada vez más volcada en la tecnología, los medios de comunicación y las redes sociales, es necesario señalar la legislación vigente en esta materia ya que es importante conocer también los derechos de los/las menores, así como la obligación de las autoridades y organismos de velar por ellos/as:

Según el Art. 5 de la Ley 26/2015, de 28 de julio, de modificación del sistema de protección a la infancia y a la adolescencia, las Administraciones Públicas:

Velarán porque los medios de comunicación en sus mensajes dirigidos a menores promuevan los valores de igualdad, solidaridad, diversidad y respeto a los demás, eviten imágenes de violencia, explotación en las relaciones interpersonales, o que reflejen un trato degradante o sexista, o un trato discriminatorio hacia las personas con discapacidad. En el ámbito de la autorregulación, las autoridades y organismos competentes impulsarán entre los medios de comunicación, la

generación y supervisión del cumplimiento de códigos de conducta destinados a salvaguardar la promoción de los valores anteriormente descritos, limitando el acceso a imágenes y contenidos digitales lesivos para los menores, a tenor de lo contemplado en los códigos de autorregulación de contenidos aprobados. Se garantizará la accesibilidad, con los ajustes razonables precisos, de dichos materiales y servicios, incluidos los de tipo tecnológico, para los menores con discapacidad. Los poderes públicos y los prestadores fomentarán el disfrute pleno de la comunicación audiovisual para los menores con discapacidad y el uso de buenas prácticas que evite cualquier discriminación o repercusión negativa hacia dichas personas.

Por último, es conveniente destacar que, a pesar de la existencia de un marco jurídico de protección del menor, la realidad muchas veces difiere de la teoría y no se puede garantizar el cumplimiento de todas las leyes. Por ejemplo, Mielles-Barrera et al. (2020) señalan algunas limitaciones que existen para poner en práctica el derecho del niño al juego:

Algunos niños viven en espacios inapropiados por su hostilidad o asociación con situaciones generadoras de temor o violencia; otros lugares son poco accesibles debido a las barreras que los niños no pueden superar por sus propios medios, son peligrosos desde el punto de vista medioambiental o no son atractivos (250).

Otra de las limitaciones que señalan es: “El papel de los adultos, quienes generalmente definen los propósitos y usos del espacio y el tiempo de los niños” (250).

Por otro lado, hay otros factores como los de orden social, cultural, económico y político que pueden contribuir a poner obstáculos para el cumplimiento de este derecho. Entre ellos, se encuentran el género, el estatus económico y la discapacidad (Mielles-Barrera et al., 2020).

Otro de los factores que limitan la práctica del juego libre en las sociedades actuales, son los cambios que se han venido produciendo en los hábitos y las costumbres de los niños, relacionados con el uso intensivo de tecnologías de la comunicación y videojuegos (250).

En resumen, existen multitud de leyes y derechos que protegen al menor, algunas de ellas relacionadas directamente con el juego o el tiempo libre, otras en cambio señalan aspectos y cosas importantes que pueden tener como respuesta la práctica del juego o el tiempo libre, es decir, puede ser una de las maneras para poner en práctica dichos derechos. Pero como en todo, existen multitud de limitaciones para ponerlos en práctica, sin embargo, es necesario poder conocerlas para comprender su importancia.



### III.-EL CONTEXTO PERSONAL Y SOCIAL DE LA ETAPA INFANTIL

Hay mucha literatura que intenta generalizar, gracias a las características comunes de los seres humanos, las distintas etapas del desarrollo humano, así como los aspectos más importantes que se destacan de cada una de ellas. Gracias a estos estudios y a las diversas investigaciones que se han llevado a cabo para poder elaborarlas, se han conseguido muchos avances en las distintas disciplinas que estudian el ser humano.

Sin embargo, es importante señalar que cada ser humano tiene unas características y una serie de necesidades particulares que le hacen ser único e irreplicable, y aunque existen unos aspectos determinados que se esperan desarrollar para cada edad y cada etapa evolutiva, esto varía en función de la persona y de sus características personales, tal como lo explican Amar et al. (2004).

Uno de los hechos sorprendentes del conocimiento que los seres humanos tenemos de nosotros mismos, es la evidencia de que todos somos iguales, y de que todos somos diferentes. Así, aunque existe la tendencia a la elaboración de teorías homogenizantes del hombre, los estudios de la representación del mundo, especialmente en niños y jóvenes, nos están mostrando la extraordinaria variabilidad de formas de construcción de la realidad que nos dan una forma de comprender el mundo y los elementos que lo componen (14).

Una vez aclarada la importancia de considerar a cada ser humano como un ser único e irreplicable y que a su vez posee características similares a otros seres humanos, es necesario definir el concepto de lo que es el desarrollo humano y a lo que vamos a referirnos a lo largo de las siguientes líneas. Según el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo “es un proceso continuo que implica el crecimiento y mejora de las capacidades de las personas a lo largo de su vida”. Por otro lado, según señala Myers, citado en Amar et al. (2004):

El desarrollo humano es multidimensional, porque incluye el mejoramiento de un conjunto interrelacionado de dimensiones. Es potencialidad, lo que implica siempre llegar a ser más. Es un proceso continuo, que comienza antes del nacimiento y se prolonga a lo largo de toda la vida. Es un proceso integral, pues los diferentes elementos del desarrollo humano están interrelacionados y deben ser considerados como un todo. Es adaptativo, porque implica preservar el sentido histórico del individuo y al tiempo potencializar su capacidad de cambio.

Habiendo definido el desarrollo humano y sus principales características, nos centraremos en el desarrollo que tienen los niños y niñas, teniendo en cuenta que cada niño/a tiene unas características y necesidades determinadas.

Generalmente se suele hablar de seis etapas en el desarrollo de cada persona, aunque eso depende en gran parte del autor: infancia (desde el nacimiento hasta los 6 años), niñez (desde los 6 años hasta los 12), adolescencia, juventud, adultez y ancianidad o vejez. Para el tema que nos compete, nos centraremos en el periodo del menor que comprende desde el nacimiento hasta la edad de los 12 años, donde comienza una etapa muy diferente con una gran cantidad de cambios en todos los niveles que es la adolescencia.

Siguiendo la clasificación que realizan Paris et al. (2019), podemos destacar que existen cinco etapas entre estas edades:

- Desarrollo prenatal (desde la concepción hasta el nacimiento)
- Primera infancia (desde el nacimiento hasta los 2 años)
- Infancia temprana (desde los 3 hasta los 5 años)
- Infancia media (desde los 6 hasta los 11 años)
- La adolescencia (desde los 12 años a la edad adulta)

En cada una de estas etapas el/la menor sufre numerosos cambios, desarrollándose como persona y aprendiendo a comportarse en sociedad. Podemos destacar 3 dimensiones principales en las que experimentan esos cambios: Dimensión física, dimensión cognitiva y dimensión socioemocional.

### **3.1.-Dimensión física**

La dimensión física es la más fácil de distinguir, ya que el/la niño/a cambia las proporciones de su cuerpo, aprende y desarrolla las destrezas de motricidad gruesa y fina, lo que le permite ir desarrollando movimientos cada vez más complejos y que requieren más esfuerzo; va desarrollando sus capacidades sensoriales e incluso cambian las necesidades nutricionales, ya que un/a niño/a que sólo tiene unos cuantos meses no puede ingerir lo mismo que uno/a de 10 años; van cambiando también las necesidades, porque el/la niño/a más pequeño/a demanda más ayuda para realizar determinadas cosas, a diferencia de otro/a mayor. También la necesidad del sueño va variando y a medida que uno crece no necesita dormir la misma cantidad de horas que al inicio de su vida (París et al., 2019). En resumen, hay numerosos cambios que se producen a nivel físico en la infancia, sin embargo, no es objeto de esta investigación detallarlos y analizarlos todos en profundidad.

### **3.2.-Dimensión cognitiva**

La dimensión cognitiva es mucho más compleja y según el autor, se señalan unas características u otras. Respecto a esta dimensión, señalamos dos autores importantes que han estudiado sobre ello: Piaget y Vygotsky. Comenzaremos con las etapas cognitivas que señala Piaget, también denominadas “estadios”. Éste diferencia cuatro:

- 1.- Estadio sensorio-motor: Desde el nacimiento hasta aproximadamente un año y medio a dos años. En tal estado el niño usa sus sentidos (que están en pleno desarrollo) y las habilidades motrices para conocer aquello que le circunda, confiándose inicialmente en sus reflejos y, más adelante, en la combinatoria de sus capacidades sensoriales y motrices. Así, se prepara para luego poder pensar con imágenes y conceptos (Valdes, 2014: 3)
- 2.- Estadio preoperatorio: Tiene lugar aproximadamente entre los 2 y los 7 años. Este estadio se caracteriza por la interiorización de las reacciones de la etapa anterior dando lugar a acciones mentales que aún no son categorizables como operaciones por su vaguedad, inadecuación y/o falta de reversibilidad. Son

procesos característicos de esta etapa: el juego simbólico, la centración, la intuición, el animismo, el egocentrismo, la yuxtaposición y la reversibilidad (Valdes, 2014:3).

3.- Estadio de las operaciones concretas: De 7 a 11 años de edad. Cuando se habla aquí de operaciones se hace referencia a las operaciones lógicas usadas para la resolución de problemas. El niño en esta fase o estadio ya no sólo usa el símbolo, es capaz de usar los símbolos de un modo lógico y, a través de la capacidad de conservar, llegar a generalizaciones atinadas (Valdes, 2014:3).

4.- Estadio de las operaciones formales: Desde los 12 en adelante (toda la vida adulta): El sujeto que se encuentra en el estadio de las operaciones concretas tiene dificultad en aplicar sus capacidades a situaciones abstractas. Es desde los 12 años en adelante cuando el cerebro humano está potencialmente capacitado (desde la expresión de los genes), para formular pensamientos realmente abstractos, o un pensamiento de tipo hipotético deductivo (Valdes, 2014:4).

Otro de los autores más importantes que han estudiado el desarrollo cognitivo en la etapa infantil es Vygotsky. Para comprender su perspectiva, señalaremos los conceptos más importantes y que pueden ayudar a comprender en mejor medida lo que viven los niños y niñas en esta etapa a nivel cognitivo.

Vygotsky diferencia dos tipos de funciones mentales: las inferiores y las superiores. Las inferiores son aquellas con las que nacemos, son naturales y están determinadas genéticamente. Las superiores son más complejas y son aquellas que el individuo va adquiriendo a medida que va creciendo y va relacionándose con el mundo y con los demás (Linares, 2007).

Por otro lado, Vygotsky en su teoría da mucha importancia al lenguaje, es por ello que distingue tres etapas en el uso del lenguaje: la etapa social, en la que el/la niño/a lo usa para comunicarse con los demás; la etapa egocéntrica, en la que habla consigo mismo/a como una forma de regular su conducta y su pensamiento; y la etapa del habla interna en la que internalizan la egocéntrica y comienzan a reflexionar sobre la manera de solucionar algunos problemas o situaciones cotidianas (Linares, 2007).

Por último y más importante, en la teoría de Vygotsky podemos señalar lo que se denomina como «zona de desarrollo próximo», en la que se encuentran todas aquellas funciones que están en desarrollo, pero aún no se han desarrollado y que, mediante la interacción con los adultos en esta zona, el/la niño/a puede alcanzar un nivel superior de funcionamiento (Linares, 2007).

La «zona de desarrollo próximo» es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces (Tripero, 2017: 1).

### **3.3.-Dimensión socioemocional**

El desarrollo social y emocional abarca aspectos como el temperamento, el carácter, el desarrollo de la personalidad, la gestión de emociones, los apegos, etc. Pero lo que realmente propicia el desarrollo de estos aspectos es la familia, que según Machargo (1991) “es el corazón de la socialización del niño”. Para poder comprender la importancia de esta dimensión, es necesario explicar por qué la familia adquiere un papel tan importante. Según señalan Giler et al. (2023):

La formación de los menores de edad en el núcleo familiar es uno de los factores que más influye en el proceso de desarrollo humano; puesto que, es a temprana edad cuando se inicia el proceso de adoptar conductas y a seguir pautas que poco a poco van forjando el comportamiento de la persona (2552).

La familia es el lugar en el que se adquieren los aprendizajes básicos para el desarrollo personal y social. Cada miembro de la familia tiene su función e influye en el desarrollo del menor de una manera determinada. La relación del hijo/a con la madre es única y diferente, al igual que la relación padre-hijo/a y del hermano/a (Machargo, 1991).

Además, según el estilo de crianza el/la niño/a desarrolla una serie de actitudes y formas de relacionarse con el mundo. Según Machargo, (1991) los tres estilos principales son:

- El estilo autoritario que se caracteriza por un elevado control y exigencia a la vez que escasa comunicación y afecto. Las consecuencias de este tipo de crianza en los niños es que son muy obedientes, disciplinados y poco conflictivos, pero a la vez poco creativos, inseguros, tímidos, tienden a tener baja autoestima, etc. (Machargo, 1991).
- El estilo permisivo que no imponen normas y el control es escaso. El niño goza de mucha libertad, pero esto también propicia que tengan menos capacidad de autocontrol y que tengan dificultades para asumir responsabilidades. Al igual que en el estilo autoritario, son propensos a tener una baja autoestima, pero son más alegres y vitalistas (Machargo, 1991).
- Por último, el estilo democrático, en el que los padres muestran afecto, se comunican y ejercen un adecuado control. Es el equilibrio entre los dos estilos anteriores. Los niños y niñas que se han criado bajo este estilo suelen tener más confianza en sí mismos, los hijos tienden a ser constantes, a tener iniciativa e incluso las relaciones con los demás son más positivas (Machargo, 1991).

Siguiendo con la importancia que tiene el entorno familiar en el desarrollo social y emocional del menor, podemos destacar la importancia de la comunicación familiar, que tal como señalan Giler et al. (2023):

Representa un proceso de comunicación diferente de los demás tipos de comunicación, ya que en ella se transmiten sentimientos, emociones y filiaciones familiares, las cuales permiten a cada miembro de la familia acercarse más entre ellos, establecer acuerdos y vínculos que pueden ser difíciles de quebrantar (2553).

En resumen, la familia es un elemento fundamental para el desarrollo del menor, especialmente a nivel social y emocional y cualquier aspecto positivo o negativo que se de en el seno familiar, tendrá consecuencias en el menor. Es por ello por lo que las situaciones de violencia intrafamiliar, las separaciones de los padres, el estilo de crianza, etc. tienen numerosas repercusiones en el desarrollo del menor.

No podemos olvidar que otro de los lugares donde el menor comparte la mayor parte de su tiempo es en el entorno escolar. Es ahí donde aprende a comunicarse con sus iguales, a respetar las normas sociales y a su vez, a entender el mundo que le rodea y quién es él en ese mundo. Machargo (1991) destaca que:

La asistencia al centro de Educación Infantil tiene efectos positivos para el niño: le proporciona nuevos modelos de conducta y de organización y le ofrece la oportunidad de experimentar otro tipo de relaciones afectivas y sociales. Además, facilita su integración en las etapas escolares posteriores. El niño aprende su nuevo rol, el del profesor y se entrena en la adquisición de hábitos de orden, trabajo y comportamiento social. La influencia del centro infantil afecta al autoconcepto, al descubrimiento de los otros, al desarrollo de habilidades sociales, etc. (108).

El desarrollo social y emocional sucede en el momento en el que el/la menor entra en contacto con la sociedad, con sus iguales, con su familia, con las personas y adultos de referencia, etc. En esa interacción con los demás aprende a comportarse en sociedad, adquiere determinados valores y principios que van a acompañarle durante toda la vida y comienza a establecer relaciones de amistad. En esas amistades y relaciones con los demás, se va conociendo a sí mismo/a, encontrándose con distintas emociones que tiene que aprender a interpretar y gestionar, con distintos sentimientos y experiencias nuevas, pensamientos y deseos, etc. Con todo ello, va formando su personalidad, entendida como una combinación entre factores genéticos y ambientales e irá constituyendo su propio autoconcepto.

#### **IV.-DEFINICIÓN Y TIPOS DE JUEGO**

A lo largo de la historia, diferentes autores han intentado establecer una definición completa de lo que es el juego y de lo que implica en el desarrollo del ser humano, sin embargo, debido a la gran dimensionalidad que alcanza este término, es difícil establecer una definición concreta y precisa. Por ello, antes de adentrarnos en las distintas definiciones y de las características más importantes que tiene el juego, es preciso señalar la procedencia etimológica de esta palabra:

Según Díaz (2008, como se cita en Gallardo y Gallardo, 2018), “la palabra “juego” procede de dos vocablos del latín: “iocus-i”, que significa broma, chanza, gracia, chiste y “iūdus, -i”, que significa juego, diversión. Generalmente, el juego está asociado con la diversión, la recreación física, el placer y la alegría” (42).

Sin embargo, concebir el juego exclusivamente como diversión sería caer en una visión muy reduccionista de lo que conlleva realmente este término. Es necesario comprender que el juego está tan enraizado en nuestras vidas, especialmente en la etapa infantil, que no se puede reducir simplemente a “algo divertido”, sino que, tal como señalan Ballesteros et al. (2023) es una actividad que involucra el crecimiento de la mente y el cuerpo de una manera diferente, implica desarrollo, aprendizaje, interacción con el mundo que nos rodea y una serie de aspectos que iremos señalando a lo largo de estas páginas (2).

Posada (2014) refiere que “el juego se presenta como una actividad universal y multicultural, inherente al ser humano” (25). El juego tiene diversas funcionalidades, pero todas tienen un mismo aspecto en común que es preparar al ser humano para la vida, teniendo en cuenta todo lo que esto implica a nivel psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional.

Los aspectos más importantes que aparecen en las distintas definiciones y que han sido recogidos por diferentes autores en diferentes momentos de la historia, se pueden resumir en cuatro, que son aquellos que vamos a analizar a continuación:

##### **4.1.-El juego implica desarrollo**

El juego se ha asociado a lo largo de toda la historia como una actividad característica de la infancia, sin embargo, no se reduce exclusivamente a este momento de la vida, sino que forma parte de las distintas etapas del ser humano, aunque de formas muy distintas. Esto da lugar a considerar que el juego está íntimamente relacionado con el desarrollo, de ahí que se le dé especial importancia en la infancia. Es por ello, que una parte esencial de la definición de “juego” debe implicar desarrollo. Tal como señalan Cáceres et al, (2018):

Las características del juego lo posicionan como un elemento fundamental en el desarrollo del ser humano y de la cultura (...), nos hace más humanos y a la vez se constituye en una experiencia de vida que queda anclada en la memoria (185).

Continuando con los diferentes modos de concebir el juego, destacamos la definición proporcionada por dichos autores (Cáceres et al., 2018) en la que refieren que:

El juego es una habilidad que forma parte de la vida del ser humano y es capaz de dar sentido y significado a las actividades cotidianas. Éste involucra ámbitos cognitivos, lingüísticos, sociales y culturales, convirtiéndose en una experiencia natural que fluye a lo largo del desarrollo, no obstante, en el caso de niños y niñas con rezago o que presentan dificultades en algún área específica o discapacidad, este aspecto también se ve interferido (195).

Es mediante el juego, que los niños y las niñas consiguen una serie de habilidades, destrezas y conocimientos que influyen en el desarrollo intelectual, fomentando la creación de unos esquemas mentales determinados y muy positivos que hacen posible el desarrollo del pensamiento infantil (Hurtado-Mazeyra et al., 2023). Además, tal como hemos mencionado anteriormente, se observa que los/las niños/as que tienen alguna discapacidad o alguna dificultad específica que les impide jugar, esto interfiere de alguna manera también en el desarrollo del pensamiento, sin dejar que esto sea determinante o que impida el desarrollo intelectual, simplemente es un factor que influye en el desarrollo.

#### **4.2.-El juego como precursor del aprendizaje.**

Una de las principales formas de enseñar que más se han estudiado a lo largo de la historia, es el juego. En los últimos años, distintas figuras del ámbito educativo han comenzado a introducir el juego en las aulas, tras haber observado que es “una fuente de aprendizaje que fomenta la acción, la exploración, la investigación y la expresión” (Rodríguez y Trasancos, 2016: 277)

En una misma línea, autores como Molina (2016) señalan el juego “como el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, fortaleciéndose con él todo el desarrollo físico y psicomotor, el desarrollo intelectual, y el socio-afectivo” (1).

Un hecho que afirma la importancia del juego como parte del aprendizaje en los niños/as, es la gran cantidad de teorías del aprendizaje que se han elaborado a lo largo de las últimas décadas en las que se señala la importancia que adquiere el juego a la hora de aprender. Tal como señala Díaz (2021) “Teorías antropológicas, fisiológicas, biológicas y psicológicas han brindado explicaciones sobre el origen y significado del juego y a su vez, han detallado las características de éste” (17). Sin embargo, no es objeto de esta investigación analizar y explicar las características de cada modelo, por lo que nos limitaremos a nombrar las más destacadas.

García y Llull (2009) muestran una distinción entre las teorías clásicas y las teorías modernas del juego. Dentro de las primeras encontramos la teoría del exceso de energía de Herbert Spencer, la teoría de la relajación de Moritz Lazarus, la teoría del preejercicio de Karl Gross y la teoría de la recapitulación de Stanley Hall (Díaz, 2021: 17-23).

Dentro de las teorías modernas podemos destacar la teoría general del juego de Buytendijk, la teoría de la ficción de Claparede, la catártica de Carr, las teorías culturalistas de autores como Huizinga y Caillois, la teoría psicogenética de Wallon, el juego y psicoanálisis según Sigmund Freud, el juego según autores como Ana Freud,

Erikson, Bruner, Vygotski o Elkonin, la teoría del juego de Winnicott y la explicación del juego según la teoría psicoevolutiva de Piaget (Díaz, 2021: 17-23).

#### **4.3.-El juego como una actividad social.**

La esencia del juego es el disfrute del encuentro interpersonal porque no tiene un objetivo o una finalidad en sí mismo, aunque debemos admitir que tiene una serie de consecuencias, es decir, si un profesor decide jugar a algo determinado, la consecuencia puede ser que el niño aprenda algo gracias a ese juego. Gracias al juego, el niño tiene más oportunidades de aprender lo que el profesor quiere transmitir, pero no es el objetivo. El juego, lo que provoca en el niño es el deseo de un encuentro, generalmente con sus iguales o con los adultos de referencia. Cuando un niño quiere jugar y demanda jugar con sus iguales o con sus padres, es porque demanda ese encuentro interpersonal.

Por otro lado, tal como hemos señalado anteriormente, autores como Vygotsky y Piaget, se centraron en el aprendizaje humano y proporcionaron distintas teorías que hoy siguen permaneciendo y constituyen una parte esencial de lo que entendemos por educación hoy en día. Se puede destacar un matiz muy importante entre estos dos autores, ya que, Piaget afirmaba que los/las niños/as dan sentido a las cosas principalmente a través de las acciones que realizan en su entorno, mientras que Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, ya que esto influye automáticamente en el menor de alguna manera (Cuellar et al., 2017: 122).

Centrándonos en el valor que Vygotsky otorga a la cultura y al contexto social en la etapa infantil, podemos observar que la manera de concebir el juego depende enormemente de la cultura en la que se esté o de la que se provenga. Por ejemplo, en una cultura marcada por la tecnología y las redes sociales, como en occidente, prácticamente no se puede concebir el juego sin tener en cuenta todos los aparatos electrónicos. La tecnología y las redes sociales forman parte de la definición del juego en dicha cultura y si una persona procedente de otra cultura, como por ejemplo de oriente, observara de manera aislada el tipo de juego que realizan los niños y niñas en occidente, podría señalar fácilmente las características de dicha cultura. En palabras de Huizinga (1972, como se cita en Posada, 2014), “la cultura brota del juego, es como un juego y en él se desarrolla” (25).

Sin embargo, además de considerar la cultura como un factor determinante para conceptualizar y dar sentido al juego, tal como lo afirman Hurtado-Mazeyra et al. (2024) “es una actividad caracterizada por la expresión e interacción con el medio, el cual promueve el desarrollo de habilidades simbólicas y comunicativas”. Mediante el juego, el niño puede construir aprendizajes a través de la cooperación e interacción con sus iguales.

También se puede considerar como un instrumento primordial para los adultos y las personas de referencia para la transmisión de aspectos culturales y educativos (Alonso, 2021). Por ejemplo, en una cultura en la que los adultos no consideran el juego como algo importante para el desarrollo del niño y se ve como una pérdida de tiempo, esa idea se consolidará en el menor y probablemente crecerá dando mucha importancia al trabajo, y tendrá la tendencia de considerar el descanso (asociado como juego), como una pérdida



de tiempo, lo que puede llegar a ser perjudicial en un futuro. Lo mismo sucede en el caso contrario: Si los adultos otorgan demasiada importancia al juego y a los momentos de descanso, es probable que, en un futuro, el menor desarrolle una visión muy negativa respecto al trabajo, considerando el descanso y la comodidad como lo más importante. E

Se podría concluir este apartado con las palabras de Huizinga (1972, citado en Cáceres, 2018) “el juego es fundamento y factor de la cultura, y mientras se juega hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace” (182).

#### **4.4.-El juego como un elemento esencial para la diversión.**

Tal como hemos visto anteriormente, el juego implica desarrollo en diversos ámbitos de la vida, está muy relacionado con la educación y es un componente clave en la sociedad, pero no podemos caer en una definición exclusivamente utilitarista de lo que supone el juego, reduciéndolo a un mero instrumento para conseguir un resultado o un fin determinado. Tal como se mencionaba al principio, la procedencia etimológica de la palabra “juego” implica diversión, broma, gracia, etc. Por lo que es necesario abordar este aspecto, otorgándole la misma importancia que cualquiera de las características vistas anteriormente.

El ser humano tiene la capacidad de otorgar al juego una función simbólica que ayuda a crear contextos nuevos y generar mundos imaginarios. Puede darle un sentido diferente a la realidad cotidiana, dotándola de elementos característicos de la infancia como la alegría, la inocencia, la imaginación y la creatividad (Posada, 2014: 24).

Algunos aspectos característicos del juego se refieren a la posibilidad de crear y re crear mundos, transitar desde la fantasía a la realidad, en una relación biunívoca que permite a los niños ir y venir experimentando sensaciones, construyendo experiencias y conocimiento a través de sus propias vivencias (Cáceres, 2018: 185).

García y Alarcón (2011) señalaban que lo que define realmente el juego es el placer, porque el juego siempre es divertido y genera alegría. También es una experiencia de libertad, ya que es algo voluntario y genera un espacio que da lugar a la toma de decisiones; es un proceso, porque no tiene metas o finalidades extrínsecas; implica acción, da lugar a la ficción, puede necesitar un gran esfuerzo para su realización y a la vez es una actividad seria porque pone en juego los elementos de la personalidad del individuo (1).

#### **4.5.-Tipos de juegos**

Con las diversas definiciones que hay sobre el juego y la cantidad de autores que han estudiado sobre ello, podemos deducir que también existe una gran tipología de juegos y, tal como sucede con las definiciones, también muchos autores que han estudiado sobre ello, donde cada uno tiene su propia clasificación.

Con la intención de proporcionar y recoger los distintos tipos de juegos que existen, usaremos las clasificaciones proporcionadas por Ballesteros et al. (2023); Córdoba et al. (2017); Díaz, (2021) y Whitebread et al. (2017), para crear una clasificación lo más completa posible, entendiendo que hay tipos de juegos que se pueden incluir en la misma categoría o no, según el criterio del autor.

- Juegos populares: Según Córdoba et al. (2017), son aquellos que se conocen por una gran mayoría de personas y están muy presentes en la cultura y costumbres de una población (88). Dentro de esta categoría se pueden incluir los juegos de mesa o los juegos de naipes, que son los que destaca Ballesteros et al. (2023) en su clasificación (aunque esto depende en gran parte de la concepción que tenga el autor).
- Juegos físicos, de ejercicio o sensoriales: Según el autor puede adquirir un nombre distinto y con matices concretos, sin embargo, siguiendo la definición de Córdoba et al. (2017) sobre los juegos sensoriales, se pueden considerar como aquellos que “ejercitan los sentidos” (87).
- Juegos de construcción o con objetos (Whitebread et al. 2017): “Son aquellos en los que se utilizan objetos para explorar el mundo o servirse de ellos para realizar algo en concreto” (12).
- Juegos de rol, de representación o juego simbólico (Whitebread et al. 2017): “Es el juego que incluye los distintos sistemas de representación simbólica que utilizamos para dar sentido y comunicar significado” (16).
- Juegos cooperativos: En este tipo de juegos, se necesitan varias personas, y según Córdoba et al. (2017), son aquellos que ayudan a alcanzar objetivos comunes y crear experiencias significativas para todos los participantes (87).
- Juegos libres: Donde no hay reglas y se da pie a la creatividad e imaginación. Concretamente, Córdoba et al. (2017), los juegos libres o espontáneos “Propician desde la libertad, la autonomía y el autoconocimiento” (87).
- Juegos estructurados o de reglas: Son los juegos que por su complejidad requieren de normas y estructuras para su realización (Díaz, 2021).
- Videojuegos: Aquellos que requieren de un dispositivo electrónico para su realización (Ballesteros et al., 2023)

## V.-EL JUEGO COMO PARTE DEL DESARROLLO SOCIAL INFANTIL

Tal como hemos visto anteriormente, el juego no tiene una finalidad concreta, sin embargo, se puede considerar un medio para conocerse a uno mismo y conocer a las personas y al entorno que nos rodea ya que, según Díaz (2021, como se cita en Delgado, 2011) “al interactuar con la realidad el niño conoce el medio y se da cuenta de sus límites y deseos” (26).

Martínez (2019) afirma que el juego colabora en el progreso intelectual y la maduración personal del niño, ayudando a desarrollar aspectos tan importantes como la creatividad, la perseverancia, la confianza y el dominio de ansiedades reales a través de situaciones ficticias. Los juegos también ayudan a desarrollar diferentes habilidades para la vida, a liberar sentimientos de agresividad y tienen la capacidad de preparar para la vida adulta (228).

En este punto, es importante destacar que el juego, tal como se ha señalado anteriormente, facilita el desarrollo en multitud de ámbitos que rodean al niño/a en la vida diaria. Un ejemplo de esto es en el ámbito educativo, ya que, los/las niños/as pasan la mayor parte del tiempo ahí y es el principal entorno donde se debe fomentar el desarrollo del menor. A través del juego, se puede facilitar dicho desarrollo y de una manera mucho más divertida y eficaz. Aunque, tal como señalan Córdoba et al. (2017), hay algunos que cuestionan su funcionamiento, bien por la falta de información sobre ello, la mala aplicación del profesorado o bien por diversos motivos que no son objeto de esta investigación.

Otra de las áreas más destacadas en las que el juego influye en el desarrollo del menor, es concretamente el desarrollo afectivo y emocional, que según Díaz (2021), es un elemento fundamental para que el menor pueda desenvolverse en la sociedad, favoreciendo la creación de un vínculo con el otro y propiciando el surgimiento de nuevas actividades, acciones e interrelaciones.

De esta manera, encontramos multitud de dimensiones en las que se puede destacar la importancia del juego, sin embargo, nos centraremos especialmente en analizar una de ellas: el desarrollo social.

Se han realizado multitud de estudios que señalan los beneficios del juego en el desarrollo de diversas habilidades y aspectos del ser humano, sin embargo, el más olvidado es el ámbito social, ya que, al situarnos en un momento de la historia caracterizado por el individualismo y la tecnología, se nos invita cada vez más a mirarnos a nosotros mismos olvidando a los demás, por ello es esencial establecer una visión más social y colectiva. Antes de adentrarnos en lo que supone el desarrollo social, es necesario definir este término.

De acuerdo con Requena (2003), el desarrollo social se puede definir como “el proceso por el que el niño adquiere el conocimiento social, y aprende a comportarse según las conductas sociales establecidas de acuerdo con determinados valores y normas” (85).

El desarrollo social es esencial para la vida en común y gracias al juego, los niños/as comienzan a relacionarse con los demás, aprendiendo a vivir con otras personas y descubriendo que hay una gran diversidad.

“Las relaciones que se establecen con los compañeros y amigos durante la infancia influyen decisivamente en el desarrollo de los niños y en la adaptación al medio social en el que se desenvuelven” (Díaz, 2021: 50).

En esa interacción con los demás desarrollan la imaginación, la creatividad y diversas habilidades, aumentan la confianza en sí mismos y del mismo modo, crean buenas relaciones con los adultos y con los que tienen a su alrededor (Ballesteros et al., 2023).

Cuando los niños y niñas juegan se extienden sus fronteras de la comunicación, aprenden a respetar a los demás y sus puntos de vista, llegan a acuerdos y a defender sus ideas, de ahí la importancia de propiciar espacios lúdicos en la escuela y el hogar (Azofeita y Cordero, 2015: 87).

Por otro lado, según refieren Azofeita y Cordero (2015), “el juego da la oportunidad para que se den una serie de interacciones entre sus participantes que en otros ambientes no son posibles, entre ellas el desarrollo de habilidades sociales” (89).

Las habilidades sociales, según refieren Ballesteros et al. (2023), “son un conjunto de estrategias de comportamiento y la capacidad de ponerlas en práctica que facilitan la resolución eficaz de una situación social de forma aceptable tanto para el sujeto como para el contexto social en el que se encuentra” (3).

## 5.1.-Beneficios del juego

Los beneficios del juego son innumerables y hay multitud de estudios que siguen descubriendo las dimensiones que puede alcanzar el sencillo acto de jugar. “El juego les proporciona la actividad física que el cerebro necesita para desarrollarse y poder aprender” Mieles-Barrera et al., (2020, citado en Formberg y Bergen, 2006). Gracias a ello, pueden tomar sus propias decisiones, desarrollar su creatividad e imaginación, ajustar su comportamiento a las demandas del entorno, etc.

Algunos autores han realizado una clasificación más general de los beneficios que trae consigo el juego en diferentes aspectos del ser humano. En este sentido, López (2010) señala 5 aspectos importantes: la afectividad (Considerando el juego como un espacio que propicia al niño la expresión de sus sentimientos, intereses y aficiones), la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad. Ésta última implica la comunicación con los demás desarrollando capacidades para la resolución de conflictos, ayudando a la integración de las normas sociales de conducta, ayudando al desarrollo de habilidades sociales y valores como la empatía.

Otros autores como Mieles-Barrera et al. (2020) señalan los beneficios que trae consigo el juego en situaciones de violencia, de guerra o catástrofes naturales, entre otros, porque se observa que el juego es un gran mecanismo para sanar heridas, aliviar el dolor o el sufrimiento, etc. Es un gran recurso para suavizar incluso las situaciones más complicadas y dolorosas.

Con el objetivo de entender en profundidad los distintos beneficios que tiene el juego en las diversas realidades que rodean al menor, haremos una clasificación de todos ellos según el ámbito de actuación:

### *5.1.1.-En el entorno educativo*

Hemos señalado anteriormente que uno de los ámbitos donde más se ha utilizado o donde más se puede usar el juego es en el educativo, ya que, según refieren Córdoba et al. (2017) “Las estrategias lúdicas combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno. Son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad, creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social” (86).

Además, es una buena herramienta que “facilita la adquisición de conocimientos” (Alonso, 2021: 38) porque genera un ambiente muy concreto que propicia el aprendizaje y puede ser usado como una estrategia didáctica mediante la que se pueden comunicar y compartir los conocimientos y experiencias para el mayor beneficio de los niños y niñas (Posada, 2014).

Jugando, el niño/a aprende porque obtiene nuevas experiencias, porque es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de aplicar sus conocimientos y de resolver problemas. El juego estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje (García y Alarcón, 2011: 3).

Podemos concluir afirmando como Cáceres et al. (2018), que propiciar el juego en el entorno social, cultural y educativo, genera oportunidades de participación aprendizaje y desarrollo de los niños y niñas. También es un lugar idóneo para ayudar a que los niños y niñas que presentan alguna dificultad o que tienen alguna discapacidad, se vean beneficiados en mayor medida de todo lo que trae consigo el juego.

### *5.1.2.-Beneficios sociales y juegos cooperativos.*

Son innumerables los distintos beneficios que trae consigo el juego y aunque es un área en el que todavía hay muchos profesionales que están investigando y descubriendo nuevos beneficios para los menores, queremos destacar especialmente los beneficios sociales que puede traer consigo esta práctica.

“El juego posee una importante función socializadora e integradora que permite en la esfera social conocer a otros y experimentar conductas en esta interacción” (Posada, 2014: 24).

Según la teoría de Vigotsky (Tripero, 2017: 1), el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vigotsky llama «zona de desarrollo próximo»

La «zona de desarrollo próximo» es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces (Tripero, 2017: 1).

Como hemos señalado anteriormente, hay muchos tipos de juegos y según el autor se clasifican de un modo u otro, sin embargo, los juegos cooperativos se pueden considerar un tipo de juego que aparecen en la mayor parte de las clasificaciones, aunque su nombre puede variar.

La característica más relevante de los juegos cooperativos es que se realizan con varias personas y tienen un objetivo común para todos los participantes.

Los juegos cooperativos han sido utilizados como una estrategia fundamental para influir en la conducta prosocial de los niños, dado que permiten desarrollar habilidades de ayuda, cuidado por el otro y cooperación. Se trata de actividades lúdicas cuya esencia se desliga totalmente de un ejercicio competitivo, para brindar a los jugadores un ambiente de interacción libre de expectativas de logro o de fracaso, que provoca el disfrute del juego en sí mismo al eliminar la posibilidad de un resultado final que coloca a los participantes como ganadores versus perdedores (Cerchiaro-Ceballos, 2019: 5).

Varios autores han destacado la relevancia de este tipo de juegos y los beneficios que traen consigo para el menor, como es el caso de Mieles-Barrera et al. (2020) que señala que:

Los juegos cooperativos promueven el desarrollo prosocial de los niños, ofreciéndoles la oportunidad de dejar a un lado las conductas competitivas, agresivas y antisociales, al mismo tiempo que se potencia la toma de perspectiva y se construye un conocimiento de sí mismo y de los demás (252).

O siguiendo con esta línea de pensamiento (Mieles-Barrera et al., 2020) en la que se señala que el juego cooperativo y los juegos que tienen reglas que seguir, propician aspectos como la colaboración los unos con los otros, la empatía, el pensamiento lógico, el respeto y la cooperación con los iguales gracias al cumplimiento de unas reglas, etc.

En el juego cooperativo nacen nuevas relaciones sociales y de este modo los niños y niñas comienzan a tener sus primeras amistades y personas con las que crecer y con las que poder comprender a la sociedad, es decir, que gracias a este tipo de juegos, el niño aprende las distintas normas sociales y así puede comprender mejor la sociedad en la que vive (Toro, 2013).

Por otro lado, también hay autores que señalan beneficios en otro tipo de juegos como los de roles sociales que también tienen numerosas repercusiones en la vida social y relacional del menor, como señala González-Moreno (2015):

La participación de los niños en la actividad de juego temático de roles sociales genera transformaciones en su desarrollo simbólico, lo que permite la conformación de nuevas formas de pensamiento y posibilita resolver de manera creativa cualquier situación considerando diferentes perspectivas. En el juego temático de roles sociales, los signos y símbolos, al principio, son siempre un medio de relación social, un medio de influencia sobre los demás y tan solo después se transforman en medios de influencia sobre sí mismo, ejerciendo un papel central en el desarrollo del pensamiento (240).

En un estudio realizado por Cerchiaro-Ceballos et al. (2019) a unos niños/as con edades comprendidas entre siete y ocho años, se elaboró un programa psicoeducativo basado en actividades prosociales de ayuda y cooperación. Los resultados muestran que la mayoría de los niños/as reflejaron cambios en su emisión de juicios sobre actos morales

prosociales, pasando de considerar el beneficio propio como aspecto central en la toma de decisiones a tener en cuenta la necesidad manifiesta de otra persona.

Como conclusión se puede destacar que hay multitud de beneficios del juego en el ámbito social y que, por supuesto, cada tipo de juego tiene unos beneficios diferentes. En especial podemos señalar la gran cantidad de beneficios que tiene el ejercicio de actividades en equipo o también denominados juegos cooperativos.

### *5.1.3.-Juego como herramienta de inclusión.*

Los juegos como una estrategia para la inclusión pueden orientar a la participación de los niños/as en la sociedad, pues engloba muchos beneficios en diversos ámbitos tanto a nivel personal como a nivel colectivo (Córdoba et al., 2017).

Antes de entrar más en detalle con los beneficios que tiene el juego para la inclusión, es necesario definir este término. Siguiendo las palabras de Cáceres et al. (2018). La inclusión se delimita como un proceso que permite a todos los niños y niñas progresar y avanzar en el aprendizaje y la participación (autor), ello conlleva efectuar las modificaciones necesarias para contar con reales posibilidades de accesibilidad curricular y social, además de la creación de ajustes para propiciar sistemas de participación de las personas en su cultura y en su comunidad (184).

En un mundo en el que se propicia cada vez más el egoísmo que lleva a una sociedad muy marcada por el individualismo, se puede observar que cada vez hay un mayor número de personas que tienden a ser excluidas de la sociedad. Los motivos son muy variados: inmigración, discapacidad, sexo, cultura, religión, etc. Todo esto provoca la creación de una sociedad cada vez más dividida, sin embargo, el problema principal es que este tipo de sociedad se va formando desde edades muy tempranas, sobre todo en los lugares donde los niños y niñas pasan más tiempo: los entornos educativos. Dependiendo de lo que se enseñe en estos entornos y de las referencias que tengan estos niños y niñas, se puede crear una sociedad más inclusiva o, por el contrario, una sociedad más dividida, que castiga y recrimina a las personas que son diferentes.

Tal como señalan Córdoba et al. (2017) “La educación inclusiva tiene como objetivo no dejar a nadie fuera de la vida escolar ya que para las comunidades inclusivas cada sujeto es un miembro importante con responsabilidades” (84).

Es por ello, que uno de los grandes beneficios del juego es la gran herramienta que puede llegar a ser para conseguir la inclusión de todos los ciudadanos en la sociedad. El juego no entiende de religiones, de sexo o de culturas, no tiene un fin en sí mismo y eso es lo que lo hace realmente especial y necesario en la infancia.

El juego puede ser considerado una herramienta transversal que favorece la inclusión de todos los niños y niñas, especialmente de los que tienen más riesgos de ser excluidos de la sociedad como los que tienen alguna discapacidad o los que son extranjeros. Es más, no favorece sólo la inclusión de los menores, sino también la de sus familias en la comunidad. Además, es una herramienta primordial para los profesores, educadores, adultos y todo el personal de referencia que trabaja con los niños/as, porque

es una parte fundamental del proceso integrador de todos los menores y sus familias, especialmente, como se ha mencionado anteriormente, las que están en riesgo de exclusión (Toro, 2013).

#### *5.1.4.- Los niños y niñas con discapacidad.*

Anteriormente señalábamos la importancia del juego como una herramienta transversal para la inclusión de todos. Hay una gran parte de la población infantil que presenta alguna discapacidad física o intelectual, y al estar inmersos en una sociedad muy marcada por el desconocimiento y el rechazo a lo diferente, estos niños/as suelen estar más excluidos de su grupo de iguales. Es por ello, que uno de los destructores de todas estas barreras y que provocan división entre unos y otros, es el juego.

Bien es cierto, que en los niños y niñas con discapacidad aparecen más o menos limitadas funciones relacionadas con procesos básicos y propios de estas edades (Toro, 2013).

Es por ello que algunos niños con discapacidad, dependiendo del nivel de desarrollo que hayan alcanzado, muestran descensos en las habilidades de juego, en muchas ocasiones, las habilidades lúdicas no se desarrollan de forma espontánea, se presentan de manera menos regular y en ocasiones con descenso importante respecto de los tipos de juego, las interacciones desarrolladas en tiempos de juego y menor diversificación en el desarrollo de juego simbólico (Cáceres et al., 2018: 187).

Aunque según señalan estos mismos autores (Cáceres et al., 2018), los niños y niñas que presentan alguna discapacidad tienen la probabilidad de tener menos habilidades lúdicas, también es cierto que el juego les proporciona numerosas ventajas para su desarrollo. Un ejemplo de ello es lo que afirma Toro (2013), cuando habla del desarrollo en el área motora, donde señala que:

El juego proporciona posibilidades de movimiento, manipulación y exploración del entorno, además de facilitar la coordinación dinámica general. Su relación con el área cognitiva es muy importante, ya que ayuda a construir el aprendizaje del alumno. En el caso de aquellos alumnos con cualquier tipo de discapacidad motora, tales como la Parálisis Cerebral, la Espina Bífida u otro tipo de patologías, aparecen con mayor o menor afectación dificultades en la coordinación, el equilibrio, el control postural y la psicomotricidad tanto fina como gruesa (5).

Hay muchas diferencias en los tipos de juego de los niños/as que tienen alguna discapacidad en comparación con aquellos que no, pero esto no es lo realmente significativo, sino que, gracias a esto se pueden señalar estrategias, metodologías y modelos de evaluación que puedan utilizar esta diferencia como una oportunidad para el desarrollo de todos los menores y para la transmisión de valores como el respeto, la empatía, la tolerancia y el apoyo a la diversidad (Cáceres et al., 2018).

Todo ello hace que el acompañamiento en estas edades y con estas características sea fundamental, porque, igual que señalan Cáceres et al. (2018), puede “prevenir



dificultades o retrasos en el desarrollo y evitar que se acentúen conductas de aislamiento en niños con discapacidad” (189).

#### *5.1.5.- Beneficios físicos y cognitivos.*

Estos son los beneficios del juego que se pueden observar con mayor facilidad, porque son los que más se han estudiado hasta el momento. Lejos de hacer un análisis exhaustivo sobre todos los beneficios físicos y cognitivos que implica el juego, señalaremos algunos de los más relevantes y los de mayor interés.

En primer lugar, destacando los beneficios a nivel cognitivo podemos afirmar como Toro (2013) que “el juego desarrolla los procesos psicológicos tanto básicos como superiores, tales como la atención, la memoria y la percepción, además de otros como la capacidad de síntesis, la asociación, la abstracción, el simbolismo, la planificación y la resolución de problemas” (4).

Tal como destaca Mieles-Barrera (2020) el juego provoca cambios en la arquitectura del cerebro, especialmente en los sistemas relacionados con la emoción, la motivación y la recompensa, gracias a distintos sistemas adaptativos como: el placer, el disfrute, la regulación de las emociones, los vínculos afectivos, el aprendizaje y la creatividad (252).

En segundo lugar, siguiendo con los beneficios a nivel físico podemos señalar que (García y Alarcón, 2011) desde el punto de vista psicomotriz, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas (2).

Finalmente cabe recalcar que hay estudios como el de García y Alarcón (2011) en el que se señala la importancia que tiene el juego para crear hábitos higiénicos porque propicia la higiene personal del menor (6).

#### *5.1.6.-La formación de la personalidad.*

Un aspecto clave muy característico de la infancia es que el menor comienza a formar su propia personalidad entendida según Ruiz (2019) como el “constructo hipotético que inferimos de la conducta de las personas. Comprende una serie de rasgos característicos del individuo, además de incluir su forma de pensar, ser o sentir”.

(Morales y Urrego, 2017) “El juego hace que el niño pueda desarrollar su personalidad y dejan el miedo a lo que los otros piensen de ellos” (130). Además, es algo esencial para la estructuración del yo porque le permite al menor conocer, entender y poder adaptarse al mundo que le rodea (Gallardo y Gallardo, 2018).

“El juego proporciona estrategias para adquirir un mejor autoconcepto y una mayor aceptación de las necesidades de los demás” (Toro, 2013: 5) porque es en el encuentro con el otro donde se puede conocer al otro a la vez conocerse a uno mismo. La comprensión de la realidad de la persona que es diferente a uno mismo y el descubrimiento de las limitaciones propias y ajenas ayudan a ir conformando la personalidad y el propio autoconcepto del menor (Córdoba et al., (2017).

García y Alarcón (2011) señalaban que “Mediante la actividad lúdica, el niño/a afirma su personalidad, desarrolla su imaginación y enriquece sus vínculos y manifestaciones sociales. El estudio y la observación del juego infantil constituyen un valioso medio para conocer la psicología del niño/a y su evolución” (1).

#### *5.1.7.-Medio de expresión y de comunicación.*

“La actividad lúdica o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser humano que en ocasiones no puede ser aflorado directamente” (Córdoba et al. 2017: 86).

Mediante el juego, el niño puede aprender a expresar sus emociones y a poder manejarlas. Durante la actividad lúdica el niño se siente libre de poder expresar todo aquello que quiere sin sentirse juzgado. Tal como señala González-Moreno (2014), “el juego proporciona el canal de expresión de las experiencias emocionales infantiles. Aquí, la adquisición de la experiencia social y cultural se constituye en la fuente de desarrollo de la función simbólica” (240).

Además de ser un medio de expresión donde poder actuar y comunicar desde la libertad, el juego también constituye un elemento importante para el desarrollo del área Comunicativo-Lingüística, porque aprende a comunicar aquello que quiere decir y la manera en la que tiene que hacerlo para ser comprendido (Toro, 2013).

#### **5.2.-Papel esencial de las personas adultas en el desarrollo social infantil.**

Tras analizar los numerosos beneficios que tiene jugar, surge la inquietud de saber si es necesaria la intervención de un adulto en el juego para mediar, supervisar y controlar que la actividad se desarrolle correctamente; o por el contrario, si es preferible dejar a los niños y niñas totalmente libres e intervenir sólo cuando sea explícitamente necesario.

Antes que nada, es importante señalar en primer lugar, la necesidad de que las personas adultas reconozcan el valor del juego, lo promuevan y lo respeten, no simplemente desde un ámbito educativo con el único objetivo de enseñar determinados valores o determinadas lecciones, sino desde la comprensión del juego como algo que contribuye al desarrollo del niño, especialmente en su ámbito social (Mieles-Barrera, 2020).

Para empezar, tenemos que definir lo que supone el término padre o madre y a lo que vamos a referirnos a partir de ahora cada vez que lo utilicemos. Cabe destacar que la figura de éstos no necesariamente tiene porque ser aquel o aquellos que le han dado la vida o que le han criado.

Siguiendo la Teoría del Apego (Paolicchi et al., 2019) se puede definir la parentalidad como un estado de disposición afectiva para que el infante encuentre un “alguien” con quien desarrollar su necesidad de apego a la vez que le permita llevar a cabo su necesidad de autonomía y separación. Incluye tanto el sostén del ser, como la función tercer, o de separación que no se corresponden necesariamente con el sexo biológico de los padres (2).

Aunque es importante señalar que los niños y niñas no pasan el tiempo sólo con sus padres, ya que hay muchos adultos y personas de referencia en sus vidas que están con ellos como los profesores, los cuidadores principales, los abuelos, hermanos mayores, etc. Con todo lo expuesto, surge una pregunta: ¿Qué papel tiene el adulto/padre/madre o persona de referencia en la experiencia del juego?

Comenzaremos por responder a esta pregunta siguiendo el planteamiento de Meneses y Monge, (2001) que señalan que el adulto de referencia “debe ser hábil y tener iniciativa y comprensión para entender y resolver favorablemente las situaciones que se le presentan. Si el individuo no resuelve un reto o problema después de varios intentos, es conveniente que el educador (...) pueda guiarlo para manejar los sentimientos de frustración” (115).

Siguiendo esta línea, se ha demostrado que el adulto que sabe manejar sus propias emociones, que es capaz de regular su experiencia afectiva y que puede comunicar aquello que le sucede, o sus sentimientos y necesidades de una manera coherente, cuenta con más recursos y más herramientas para poder ayudar a los demás a gestionar y controlar sus emociones y a expresar sus sentimientos y necesidades (Paolicchi et al., 2019). Es decir, el adulto o la persona de referencia que tiene cierta madurez y herramientas para gestionar lo que le sucede a sí mismo, tiene más facilidad de ayudar a los demás, en especial a los más pequeños.

Tal como refieren Hurtado-Mazeyra et al. (2024) “El juego está asociado con el desarrollo de competencias socioemocionales. Cuando los padres interactúan con sus hijos en las actividades lúdicas se favorece la autorregulación” (4).

Los adultos portadores de obligaciones requieren interpretar, comprender y analizar las particularidades que rodean la existencia de los niños y las niñas con su concurso, de manera que se puede prestar la debida atención a sus capacidades, necesidades y expectativas desde los contextos familiares e institucionales y desde las políticas públicas (Mieles-Barrera, 2020: 249).

Meneses y Monge, (2001) recomienda que para reforzar el aprendizaje social, los alumnos deben aprender a resolver sus propios conflictos y a poner sus propias reglas. El papel del educador será el de definir el marco metodológico en el que han de moverse sus pupilos e intervenir cuando rompen los principios pedagógicos (115).

“La participación de los padres en el juego se considera fundamental. Esto se evidencia en los resultados, pues hay una clara diferencia entre los niños que juegan solo con la madre, solo con el padre o con ambos” (Hurtado-Mazeyra et al., 2024: 14). También han llegado incluso a afirmar que “La aparición de la actividad lúdica en el niño

está condicionada por el ejercicio de las funciones parentales” (Hurtado-Mazeyra et al., 2024: 14). Especialmente los padres, que son los principales referentes de los más pequeños, contribuyen de una manera única y especial en el desarrollo del menor, especialmente durante las actividades lúdicas.

En un estudio que realizaron Hurtado-Mazeyra et al. (2024) se observó que el papel de los padres en el juego influye de manera positiva. Los resultados de dicho estudio muestran que el niño mejora tanto en las nociones numéricas, en el vocabulario, en las matemáticas y en la autoestima, etc. Es cierto que dicho estudio revela que la relación entre los padres y el juego está asociada también al tipo de juego, la frecuencia, la participación de los padres y los factores demográficos. Un dato relevante que muestra este estudio es la relación significativa que tiene el juego con los padres en la autoestima (Hurtado-Mazeyra et al., 2024: 15).

Tal como se señala en otro de los estudios, llevado a cabo por González-Moreno (2021), el papel que brinda la figura del adulto en el juego ayuda al desarrollo de habilidades específicas. En esta investigación se encontró que los niños/as habían desarrollado iniciativas en acciones materializadas, perceptivas y verbales que posteriormente pudieron transformarlas según las necesidades de las temáticas del juego y de los roles que representaban.

Por otro lado, es importante que el adulto sepa adaptarse a las características del menor, porque en cada etapa de su desarrollo tiene unas necesidades determinadas y demanda un tipo de juegos adaptados a su edad, sus gustos y sus inquietudes. Es el caso de los videojuegos, por ejemplo, en una sociedad tan digitalizada, es normal que los niños y niñas demanden ese tipo de juegos, sobre todo en determinadas edades. Por ello, es importante que el adulto sea conocedor de esto y responda a esas necesidades de la manera más beneficiosa para el menor.

Por otro lado, siguiendo con la teoría de Vigotsky en la que destacaba la zona de desarrollo próximo, este autor señala que la interacción con los adultos durante el juego hace que los niños y niñas ““manifiesten conductas que están por encima de sus capacidades reales, creando una zona de desarrollo próximo” (Alonso-Arija, 2021: 20).

En resumen, el papel de los padres y los adultos en el juego es clave y pasa primero por el que el adulto sea consciente de la importancia que tiene el juego en la etapa infantil. Además, es necesario que el adulto tenga las estrategias y herramientas necesarias para poder adaptarse a las necesidades y características del menor. Finalmente, para que todo esto sea efectivo, es importante que el menor esté receptivo y tenga la actitud adecuada para acoger todo aquello.

## VI.-EL PELIGRO DE LAS REDES SOCIALES Y LAS TECNOLOGÍAS

Como hemos visto a lo largo de estas páginas, la infancia es una etapa muy importante en la vida del ser humano porque es donde se establecen las bases para el buen desarrollo de la persona. El juego en este momento es fundamental y aporta numerosos beneficios que proporcionan a los niños/as unas bases para la vida.

Los seres humanos somos seres sociales y una de nuestras necesidades básicas es la interacción con los demás, porque es ahí donde podemos conocer el mundo que nos rodea, podemos adquirir valores fundamentales, conocernos a nosotros mismos, etc. Debido a esta necesidad implícita que existe en el ser humano de querer interactuar con los demás, a lo largo de la historia se han creado numerosos espacios para dar respuesta a ello. En la actualidad, el entorno donde más se quiere propiciar esa interacción y comunicación con los demás son a través de las tecnologías y las redes sociales.

Al igual que sucedió con el desarrollo de las máquinas y la industrialización en su momento, actualmente también existe una preocupación generalizada por lo que puede suponer el avance acelerado de las nuevas tecnologías. Hay muchas opiniones y puntos de vista respecto a esto, las cuales veremos a continuación, pero nos centraremos específicamente en lo que suponen las nuevas tecnologías en la infancia.

Según los datos del año 2022 del Instituto Nacional de Estadística, “el 93,1% de los menores utiliza ordenador y el 94,9% usa Internet. Por su parte, el 69,5% usa teléfono móvil. Por edad, el uso de TIC crece a medida que aumenta la edad de los menores, sobre todo a partir de los 13” (INE, 2022).

Llegados a este punto, es necesario distinguir dos terminologías: comunicación y conexión. Según Mangone y Jakobson (1963, como se cita en Duek et al. 2013):

Estamos más *conectados* que comunicados. Entendemos la comunicación como un proceso bidireccional en el que se intercambian significados, sentidos e intencionalidades. La conexión se limita a la transmisión de datos a través de un canal compartido entre dos o más interlocutores (59).

Habiendo señalado la diferencia de estos dos conceptos, podemos afirmar que hoy en día estamos más conectados que nunca, sin embargo, esto no significa que tengamos una mejor comunicación. Estamos en un momento de la historia donde todo es inmediato, se ha perdido la riqueza de las relaciones humanas. Anteriormente, al llamar al teléfono de alguna empresa o algún servicio para solicitar algo, había una persona que atendía esa llamada; sin embargo, actualmente eso ya no sucede debido al avance de las tecnologías, complicando aún más el trato personal.

Al referirnos a la relación de las tecnologías con la infancia, surgen dos puntos de vista contrapuestos: los que están a favor de estas nuevas tecnologías y confían ciegamente en ellas; o los que están en contra totalmente. Aunque atendiendo a datos observables y de alguna manera cuantificables, es innegable que las nuevas tecnologías han alejado al niño/a del juego tradicional, sustituyendo en gran medida la actividad lúdica con los iguales por un videojuego o una pantalla (Rodríguez, 2006).

De esta forma, a lo largo de estos últimos años, ha surgido un nuevo concepto: los nativos digitales, que según refiere Tourn (2019) serían:

Los niños y las niñas que nacieron y crecieron en este contexto de rápido avance tecnológico; en el marco de una cultura signada por los cambios inverosímiles y muchas veces violentos, donde solo quienes sean formados en sus entrañas parecen ser capaces de dar respuestas adecuadas a los desafíos que se presentan (134).

### **6.1.- Aspectos positivos**

Las nuevas tecnologías traen consigo numerosos beneficios porque simplifican las tareas más cotidianas, proporcionan la posibilidad de comunicarse con otras personas a distancia, se pueden usar como una forma de entretenerse, etc. Es decir, son una herramienta para el ser humano. Además, hay un atractivo añadido para los jóvenes que “viene dado por la respuesta rápida las recompensas inmediatas, la interactividad y las múltiples ventanas con diferentes actividades. El uso es positivo, siempre que no se dejen de lado el resto de las actividades propias de una vida normal” (Echeburúa, 2012: 437).

Gonzales (2014, citado en Tourn, 2019) explica que los beneficios que surgen en relación a su uso, por parte de niños y niñas, radica en que contribuyen al desarrollo del pensamiento crítico: especialmente cuando se trata del análisis, búsqueda y comparación de información. Con estas tecnologías ellos y ellas pueden aprender a realizar más de una tarea en simultáneo, por ejemplo: al tener muchas ventanas de internet en paralelo, con diferente contenido cada una, los chicos y las chicas se adecúan a un entorno de interactividad y trabajo múltiple. Asimismo, las tecnologías pueden ser fuentes de comunicación entre pares, contribuyendo a la socialización y a forjar identidades (134).

En resumen, existen numerosos autores que han investigado acerca de los beneficios que supone esta nueva era digital, tanto para los adultos, como para los más pequeños, pero no es objeto de este trabajo analizar cada uno en parte.

### **6.2.- Aspectos negativos**

Habiendo visto que hay numerosos beneficios y autores que han descubierto los aspectos beneficiosos de las tecnologías para los niños/as, ¿Por qué hablamos de “peligro” en cuanto a las redes sociales y la tecnología?

Pues bien, no debemos negar que todo avance que facilita la vida del ser humano es algo provechoso y beneficioso para la sociedad, sin embargo, cuando entra en juego el abuso de esas tecnologías que tiene como consecuencias la ansiedad, el aislamiento, la capacidad de autocontrol, etc. podemos afirmar que hablamos también de un peligro inminente para la sociedad, especialmente para aquellos colectivos más vulnerables como son los niños/as.

Algunos autores como Rodríguez (2006), señalan dos problemas o peligros principales: la adicción y la pornografía.

Según las definiciones que proporciona la Real Academia Española sobre la adicción, podemos señalar que es “la dependencia de sustancias o actividades nocivas para la salud o el equilibrio psíquico” o “la afición extrema a alguien o algo”.

Con todo ello, podemos afirmar que “cualquier actividad normal percibida como placentera es susceptible de convertirse en una conducta adictiva” (Echeburúa, 2012: 436). Lo característico de la adicción es la falta de control y la dependencia a esa actividad o sustancia (Echeburúa, 2012).

Es importante aclarar que no toda persona que hace uso de las tecnologías o redes sociales es una persona adicta, la diferencia radica en que una persona adicta suele recurrir a lo que le produce la adicción, buscando el alivio del malestar emocional que siente, como por ejemplo el aburrimiento, la soledad, la ira, etc (Echeburúa, 2012). Esto provoca que, sobre todo en los niños/as, cuando sienten alguna emoción nueva o incómoda como el aburrimiento, en lugar de afrontarla y poner en juego herramientas para superarla, recurren a la tecnología como solución, lo que va generando cada vez más dependencia y cuanto más incomodidad o malestar emocional exista, más se necesitará de esa fuente que genera alivio y da seguridad.

Otro de los puntos negativos que señalábamos al principio es la pornografía, cada vez más frecuente desde edades cada vez más tempranas. No nos detendremos a analizar todos los factores de riesgo que esto supone para el menor, ya que no es objeto de este estudio, sin embargo, es importante tenerlo en consideración porque si el niño/a tiene un acceso descontrolado a las tecnologías, es muy fácil que acabe en alguna página que le incite a querer indagar más y más sobre ello. Muchos profesionales de la salud mental se han pronunciado respecto a este tema y según han demostrado numerosos estudios, el cerebro del niño/a no está preparado para ese contenido, de ahí que aparezcan multitud de traumas y consecuencias en la vida adulta.

Otro gran problema es la falta de control sobre los contenidos y usuarios en las redes que generan cada vez más peligros para el menor. Hay que recordar que el niño/a está indefenso, no tiene las herramientas adecuadas ni los conocimientos necesarios como para saber detectar los riesgos de posibles identidades falsas, mensajes, contenidos, etc. ya que eso es responsabilidad y obligación del adulto. Por ello, la falta de control sobre los contenidos en los más pequeños/as supone un campo abierto para identidades falsas, redes de pederastia, pornografía infantil, ciberacoso, etc. (Rodríguez, 2006).

Por otro lado, los videojuegos constituyen, a tenor de las pruebas experimentales realizadas, una fuente de aprendizaje de comportamientos violentos y pautas inapropiadas de interacción, a la par que también conllevan un riesgo demostrado de incitar al abuso o el uso compulsivo y, nuevamente, la adicción (Funk, 199, citado en Rodríguez, 2006).

Una de las consecuencias más observables tanto de la adicción a las tecnologías y las redes sociales, como de la pornografía es el aislamiento que produce en el menor porque comienza a separarse de sus iguales (o bien a compartir la misma adicción y contenido), mantiene escasa comunicación con los padres o adultos de referencia, etc. Como señala Echeburúa (2012), las señales de que las tecnologías se están convirtiendo en un peligro son:

- La privación del sueño (El/la niño/a duerme menos de 5 horas por estar conectado a las pantallas).
- El descuido de otras actividades como los estudios, la familia y los amigos.

## El tema de la influencia del juego en el desarrollo social

- El/La niño/a recibe quejas constantes de las personas de su alrededor por el exceso del uso de tecnologías.
- Pérdida de la noción del tiempo delante de las pantallas y la imposibilidad de parar.
- Pensamiento constante y continuo en las tecnologías.
- Mentir sobre el tiempo de uso de las tecnologías (Refiere jugar menos de lo que realmente juega).
- Aislamiento social.
- Sentimiento y euforia anómala al estar delante de las pantallas, videojuegos, redes sociales.

Además, hay un aspecto que agrava todas las situaciones antes mencionadas, y es que esta nueva generación se diferencia de los adultos que no conocen la mayoría de herramientas, lo que contribuye a que los niños y las niñas cuestionen la autoridad, volviendo complicada la comunicación al momento de advertirles acerca de los potenciales riesgos (Tourn, 2019).

Cabe destacar que existen programas y aplicaciones que pueden impedir en cierto modo el acceso a este tipo de contenidos, sin embargo, no siempre son realmente efectivas ni fiables y no aseguran el control de los niños/as en este aspecto. Lo importante realmente es que los padres y adultos que se encuentran en contacto con los/as niños/as, sean conscientes del peligro que existe y pongan las medidas que crean oportunas para evitar hacer un mal uso de esas tecnologías, conociendo la vulnerabilidad de los/as niños/as en este sentido y la gran cantidad de riesgos a los que se exponen.



## VII.-CONCLUSIONES

. La etapa de la infancia es muy importante para el buen desarrollo del ser humano. Además, está llena de cambios a nivel físico, cognitivo y socioemocional, entre otros y es necesario conocer esta serie de cambios para poder comprender en mayor profundidad al menor. Los cambios físicos son los que se observan con mayor facilidad; los cambios cognitivos son más complejos y hay muchos autores que han estudiado sobre ellos como Piaget y Vygotsky; y los cambios socioemocionales, que suceden en mayor medida cuando el/la niño/a entra en contacto con la sociedad y con las personas que están a su alrededor y aprende a comportarse, adquiriendo determinados valores y normas que rigen la sociedad y conociéndose a sí mismo y aprendiendo a gestionar sus emociones.

Una de las cosas más características de la infancia es el papel que cobra el juego en la vida de los/las más pequeños/as. El juego es una actividad que acompaña a lo largo de toda la vida y sufre cambios en función de la cultura y de la etapa vital de la persona. Es una actividad que se considera tan importante, que ha sido necesario reflejarlo en un marco legal concreto para la lucha y protección de este derecho de todos los niños y niñas, gracias al artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño, donde se especifica que: “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”.

Es competencia de los poderes públicos velar por los derechos y obligaciones de los niños y niñas, por lo que también forma parte de sus competencias, proporcionar el espacio adecuado para llevar a término el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño.

El papel que adquiere el juego en esta etapa es fundamental y, aunque no existe una definición exacta y completa de lo que es realmente y lo que supone en su conjunto, se pueden señalar alguna de las características más importantes.

Por un lado, el juego es un promotor del desarrollo de la infancia en las distintas dimensiones que comprende el ser humano, colabora y fortalece el aprendizaje tanto en el entorno educativo como fuera de él, es una actividad social que propicia el encuentro personal con el otro y que a la vez forma parte de una sociedad y una cultura específica que le otorga unos matices diferentes y lo hace único. A la vez que no hay que olvidar que el fin último del juego es que el/la niño/a se divierta.

Tal como hemos mencionado anteriormente, el juego propicia el desarrollo social, que es algo fundamental para el/la niño/a y a la vez para la sociedad en conjunto. Numerosos estudios han demostrado beneficios del juego en el entorno educativo porque estimula el desarrollo y aprendizaje personal del niño/a y el de los que están a su alrededor. Además, es una herramienta para la socialización y para la comprensión del mundo que está a su alrededor. Concretamente hay un tipo de juegos que son los que denominamos “cooperativos” que propician esto mucho más, porque requieren del encuentro con el otro para su ejecución.

Por otro lado, se ha demostrado que el juego es una herramienta de inclusión, porque cuando el/la niño/a juega, las barreras que pueden existir debido a las diferencias y desigualdades desaparecen, como es el caso de los/las niños/as con alguna discapacidad.

Además, el juego constituye también un elemento fundamental para la formación de la personalidad del menor y para el desarrollo de sus capacidades porque durante la actividad lúdica se ponen en juego una serie de cosas que propician su desarrollo, además de proporcionarle un espacio donde poder expresar aquello que siente o que necesita sin sentirse juzgado.

Por último, no debemos olvidar que los/las niños/as son un colectivo vulnerable y todavía se encuentran en pleno desarrollo de sus capacidades con numerosas cosas que desconocen. Es aquí donde entra en juego el papel de los adultos y las personas de referencia, porque para el correcto desarrollo de las actividades lúdicas, es fundamental la figura de una persona que pueda acompañar, guiar, corregir y enseñar, además de escuchar las necesidades que ellos mismos demandan a su manera.

De una forma especial, la figura del adulto cobra más importancia en el ámbito de las nuevas tecnologías y las redes sociales, ya que numerosos autores advierten sobre los peligros y los riesgos que existen en este campo y no debemos pasarlos por alto, ya que vivimos en una sociedad cada vez más digitalizada e interconectada, a la vez que novedosa, y es necesario estar bien informados tanto de los beneficios que traen consigo las tecnologías, como de los riesgos y peligros que existen.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alonso Arija, N. (2021) *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>
- Amar Amar, J., Abello Llanos, R. & Tirado, D. (2004). *Desarrollo infantil y construcción del mundo social*. Universidad del Norte.
- Azofeita Lizano, A. & Cordero Pereira, M. (2015). El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de habilidades sociales para el liderazgo en la niñez. *Ensayos Pedagógicos*, X(2), 85-107. <https://doi.org/10.15359/rep.10-2.4>
- Ballesteros Casco, T.Y., Apic Cueva, J.M., Sánchez Fernán, I. y Mantilla García, J.P. (2023). El juego mímico en el desarrollo de habilidades sociales en la primera infancia. *Desarrollo agropecuario, tecnológico, empresarial y humanista*. 5(3), 1-7. Recuperado a partir de <https://www.dateh.es/index.php/main/article/view/216>
- Cáceres Zúñiga, F., Granada Azcárraga, M. & Pomés Correa, M. (2018). Inclusión y juego en la infancia temprana. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 12(1), 181-199. <https://doi.org/10.4067/S0718-73782018000100012>
- Cerchiaro-Ceballos, E., Barras-Rodríguez, R. & Vargas-Romer0, H. (2019). Juegos cooperativos y razonamiento prosocial en niños: efectos de un programa de intervención. *Duazary*, 16(3), 40-53. <http://dx.doi.org/10.21676/2389783X.2967>
- Constitución Española. Boletín Oficial del Estado, 29 de diciembre de 1978, núm. 311, pp. 31229
- Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño, 20 de noviembre, 1989, <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Córdoba Pillajo, E. F., Lara Lara, F. & García Umaña, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 32(1). Recuperado de: <https://hal.science/hal-02516612>
- Cuellar Cartaya, M. E., Tenreyro Mauriz, M., & Castellón León, G. (2017). El juego en la Educación Preescolar. Fundamentos históricos. *Revista Conrado*, 14(62), 117-123. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Desarrollo humano. (2024, 27 de febrero). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Fecha de consulta: 02:04, febrero 27, 2024 desde [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Desarrollo\\_humano&oldid=158462305](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Desarrollo_humano&oldid=158462305).
- Díaz Rodríguez, N. (2021) *La importancia del juego en el desarrollo infantil* [Tesina de Psicología, Universidad Nacional Autónoma de México]. <https://hdl.handle.net/20.500.14330/TES01000812371>
- Duek, C., Enriz, N., Muñoz Larreta, F. & Tourn, G. (2013). Juego, redes sociales e infancia: Hacia la definición de nuevos escenarios comunicativos. *Juego, cultura y nuevas pedagogías*, 2(18), 58-64.



- Martínez González, C. (2019). Jugar es un asunto serio. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), 227-229. Recuperado en 21 de abril de 2024, de [http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1139-76322019000300001&lng=es&tlng=es](http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300001&lng=es&tlng=es).
- Meneses Montero, M. & Monge Alvarado, M. A. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113-124.
- Mieles-Barrera, M. D., Cerchiaro-Ceballos, E. & Rosero-Prado, A. L. (2020). Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil. *Praxis* 16(2), 247-258. <https://doi.org/10.21676/23897856.3656>
- Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2023. Orden DSA/1009/2021, por la que se crea el Consejo Estatal de Participación de la Infancia y de la Adolescencia. Boletín Oficial del Estado, 22 de septiembre, núm 231, pp. 15582.
- Ministerio de la Presidencia. Real Decreto 1205/2011 sobre la seguridad de los juguetes. Boletín Oficial del Estado, 26 de agosto de 2011, núm. 209, pp.14252.
- Molina, R. (2016). El concepto de juego y su importancia dentro del ámbito educativo en escolares de 10 a 12 años. *Educación Física y Deportes, Revista digital*, 21(221), 1-1.
- Morales Beltrán, O. R. & Urrego Martínez, Z. R. (2017). La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *Praxis Pedagógica*, (20), 123-136.
- Paolicchi, G. C., Núñez, A. M., Bozalla, L., Sorgen, E., Maffezzoli, M., Botana, H. H., AlfaroLio, M. A., Bosoer, E. & Serantes, A. (2019). Funciones parentales, mentalización y juego. *XI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología*. <https://www.aacademica.org/000-111/738>
- París, J., Ricardo, A. & Rymond, D. (2019). *Desarrollo y crecimiento en la niñez*. College of the Canyons.
- Posada González, R. (2014) *La lúdica como estrategia didáctica* [Trabajo final, Universidad Nacional de Colombia]. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/47668>
- Real Academia Española. (s.f.). Adicción. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 10 de mayo de 2024, de <https://dle.rae.es/adicci%C3%B3n>
- Requena Balmaseda, M. D. (2003). *Metodología del juego*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Rodríguez Pascual, I. (2006). Infancia y nuevas tecnologías: un análisis del discurso sobre la sociedad de la información y los niños. *Política y Sociedad*, 43(1), 139-157.
- Rodríguez, J. E. y Trasancos, M. (2016). Propuesta didáctica de aplicación del juego popular y tradicional en el aula de educación infantil. *TRANCES, Transmisión del Conocimiento Educativo y de la Salud*, 8(4), 275-294. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10347/18079>
- Ruiz Mitjana, L. (16 de mayo de 2019). *¿Qué es la Personalidad según la Psicología?*. Psicología y Mente. Recuperado el 1 de mayo de 2024 de [¿Qué es la Personalidad según la Psicología? \(psicologiaymente.com\)](https://psicologiaymente.com)

- Toro, V.A. (2013). El juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con discapacidad. *Revista de Educación Social*, (16), 2-12.
- Tourn, A. (2019). Impactos de las tecnologías en la niñez. *Journal de Ciencias Sociales*, 8(14), 133-137.
- Tripero, A. de T. (2017). Vigotsky y su teoría constructivista del juego. *E-Innova BUCM*. [BUCM :: E-Innova BUCM :: Biblioteca Complutense](#)
- Valdes Velazquez, A. (2014). Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget. *Universidad Marista de Guadalajara*. <https://www.researchgate.net/publication/327219515>
- Whitebread, D., Neale, D., Jensen, H., Liu, C., Solis, S. L., Hopkins, E., Hirsh-Pasek, K. & Zosh, J. (2017). *El papel del juego en el desarrollo de los niños y las niñas: un resumen de la evidencia*. The LEGO Foundation, DK, Recuperado de: [legofoundation.com](http://legofoundation.com)