

Trabajo Fin de Grado

El juego infantil y el impacto de las nuevas
tecnologías

Autora

Lucía Lázaro Díaz

Director

Alberto Ballarín Tarrés

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

Año 2023/2024

Índice

1. Introducción y justificación	4
2. Objetivos del trabajo	5
3. Marco teórico	5
3.1 El juego: su importancia y sus beneficios	5
3.2 Teorías sobre el juego infantil	8
3.3 Tipos de juego en el desarrollo infantil	12
3.4 Los juguetes.....	14
3.5 La infancia en la era digital	17
3.6 Nuevas tecnologías y juego infantil	23
4. Propuesta de intervención	29
4.1 Introducción	29
4.2 Objetivos generales de la intervención	29
4.3 Recursos	30
4.4 Temporalización	31
4.5 Metodología	32
4.6 Secuenciación de las actividades.....	33
4.7 Evaluación	44
5. Conclusión y valoración personal	44
6. Bibliografía	45
7. Anexos	49

El juego infantil y el impacto de las nuevas tecnologías

Children's game and the new technologies impact on it

- Elaborado por Lucía Lázaro Díaz.
- Dirigido por Alberto Ballarín Tarrés.
- Presentado para su defensa en la convocatoria de junio del año 2024.
- Número de palabras (sin incluir anexos): 14.853.

Resumen

El presente Trabajo Fin de Grado examina la importancia del juego infantil y cómo el crecimiento en los últimos años de las nuevas tecnologías ha impactado en él. Analiza los aspectos más importantes del juego en la infancia, tales como sus beneficios, los tipos de juego que aparecen durante el desarrollo de un infante y las teorías más relevantes y características de la mano de autores que han dedicado parte de su trabajo a estudiar este concepto. Asimismo, explora los cambios producidos de forma genérica en la infancia con la aparición de las TIC, haciendo hincapié en la importancia de la exploración sensorial y el contacto físico con el entorno desde edades tempranas.

A raíz de ello, se plantea una propuesta didáctica la cual tiene el objetivo de ofrecer al alumnado el conocimiento de sus cinco sentidos y la capacidad de estos para adquirir aprendizaje del medio que les rodea, desarrollando su capacidad de exploración y pensamiento utilizando una metodología lúdica, incluyendo a su vez la tecnología como un medio educativo y de ayuda para adquirir información.

Palabras clave

Tecnología, juego, infancia, sentidos, exploración.

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

El juego desempeña un papel fundamental en edades tempranas del desarrollo humano y en su formación integral, desde hace tiempo ha sido reconocido como una actividad crucial para el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social. A través de él los niños pueden explorar el mundo que les rodea, experimentar distintas situaciones interpretando diferentes roles y desarrollando habilidades que los acompañarán el resto de su vida.

Pero desde hace algunos años, las tecnologías han irrumpido en el día a día, haciendo que esto influya también en el juego infantil, planteando interrogantes sobre de qué manera estas están cambiando las experiencias lúdicas en la infancia (Lázara, E., Cárdenas, Y. y Duarte, M., 2022). La presencia de dispositivos, videojuegos y algunas aplicaciones ha generado un gran cambio en la forma en la que los niños interactúan con el mundo del juego (Lázara, E., Cárdenas, Y. y Duarte, M., 2022). Es cierto que, aunque estas tecnologías ofrecen oportunidades de aprendizaje y diversión también resulta preocupante el impacto que pueden crear en el desarrollo infantil y la calidad de las experiencias de juego de los infantes.

El propósito de este trabajo de fin de grado es explorar la importancia del juego en la niñez y cómo las nuevas tecnologías están influyendo en esta actividad tan importante. Se abordará la relevancia del juego en el desarrollo integral de los niños, en qué consiste, sus teorías de la mano de los principales autores estudiados por autores más cercanos a la actualidad y los tipos de juego existentes, entre otras cosas. Además, se analizarán las consecuencias de la introducción de las nuevas tecnologías en el ámbito del juego infantil, teniendo en cuenta tanto sus riesgos como sus beneficios.

Con la realización de este trabajo se busca proporcionar una comprensión más profunda sobre la importancia que tiene el juego en la etapa infantil, algunas de sus características y críticas, así como el cambio que el impacto digital ha generado en él. Se pretende ofrecer una reflexión sobre la manera en la que se puede optimizar el uso de las tecnologías en el contexto del juego infantil para así fomentar un desarrollo más saludable en los niños.

2. OBJETIVOS DEL TRABAJO

Objetivo general:

- Analizar la importancia del juego infantil y el impacto de las nuevas tecnologías en el desarrollo integral de los niños, proponiendo una intervención educativa para el aula que fomente el uso de los cinco sentidos, el conocimiento sobre ellos y el aprendizaje por medio de la experimentación y exploración de forma física incluyendo la tecnología de una manera sana y moderada como recurso educativo de ayuda en la búsqueda de información.

Objetivos específicos:

- Realizar un marco teórico acerca del juego infantil, su importancia, sus beneficios, su función y sus características.

- Analizar algunos de los cambios producidos tanto en el juego como en la infancia de forma genérica debido a la aparición de las nuevas tecnologías.

- Promover el uso moderado y una relación sana con la tecnología en el ámbito educativo.

- Fomentar la adquisición de aprendizaje por medio de la manipulación y la experiencia sensorial.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 El juego, su importancia y sus beneficios

Tal y como establece Rosario Ortega (1991) en su artículo, cuando se habla de juego, se hace referencia a una actividad innata y natural tanto en los seres humanos como en otras especies animales, a través de ella se fomentan el aprendizaje y el desarrollo de las especies. Según Mariano Moraleda (1995) señala en su libro, el juego es una actividad que no busca un resultado, sino que tiene valor en sí misma, se disfruta y produce placer en el momento en que se está realizando. En la infancia, el juego cumple un papel muy relevante y se debe ofrecer a los niños las oportunidades necesarias para realizarlo. Está claro que a la hora de jugar todos experimentan algún tipo de satisfacción en el proceso

y es precisamente por ello por lo que lo llevan a cabo, debido al placer que les genera. Como afirma Juan Delval (2002), a lo largo de la historia, en todas las investigaciones que hablaban acerca del desarrollo infantil se ha nombrado el juego como parte de este, pero otorgándole siempre distinta importancia. Desde el momento en que Aristóteles se pronunció con respecto a los juegos y su utilidad educativa aparecieron diferentes autores con opiniones muy divididas, ya que al mismo tiempo que unos afirmaban que el juego a pesar de formar parte del desarrollo infantil apenas tiene relevancia y debe intentar evitarse y ser ignorado, otros creían que este tiene gran relevancia en el campo de la educación y gracias a él, los niños son capaces de obtener aprendizajes que de otra manera no hubiesen sido posibles.

El juego se comenzó a estudiar en el siglo XIX y con la llegada de los años 70 del siglo XX perdió mucha importancia, pero hoy en día la ha recobrado y se trata de un tema constante en las investigaciones de los autores. Muchos psicólogos afirman que en lo que al desarrollo del niño se refiere el juego es sumamente importante para asegurar un crecimiento sano y que los niños deben jugar (Juan Delval, 2002). Además, el juego ayuda a establecer relaciones seguras, estables y afectuosas con padres y cuidadores, que son necesarias para lograr una adecuada maduración (Zamorano et al., 2019).

A través del juego los niños no sólo se divierten, sino que descubren su entorno, aprenden y ponen a prueba sus habilidades. No solo desarrollan sus habilidades físicas sino también su capacidad para resolver problemas, la creatividad e incluso sus competencias comunicativas y sociales. Al jugar, los niños empiezan a simular las situaciones sociales y aprenden a adaptarse a las situaciones. (Delgado, 2024).

Queda claro entonces, que el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo humano, por lo que es necesario comprender cuáles son exactamente sus características y qué aspectos son los que abarca. Tal y como se señala en el libro *El desarrollo humano* de Juan Delval (2002), son algunos autores como Piaget, Bruner o Baldwin los que hablan más a fondo sobre estos detalles.

Piaget habla del juego como una acción que tiene fin en sí mismo, su propia realización produce placer en el sujeto y por ello no necesariamente debe ir seguida de un fin a conseguir, se disfruta el proceso de manera desinteresada y es diferente a otro

tipo de actividades en las que sí se tiene un objetivo final y por tanto una preocupación por conseguirlo. Asimismo, señala que el juego posee una falta de orden ya que no se trata de una actividad seria como otras, por tanto, no obedece a ninguna estructura. Juan Delval (2002) también indica que Piaget afirmaba que el desarrollo cognitivo de las personas busca hacerse con un equilibrio entre lo que se llama acomodación y asimilación y que a la hora de jugar en el niño predominaría la asimilación, es decir, este no busca adaptarse a la realidad, sino que la modifica según sus gustos y lo que le conviene, de tal manera que el juego se convierte en algo donde casi todo es posible. Al llevar esto a cabo los infantes de alguna forma aprenden acerca de las características de la realidad y a tomar el control sobre ella.

Otro de los autores de los que habla el libro es Baldwin. Baldwin se refiere al juego, al igual que Piaget, como una actividad producida por el simple hecho de experimentar placer y no por conseguir algo del exterior ajeno a ella, el autor afirma que el juego más que utilidad aporta placer y se refiere a él como una acción espontánea.

En cuanto a Bruner, el ser humano pasa por una etapa de inmadurez en la que el juego es característico, debido precisamente a esa inmadurez. Durante esta etapa humana el juego es esencial ya que posibilita al organismo joven experimentar situaciones y comportamientos complejos sin la necesidad ni la presión de obtener un determinado resultado, tal y como establece Bruner “el juego es un medio de minimizar las consecuencias de las propias acciones y por tanto de aprender en una situación menos arriesgada” (Delval, 2002, pp. 289) mediante el juego los niños no experimentan la frustración ya que la acción que están realizando ya les produce placer de por sí, por lo que si no alcanzar el objetivo propuesto no supone un problema. Del mismo modo, tal y como señala Bruner, a través del juego los infantes se ven en la oportunidad de practicar algunas conductas que bajo la presión de otras situaciones no serían capaces, es decir, el juego permite explorar y comprobar cómo funcionan algunos objetos e instrumentos sin la presión de tener que alcanzar un objetivo específico. Esto según Bruner, proporciona una oportunidad de adaptación única en el infante.

Según Juan Delval (2002), todos los autores nombrados anteriormente coinciden asimismo en que en el juego se experimenta la liberación de conflictos, en otras palabras, el infante lo que hace es ignorar o resolver aquellos conflictos que suele experimentar en su vida diaria, así un ejemplo sería que uno de sus muñecos se

terminara comiendo una de las comidas que a él no le gustan y que nunca consigue comerse, a su vez se practica la sobremotivación, convirtiendo una actividad rutinaria y aburrida para el niño en un juego, de manera que se convierte en una motivación (Juan Delval, 2002).

Según la teoría establecida por Karl Groos (Martínez, 2008), no sólo los humanos experimentan el juego, sino que los animales también lo hacen. Señala que la mayoría de ellos que deben adaptarse a múltiples aspectos utilizan el juego como herramienta para conseguirlo a lo largo de su infancia. Según Groos, jugando los animales practican conductas muy complejas para ellos las cuales son cruciales para su supervivencia, como el control de su cuerpo, el control de su locomoción alcanzando acciones como son el correr, saltar, caminar, nadar o volar, la capacidad para poder luchar o cortejar a los demás miembros de su especie, así como las habilidades necesarias para poder cazar a sus presas o huir de sus depredadores. El juego es entonces, un efecto prolongado de actos inteligentes de generaciones anteriores (Groos, 1902).

Según Meneses y Monge (2001, pp. 114), para Flinchum (1988), el juego dota a los niños de la libertad para poder liberar la energía que mantienen reprimida, fomenta habilidades interpersonales y les sirve de ayuda para encontrar un lugar en el mundo social (Meneses y Monge, 2001).

Por último, Meneses y Monge (2001, pp. 113) nombran en su artículo a Díaz (1993), quien habla del juego como una actividad pura en la que no existe ningún tipo de interés, sino que es algo espontáneo que nace y se exterioriza, siendo placentero y haciendo que la persona que lo realiza se sienta bien.

Se puede concluir que el juego no es meramente una acción o comportamiento que aparece en los animales y humanos de manera espontánea sin ningún tipo de función, sino que resulta también una forma de aprendizaje y de adaptación al entorno a través de una práctica segura en la que no existe el error y la cual permite un ensayo y una adquisición de habilidades diferentes de utilidad a lo largo de la vida, además de ser beneficioso y hacer que la persona que lo experimenta sienta placer.

3.2 Teorías sobre el juego infantil

Una vez entendido qué es el juego y en qué consiste exactamente hoy en día, se debe comprender cuál ha sido considerada su función a lo largo de los años, en el pasado, para algunos de los autores más relevantes como los que se van a presentar a continuación, estos estudiaron sus características estableciendo lo que ellos consideraban que era el papel de esta actividad lúdica tan importante.

Con respecto al juego y su significado, el autor Juan Delval (2002) realiza un resumen estableciendo la existencia de distintas teorías las cuales pueden ser clasificadas en cuatro grupos:

1. Las teorías del exceso de energía
2. La teoría de la relajación
3. La teoría de la recapitulación
4. La teoría de la práctica o preejercicio

Delval señala que el precursor de la primera teoría fue el escritor de origen alemán Friedrich Schiller el cual estableció que el juego le sirve a un organismo joven el cual no necesita trabajar para sobrevivir y que por lo tanto debe gastar la energía que posee de otra forma, ya que todas sus necesidades las satisfacen otros.

Herbert Spencer señaló que el juego constituye un ejercicio de energías que como no se gastan de forma natural lo hacen mediante acciones simuladas y que gran parte de los juegos de los niños se caracterizan por ser simulaciones de situaciones y actividades de los adultos, es decir, sin llegar a realizarlas verdaderamente, mediante el juego el niño las imita y se prepara para ellas, adquiriendo las habilidades que necesitará más tarde para llevarlas a cabo de verdad (Martínez, 2003).

En otras palabras, estableció que el juego de los animales consiste en el gasto de energía sobrante mediante la simulación o imitación de los actos ordinarios útiles para la existencia del individuo o de la especie tal como recoge Martínez (2003).

Otra de las teorías que presenta Juan Delval (2002) es la teoría de la relajación que se dio a conocer gracias a Lazarus, un filósofo de Alemania el cual afirmó que las personas para relajarse tras realizar actividades que provocan cansancio necesitan realizar otro tipo de actividades para relajarse, en este caso el juego. Señaló que “el juego es una actividad que sirve para descansar, relajarse y reestablecer las energías consumidas en

las actividades serias o útiles, en momentos de fatiga” (Marín, 2018, pp. 18). Asimismo, este y otros autores señalaron el concepto de *memoria de raza*, el cual hace alusión a la forma en que los infantes llevan a cabo sus juegos de manera similar a la manera en la que sus antepasados realizaban algunas actividades.

La tercera teoría se denomina la teoría de la recapitulación, y fue establecida por el psicólogo norteamericano Stanley Hall (Marín, 2018). Esta establece algo parecido a autores como Lazarus mencionados anteriormente, indica que a lo largo de la infancia los niños reproducen la historia de la especie humana (Juan Delval, 2002), y por lo tanto desempeñan en los momentos de juego acciones similares a las actividades que sus antepasados realizaban anteriormente, como correr, lanzar objetos o llevar a cabo juegos como el escondite el cual estaría estrechamente relacionado con la caza o la búsqueda de presas. Para Hall, los juegos estimulan el desarrollo, tienen una función preparatoria para la vida adulta, es decir, los niños juegan con el propósito de eliminar algunas funciones rudimentarias y así propiciar el desarrollo posterior (Marín, 2018).

En lo que respecta a la cuarta teoría llamada la teoría del preejercicio de acuerdo con Juan Delval (2002), esta fue instaurada por un autor nombrado anteriormente: Karl Groos. Este afirmó que el juego es una acción necesaria ya que se encuentra estrechamente ligada al crecimiento y desarrollo madurativo, lo que lo convierte en un “preejercicio” o una especie de ensayo que el infante utiliza para desarrollar distintas funciones necesarias que le servirán cuando se convierta en un adulto sin la presión de tener que realizarlas de manera completa en ese momento ya que su única finalidad es la experimentación de placer. Según establecen Meneses y Monge (2001), Vargas señaló “El animal y el hombre juegan no por ser jóvenes, sino porque sienten la necesidad de hacerlo” (Meneses y Monge, 2001, pp. 119).

Sumadas a estas teorías que se acaban de explicar, existen otras de la mano de otros autores pertenecientes al siglo XX, que también han estudiado e investigado acerca de la utilidad y la naturaleza existentes en el juego:

Freud es uno de ellos, según explica Landeira (1998) en su artículo. Este considera que el juego está relacionado con los impulsos instintivos que poseen los seres humanos, sobre todo con el placer, es decir, a través de los juegos los infantes realizan de manera inconsciente algunos de estos impulsos expresando así los deseos que no se

han cumplido en la realidad, lo cual les genera placer y satisfacción al momento. Para Freud todo juego es de carácter simbólico y posee un carácter particular y un sentido secreto (Landeira, 1998) además de poseer valor en sí mismo por la función elaborativa innata en él.

Otro de estos autores, es de origen holandés y su nombre es Buytendijk (Gallardo, 2019). Este afirma que la infancia posee ciertas características que la adultez no y que por tanto esto es lo que posibilita el juego en los niños, señala que estas características son la ambigüedad, la timidez, la imposibilidad y el patetismo (Delval, 2002) y todas ellas convierten al juego en una característica propia de la niñez. De acuerdo con Gallardo (2019), el juego se define como una función causada por una actitud o dinámica infantil en el cual si un sujeto no presenta esa actitud no puede participar en el mismo.

En última instancia, otro de los autores que se pronuncian sobre el tema es Vygotsky. Para él, el juego es una actividad social en la que gracias a la cooperación con los demás se logran adquirir papeles que son complementarios al propio (Juan Delval, 2002). Este autor se dedica en especial al estudio del juego simbólico en el que algunos objetos sustituyen a los elementos reales ayudando a los infantes a construir y fortalecer su capacidad simbólica (Juan Delval, 2002). Vygotsky establece tres conceptos clave los cuales son: la zona de desarrollo próximo, es decir, la brecha entre lo que un niño puede aprender por sí mismo y lo que puede aprender con la ayuda de un entorno de juego colectivo (González, Rodríguez y Hernández, 2011), las herramientas las cuales ejercen el papel de elementos de juego en el entorno que facilitan este aprendizaje transformando el entorno (González et al, 2011) y la mediación, es decir, la actividad humana se ve mediada socialmente, en especial a través del juego colectivo con el que los niños aprenden comportamientos, normas y límites (González et al, 2011).

A lo largo de los años todos estos autores que han investigado sobre el juego concuerdan en que este tiene no sólo una, sino varias funciones, es decir, desde la teoría de exceso de energía de Schiller que se ha explicado al principio hasta las ideas establecidas por Vygotsky, se reconoce que el juego desarrolla varias facetas en el ser humano: físicas, sociales, emocionales y cognitivas, y que además de permitir a los infantes explorar y adquirir conocimiento sobre el mundo que les rodea, les ayuda también a resolver problemas, expresar sus emociones, desarrollar habilidades sociales

y experimentar experiencias de sus antepasados, ayudando a su vez a llevar a cabo la práctica de roles adultos explorando su creatividad e imaginación en un espacio seguro sin riesgos. Por todo esto se puede concluir que el juego no se trata de un simple pasatiempo propio de la infancia, sino que es una actividad vital que contribuye de manera significativa al desarrollo y crecimiento integral de los niños y niñas.

3.3 Tipos de juegos en el desarrollo infantil

El juego constituye un hilo conductor a lo largo del desarrollo de un niño, por lo que este va cambiando conforme lo hacen las etapas en las que se encuentra, a medida que el infante crece, se torna más complejo ya que va adquiriendo más matices, es por eso que se puede hablar de diferentes tipos de juego existentes durante el desarrollo infantil (Delgado, 2024). Para poder establecer estos tipos de juegos mencionados, es necesario recurrir a los tres estadios del desarrollo de la infancia establecidos y definidos por Jean Piaget recopilados por Cellerier y Langer (1970) en su libro:

El primero de ellos es el periodo sensoriomotor, el cual tiene lugar los dos primeros años de edad (Castilla, 2014). En él se encuentra un primer subperiodo en el que el sujeto se centra sólo en su propio cuerpo, ignorando el exterior, seguido de un segundo subperiodo en el que tiene lugar una espacialización o ampliación de sus esquemas (Cellerier y Langer, 1970), es decir, el niño comienza a comprender en mayor medida el espacio exterior que lo rodea y ya no se centra solamente en sí mismo.

Al segundo periodo, lo llamó periodo preoperacional, el cual tiene lugar desde los 2 a los 7 años (Castilla, 2014), en él, los niños evolucionan hasta poder realizar operaciones concretas permitiendo así una mejor comprensión del mundo que los rodea (Cellerier y Langer, 1970).

A continuación, tiene lugar el periodo de las operaciones concretas (Delgado, 2024) el cual dura desde los 7 a los 12 años de edad (Castilla, 2014), en esta etapa el infante es capaz de utilizar la lógica de lo que ha ido experimentando y emplearlo de manera simbólica (Castilla, 2014).

El último periodo establecido por Piaget es el periodo de las operaciones formales (Castilla, 2014), este periodo tiene lugar desde los 12 años de edad hasta la madurez (Castilla, 2014), en él, el infante ya está capacitado para llegar a reflexiones lógicas

solamente a través del pensamiento, razonando acerca de aspectos abstractos que nunca ha llegado a explorar de forma directa (Castilla, 2014).

Una vez delimitadas las características de cada uno de estos estadios, en su artículo, Delgado (2024) establece la evolución del juego de la siguiente manera:

Durante el primer estadio tiene lugar el juego funcional, desde el nacimiento a los 6 meses (Delgado, 2024). En este tipo de juego el bebé comienza con la realización de movimientos con brazos y piernas, los cuales son espontáneos y poco coordinados. Estos movimientos le resultan placenteros al mismo tiempo que le ayudan a obtener el dominio de diferentes funciones corporales. De la misma manera, comenzará a llevarse los objetos a la boca cuando estos movimientos ya hayan pasado a ser más controlados (Delgado, 2024). Este juego se caracteriza por ser muy manipulativo y favorece el desarrollo del pensamiento concreto nombrado con anterioridad, además de resultar repetitivo y monótono ya que el niño se encuentra pendiente de comprobar si cada vez que realiza una acción obtiene el mismo resultado (Delgado, 2024).

Cuando el niño llega al año o a los dos años, este juego pasa a llamarse juego de autoafirmación (Delgado, 2024), en él los objetos pierden protagonismo y aumenta el interés del infante por descubrir sus potencialidades y de lo que es capaz. Se debe tener en cuenta que durante esta etapa el infante es aún demasiado egocéntrico por lo que todavía no acostumbrará a jugar con otros niños (Delgado, 2024).

En la siguiente etapa, el periodo preoperacional, según Delgado (2024) tiene lugar el juego simbólico, juego en el que los infantes simbolizan, como la propia palabra describe, o imitan diferentes situaciones o personajes tanto de la vida cotidiana como ficticios. A esta edad, afirma Delgado (2024), ya tiene lugar una conexión entre los movimientos y los símbolos, la cual constituirá la base para el desempeño de los juegos de roles. En esta etapa y durante este juego el infante ya comienza a mostrar interés por sus compañeros de juego, aunque en muchas ocasiones continúa jugando y disfrutando el juego en solitario (Delgado, 2024).

Es común que durante esta etapa aparezcan los amigos imaginarios (Delgado, 2024). A partir de los 4 años, Delgado (2024) establece en su artículo el comienzo del llamado

juego compartido, en el que los niños comienzan a planificar y tratar temas más difíciles y elaborados en sus momentos lúdicos.

Por último, en la etapa de las operaciones concretas establecida por Piaget, tiene lugar el juego de reglas seguido del juego competitivo (Delgado, 2024). En este tipo de juegos la relación con otros niños se vuelve muy relevante para el infante ya que le permite establecer su identidad (Delgado, 2024). En estos juegos, indica la autora, ya se han establecido unas reglas fijas creadas por los mismos niños las cuales deben ser cumplidas por todos ellos, al mismo tiempo que buscan alianzas estratégicas para comenzar a competir entre ellos (Delgado, 2024). Estos juegos competitivos más tarde se convertirán en juegos deportivos, transformando el “yo” en un “nosotros” habiendo superado años atrás su etapa egocéntrica.

3.4 Los juguetes

De acuerdo con Levín (2012), hoy en día el tema de los juguetes resulta complicado de tratar, ya que existe muy poca bibliografía que lo trate y esto hace que no se pueda profundizar estableciendo unos resultados que lleven a conclusiones, sin embargo, otros autores como Rico (2011) o Loredó, Gómez y Perea (2005) entre otros, se han dedicado en profundidad al estudio de estos, estableciendo así su definición, características, funciones y beneficios en los infantes.

Lo cierto es que a los juguetes se les suele dar poca importancia ya que tal y como establecen Loredó et al. (2005), la mayoría de los padres consideran que los juguetes son meros objetos cuyo único fin es mantener entretenidos y contentos a sus hijos, siendo esto incorrecto, ya que resulta conveniente insistir en que también poseen una finalidad de adiestramiento y aprendizaje (Loredó et al., 2005).

Una vez aclarada la importancia más allá del simple entretenimiento que estos aportan, se debe definir con claridad qué es un juguete. El concepto de juguete es bastante antiguo ya que se piensa que, en las cavernas, el hombre ya jugaba y por ende, ya hacía uso de algunos objetos para hacerlo (Rico, 2011). Tal y como afirma Rico (2011) en su artículo “En Egipto se han encontrado en tumbas muchos juguetes como soldaditos de madera, muñecas de trapo, trompos, sonajeros, caballitos (...) los juguetes reflejaban la realidad de la época” (Rico, 2011, pp. 1). En su artículo, Rico et al. (2011)

definen juguete como “un objeto que se utiliza con un fin lúdico, un objeto que sirve para jugar” (Rico, 2011, pp. 1). Es importante destacar que para un niño cualquier cosa perteneciente a su entorno cotidiano puede establecerse como juguete, ya que cualquier objeto que esté a su alcance puede utilizarlo para jugar, ya sea una piedra, un botón, una hoja, etc. (Levin, 2012). Asimismo, Loredó et al. (2005) afirma en su artículo que “los juguetes son un medio indispensable para que el niño logre su óptimo desarrollo e impedir que los juegos se consideren como algo sin importancia o una pérdida de tiempo” (Loredó et al., 2005, pp. 214).

Otros autores como Juan Delval (2002) señalan que los juguetes desempeñan un papel de apoyo que depende del tipo de juego, pero que en muchos casos no resulta esencial. El juguete actúa como un sostén de representaciones durante el juego, al mismo tiempo que se presta para tomar en él el significado que el niño quiera darle (Santos y Saragossi, 2000). Estos autores indican que el juguete participa en el juego, pero no lo determina, es decir, puede ser transformado representando una cosa u otra diferente, dependiendo de lo subjetivo de quien juega, haciendo que el infante ordene su propio mundo subjetivo, articulando con estos objetos producto de su cultura los cuales le permiten construir una visión personal de sí mismo y del mundo que lo rodea (Santos y Saragossi, 2000).

Es de vital importancia que en el juego y en general en las actividades que los niños realizan, las cuales están encaminadas a la construcción de su personalidad, los padres, profesores y cuidadores conozcan la importancia de los juguetes como medio de desarrollo en los niños, asumiendo que este está determinado por la cultura que se ve plasmada en objetos concretos (Torres, Ramos y Tortoló, 2016) y es que mediante las acciones que el niño realiza con los juguetes y otros objetos que el adulto le proporciona, se apropia y va haciendo suya la cultura material y espiritual teniendo en cuenta sus intereses, los cuales son un resultado de las experiencias y vivencias previas, la gran mayoría transmitidas al niño por el adulto con el uso de esos juguetes (Torres et al., 2016).

De la misma manera se ha de tener en cuenta que la selección de un juguete no será la misma en un niño de 2 años que en uno de 8, y es que Torres et al. (2016) en su artículo, señalan que se debe tener muy en cuenta tanto la edad cronológica como mental del sujeto, además de que este juguete debe tener una finalidad y no debe ser un

mero capricho del infante o de sus padres. Los juguetes actúan como vehículo para desarrollar en el infante diferentes habilidades tales como la atención, la memoria, la representación, la simbolización o la resolución de problemas (Torres, 2020) y es importante tener en cuenta que el tipo de juguetes que tiene más éxito entre los niños son aquellos que son más simples, ya que al no poseer una estructura definida les permite la libertad de acción (Torres, 2020).

Los juguetes permiten una gran variedad de posibilidades y beneficios a lo largo del desarrollo infantil, así, Torres (2020) señala una serie de características que estos poseen en el crecimiento de los infantes. Afirmar que actúan como estimulantes del aprendizaje permitiendo que los niños descubran acerca de la existencia de una gran diversidad de formas, tamaños, colores y texturas al mismo tiempo que permiten el desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas potenciando la capacidad visoespacial.

Señala también que los juguetes permiten al niño descubrir las funciones de los objetos que tiene a su alrededor, así como la mejora del equilibrio, la coordinación y la estimulación del control muscular. Los juguetes facilitan la maduración de tres funciones mentales básicas las cuales son la asimilación, la comprensión y la adaptación a la realidad además de fomentar la creatividad y la imaginación (Torres, 2020).

Otras de las funciones, señala este pediatra, son la estimulación de la autoconfianza infantil ya que en el juego el infante se siente protagonista de la actividad que está desempeñando y es conocedor de la capacidad que tiene de dominar la tarea, así como los diferentes juguetes de los que hace uso. De igual manera, estos objetos ayudan en la mejora del control de las emociones y a descubrir nuevas sensaciones y sentimientos favoreciendo la socialización y la creación de vínculos emocionales con las otras personas (Torres, 2020).

Por último, Torres (2020) establece que los juguetes potencian la comunicación y la capacidad expresiva ya que a través de ellos el niño puede expresar lo que siente o piensa ayudándole así a lidiar con problemas de la vida cotidiana facilitando la resolución de conflictos, modelando sus preocupaciones y llegando de esa manera a posibles

Se puede así concluir que los juguetes desempeñan un papel crucial en el desarrollo de los niños, ya que actúan como un reflejo de la cultura en la que están inmersos, les proporcionan herramientas para adaptarse a diversos tipos de juegos y, además, su uso conlleva una serie de resultados y beneficios que son significativos en su crecimiento y desarrollo. Estos objetos no solo son simples herramientas de entretenimiento como piensan muchos padres, sino también herramientas educativas que fomentan la creatividad, la imaginación y el aprendizaje en los niños, ayudándoles a explorar el mundo que les rodea y a desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales fundamentales para su futuro. Por lo tanto, invertir en juguetes adecuados y enriquecedores para los niños resulta una elección sabia, además de una inversión en su bienestar y desarrollo integral.

3.5 La infancia en la era digital

Actualmente las tecnologías de la información y de la comunicación se han convertido en un elemento esencial y notorio en numerosos aspectos del desarrollo (Sánchez y Robles, 2016) y la infancia, según UNICEF (2017), no es una excepción, ya que desde el primer momento en el que niños y niñas llegan al mundo, se ven incluidos en un día a día en el que la comunicación y conexión digitales son constantes (UNICEF, 2017). En la gran mayoría de hogares europeos se hace un uso diario del internet, videojuegos y redes sociales (Sánchez y Robles, 2016).

Según afirman Sánchez y Robles (2016), en los periodos de la infancia y la adolescencia es donde más se puede apreciar el uso de las tecnologías y hacen alusión a Prensky, el cual ya afirmó que en estas edades se ha dado lugar a nuevos comportamientos y hábitos en los cuales niños y adolescentes se mueven con gran soltura y facilidad, algo que sorprende enormemente a los adultos (Sánchez y Robles, 2016). Estos autores, destacan lo impresionante que resulta la manera en la que estos jóvenes están inmersos en un mundo digital interactivo, porque han nacido, se han criado y se han desarrollado en este contexto tan avanzado tecnológicamente, el cual les ha permitido familiarizarse con el entorno digital mediático y audiovisual (Sánchez y Robles, 2016).

Mencionado todo esto, es necesario por tanto conocer y comprender el uso que tanto niños como adolescentes están realizando con las tecnologías, con qué fin y de qué manera (Sánchez y Robles, 2016).

Un número grande de pruebas está revelando que conforme avanza el tiempo los niños acceden a internet y al uso de estas TIC cada vez a edades más tempranas, siendo además este acceso cada vez más personal, de un carácter más privado y por tanto menos supervisado (UNICEF, 2017). “La pasión de los más pequeños por los dispositivos móviles es una realidad recogida en múltiples publicaciones a nivel internacional que reflejan que la edad de inicio y acceso a estos dispositivos es cada vez más temprana” (Caldeiro, Castro y Havráňkova, 2021, pp. 3).

En su artículo, Munné y Codina (1992) señalan que una de las razones del uso de estas TIC a edades tan tempranas podría deberse justamente a sus posibilidades lúdicas, las cuales hacen de estos dispositivos elementos muy atractivos para la infancia, es decir, los niños aceptan encantados el uso de las nuevas tecnologías porque las perciben como objetos de juego (Munné y Codina, 1992), el ordenador supondría un ejemplo de ello, es un instrumento que se puede utilizar para muchos fines, tanto lúdicos como de trabajo, y así como de la televisión, según afirman Munné y Codina (1992) se ha dicho en numerosas ocasiones que se trata de un *supermedio*, el ordenador supone para los infantes, como instrumento de diversión, un *superjuguete* que les abre las puertas a un universo nuevo (Munné y Codina, 1992).

Los datos referidos a España señalan que entre los niños menores de 8 años los dispositivos preferidos son la tableta digital y la televisión, ambos utilizados para jugar, ver vídeos o dibujos animados, y con menor frecuencia, para leer libros digitales (Paniagua, 2018). Los niños aprenden en su casa, de familiares y padres sobre tecnología digital, respecto a los padres, muchos de ellos perciben que esta tecnología está compitiendo con las formas tradicionales de ocio en la infancia e intentan planificar otro tipo de actividades para sus hijos, concibiendo las experiencias digitales de los niños de dos maneras: unos controlan y restringen el uso de estas y otros las permiten pero se encuentran preocupados de forma constante por este uso e intentan estar a su lado cuando lo realizan (Paniagua, 2018).

En relación al uso de los dispositivos electrónicos en los hogares, Caldeiro et al. (2021) hablan en su artículo acerca de los términos *chupete electrónico* y *niñera digital*, señalando que este es el uso que muchas familias les están asignando a los dispositivos digitales acercándolos y permitiendo su utilización entre los más pequeños con el propósito de calmarlos y mantenerlos entretenidos de manera que los adultos puedan llevar a cabo sus tareas y asimismo disfrutar de su propio tiempo personal (Caldeiro et al., 2021).

Esta estimulación digital a la que están sometidos los niños hoy en día conlleva, desde la perspectiva de diferentes autores que se señalaran a continuación, a diferentes inconvenientes a la vez que les ofrece también determinados beneficios.

Comenzando por las ventajas, las TIC pueden ofrecer y están ofreciendo muchos beneficios a los pequeños, ya que suponen una fuente inagotable de información, de conocimiento y nuevas ideas y además permiten que estos puedan mantener el contacto con las diferentes realidades que están presentes en su entorno (Paniagua, 2018). De la misma manera, Paniagua (2018) establece que pueden ofrecer muchas oportunidades dentro del mundo de la educación como por ejemplo, transmitiendo a estos menores hábitos de vida saludable, asimismo, tecnologías como los videojuegos permiten desarrollar habilidades manuales y de coordinación, el ejercicio de la toma de decisiones, la resolución de problemas y la mejora de la autoestima. Sánchez y Robles (2016) también mencionan los videojuegos y señalan que mediante el contacto con estos, tanto niños como adolescentes construyen conocimientos útiles a través de los cuales consiguen una soltura informática que les permite posteriormente realizar sus apuntes, escribir y hacer trabajos y tener más facilidad para buscar información sobre sus asignaturas o conceptos que estén trabajando en la escuela. Así lo ha establecido también UNICEF (2017), afirmando que las tecnologías digitales son capaces de brindar aprendizaje y educación a los niños, ayudándoles a adquirir información de utilidad.

Las TIC, a su vez, juegan un importante papel ya que tienen un relevante potencial didáctico para desarrollar conductas prosociales en los menores más conflictivos o en aquellos que poseen dificultades para aceptar los métodos educativos tradicionales (Paniagua, 2018).

Tanto internet como las ofertas de ocio digital han estimulado una enorme creatividad y han vuelto más amplio el acceso de los más pequeños a una enorme cantidad de contenido el cual resulta enriquecedor y entretenido, las tecnologías pueden suponer una actividad de aprendizaje para los niños si se les da el uso correcto (Delgado, 2023).

En última instancia, en cuanto a los estudiantes de primaria, señalan Caldeiro et al. (2021), el uso de las TIC ha provocado una mejora de la motivación y de su rendimiento académico en algunos aspectos.

Una vez se han identificado los posibles beneficios inherentes al uso de las tecnologías de la información y de la comunicación, es necesario también analizar y repasar los inconvenientes y contratiempos que este uso está produciendo en los infantes, y aunque está claro que las TIC están mejorando y aumentando de manera óptima muchos aspectos de la vida infantil, muchos padres y maestros están preocupados porque el tiempo excesivo invertido en las pantallas cause malestar en los niños generándoles depresión, dependencia y adicción e incluso contribuya a la obesidad, entre otras cosas, ya que numerosos investigadores han reconocido que un desmesurado uso de pantallas puede contribuir a estos problemas incluyendo a la ansiedad infantil (UNICEF, 2017).

La tecnología digital también plantea importantes riesgos en la seguridad, la privacidad y el bienestar de los niños, aumentando las amenazas y los daños que muchos niños ya confrontan fuera de la línea y provocando que su vulnerabilidad sea más grande todavía (UNICEF, 2017).

Por otro lado, Delgado (2023) señala que la estimulación digital hoy en día conlleva también a otro tipo de consecuencias negativas como por ejemplo aquellas que tienen que ver con el desarrollo cognitivo de los más pequeños. Establece que los niños que han nacido en la era digital tienen un cociente intelectual inferior al de sus padres y además afirma que el tiempo que estos niños pasan delante de la pantalla retrasa la maduración del cerebro viéndose alteradas tanto la concentración como la atención (Delgado, 2023).

Asimismo, otro aspecto que Delgado (2023) explica que se ve afectado, según varios estudios realizados, es el desarrollo del lenguaje, la comunicación y la salud emocional. Sostiene que las pantallas afectan a los estímulos y a las relaciones, tanto de amistad como familiares, y que es de crucial importancia tener en cuenta que estos lazos crean estímulos y sensaciones mucho más fuertes que las pantallas para un correcto desarrollo infantil (Delgado, 2023).

Los más pequeños pueden tener dificultad para discriminar la realidad de la ficción y un exceso en la exposición a esta pantalla se asocia con retrasos cognitivos, en el lenguaje y en las esferas emocional y social. En todas las edades, su uso incontrolado puede dificultar la comunicación intrafamiliar y resta tiempo para otras actividades. A través de internet los menores están expuestos a recibir información falsa o inapropiada y perjudicial, pueden ver comprometida su privacidad y hay mayor facilidad para que sean acosados, dado la autonomía con que los menores pueden manejar los diversos dispositivos (Paniagua, 2018, pp. 182-183).

Todo esto, según establece Armora (2023), está sucediendo sobre todo en niños que han crecido con pantallas, que pasean, comen, se acuestan y se despiertan al lado de todos estos estímulos visuales y sonoros, los cuales carecen del feedback que les proporciona la interacción con sus padres, algo muy necesario. De esta manera se está alterando el desarrollo natural del cerebro de los niños y está teniendo consecuencias nefastas, ya que tal y como señalan algunos autores, el cerebro de los pequeños todavía es inmaduro y se está exponiendo a una cantidad enorme de estímulos los cuales todavía no está preparado para procesar (Armora, 2023).

Otro de los inconvenientes, establecido por Caldeiro et al. (2021) tiene que ver con la emisión por parte de los teléfonos móviles e inalámbricos de radiación de radiofrecuencia, un tipo de radiación a la que ninguna de las generaciones anteriores ha sido expuesta durante su infancia y adolescencia. Estos autores también hablan sobre otros posibles problemas derivados de esta exposición y uso tan precoz que se está dando, como alteraciones y trastornos del sueño junto a problemas de conducta provocados por la adicción a estas tecnologías. Algo tan importante en la infancia como es el sueño puede verse perjudicado si se realiza un mal uso de estos dispositivos, de

manera que alteran significativamente el descanso y repercuten de forma negativa en las actividades que se realizan al día siguiente (Paniagua, 2018).

De igual manera, este uso actual desproporcionado de las TIC al que son sometidos los más pequeños también puede favorecer una mala alimentación o relación con la comida, ya que muchos niños comen menos o de manera más rápida para así disponer de más tiempo frente a las pantallas (Caldeiro et al., 2021). Su uso abusivo implica mayor sedentarismo y se asocia con la obesidad, mencionada anteriormente, y con un mayor riesgo cardiovascular, además las horas excesivas diarias dedicadas a las TIC afectan a otras actividades lúdicas, deportivas y escolares, pudiéndose convertir en una actividad adictiva (Paniagua, 2018).

Paniagua (2018) incluye en su artículo una tabla con diferentes señales las cuales representan conductas adictivas que los niños y adolescentes pueden sufrir hoy en día perteneciente a una investigación sobre conductas adictivas a internet entre los adolescentes europeos. En ella se incluyen los siguientes aspectos:

- Uso excesivo de internet y ansiedad por falta de conexión
- Dificultad a la hora de disminuir su uso
- Descuido de las rutinas diarias como colegio, amigos u obligaciones
- Sensación de aburrimiento con otras actividades que no tengan que realizarse en línea
- Falta de otras actividades alternativas de interés
- El uso de estas tecnologías es una reacción automática frente al aburrimiento
- Padecen alteraciones del sueño

Según el Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio (2019), el 35% de los niños de entre 0 a 12 años acceden a internet todos los días y aunque los niños y niñas que acceden con mayor frecuencia son los de mayor edad, los resultados establecen que el porcentaje de niños y niñas de 0 a 3 años que accede a internet de forma diaria es del 21%, elevándose al 30% desde los 4 a los 9 años e incrementándose casi hasta el 60% a partir de los 10 años.

Asimismo, el Consejo General de la Psicología de España (2018), recoge las recomendaciones de la Academia Americana de Pediatría estableciendo el tiempo

máximo según su edad al que deberían estar expuestos a las pantallas tanto niños como adolescentes, estableciendo que los menores de 0 a 2 años no deben utilizar nada de pantallas, los niños de 2 a 5 años, pueden hacerlo durante media o máximo una hora al día y entre las edades de 7 a 12 años, solamente durante una hora y media.

En definitiva, tal y como afirma Paniagua (2018), los efectos del uso de las pantallas pueden ser muy diversos y dependen sobre todo del tipo de pantalla, la manera en la que se utiliza, el tiempo que se utiliza y las características individuales de cada niño, aunque está claro que las desventajas priman frente a las ventajas y esto puede suponer un problema. Es muy importante hoy en día reconducir el camino y modo en el que los niños utilizan estas tecnologías (Delgado, 2023) y tener en cuenta que lo verdaderamente perjudicial no son las tecnologías y dispositivos es sí, sino el uso inadecuado que muchas personas les están dando (Lázara, E., Cárdenas, Y. y Duarte, M., 2022).

3.6 Nuevas tecnologías y juego infantil

El juego, como se ha señalado anteriormente, desempeña un papel crucial en el desarrollo infantil. Con el avance de la tecnología a lo largo del tiempo se han podido presenciar cambios significativos en muchos aspectos de la vida cotidiana, incluida la forma de realizar esta actividad lúdica los niños. En este apartado se van a examinar esos cambios, se van a explorar las ventajas e inconvenientes que estos conllevan y se revisarán algunos estudios relevantes sobre este tema, entre otros aspectos.

Con la aparición de las TIC, algunos juegos como los tradicionales tienen cada vez menos espacio en las actividades cotidianas de los niños, considerando así algunos autores que han sido desplazados y que incluso han desaparecido. Uno de los principales problemas es que la actual exposición constante a pantallas de los niños está limitando, como se expondrá más adelante, su tiempo de juego activo y creativo (Nuevo, 2023).

Hoy en día el número de niños que tiene acceso desde las primeras edades a las tecnologías no hace más que aumentar y sobre todo desde la pandemia de Covid-19, ya que muchos niños permanecieron en sus casas tomando como costumbre el uso de estos dispositivos electrónicos (Lázara et al., 2022). Es importante que tanto docentes como

padres y madres tomen conciencia acerca de este asunto para así promover el juego tradicional y que no se pierdan todas las ventajas que este puede ofrecer como un impacto emocional, una mejora de la autoestima y una mejora de la atención y la concentración (Nuevo, 2023), entre otras cosas que ya se han nombrado anteriormente.

De acuerdo con un estudio que fue realizado en el año 2018 por el Consejo General de la Psicología en España (2018) la mitad de los juguetes que han recibido los niños y niñas en los últimos años contienen tecnología y en cuanto a los juguetes que se pueden encontrar en los hogares, la presencia de aquellos que contienen la tecnología más avanzada es prácticamente la misma que la de los juguetes más sencillos con luces y sonidos. A pesar de ello también se comprobó que los juguetes mejor valorados por las familias fueron aquellos que tenían algún tipo de relación con aspectos educativos, es más, se observó cómo los progenitores no buscan la tecnología como un fin en sí, sino que en lo que realmente están interesados es en aquello que la presencia de esta pueda aportar (Consejo general de la psicología de España, 2018). Asimismo, el Consejo General de la Psicología de España (2018) afirma que es importante evitar incluir la tecnología en los juguetes de los niños si esta no lleva ningún valor educativo añadido.

Este estudio muestra también los cambios producidos en la forma de juego actual en comparación con las épocas anteriores, acorde a esta investigación, uno de los aspectos más relevantes de este cambio tiene que ver con el lugar en el que se lleva a cabo el juego. En épocas anteriores, el 40% del tiempo de juego de los que hoy en día son adultos se realizaba en la calle, pero esto se ha visto reducido en un 14% en sus hijos actualmente, viéndose compensado esto por un aumento de juego dentro del hogar (Consejo general de la psicología de España, 2018). Con el paso del tiempo, se ha comprobado el aumento de juegos más sedentarios, más individuales y realizados en interior a la vez que los juegos colectivos, activos y de exterior han disminuido notablemente. En los juegos de los niños y niñas de hoy en día, la presencia de tabletas y móviles se ha vuelto muy común y, hoy en día, el Consejo General de la Psicología de España (2018) advierte sobre la importancia y urgencia de regular su uso, dejando así espacio para otras actividades de carácter exterior.

Según establece el Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio (2019) acorde con su estudio, productos como las muñecas o la bicicleta siguen siendo dos de los juguetes con los que más juegan los pequeños actualmente, sin embargo, se puede

comprobar una disminución bastante notoria en su uso con respecto al de sus padres en el pasado. Esta investigación proporciona dos imágenes con representaciones gráficas de los juegos de antes (Anexo 1) y los juegos actuales (Anexo 2), ordenados en porcentajes según la frecuencia del tipo de juego en el pasado y en el presente, de esta manera, se puede observar como en la gráfica de juegos de ahora, dispositivos tecnológicos como la tableta o el móvil ocupan el segundo puesto después del juego en el parque, representando el 54%, cantidad mucho mayor que la de los juegos de otro tipo.

Todo esto, lleva hacia una pregunta en general ¿A qué están jugando hoy en día los niños y niñas tanto tiempo en internet mediante el uso de estos dispositivos? Según establece el Instituto tecnológico de producto infantil y ocio (2019), los contenidos que más visitas reciben por parte de los menores son Youtube representando el 73% y las apps de juegos las cuales representan el 55%. Además, señala que a pesar de que el 58% de las familias no considera adecuados los contenidos que sus hijos visitan en Youtube, están dejando que estos accedan a ellos, pero sí que es cierto que en muchos otros casos, los padres sí controlan este acceso (Instituto tecnológico de producto infantil y ocio, 2019).

Un dato que resulta curioso según el Instituto tecnológico de producto infantil y ocio (2019) y que es relativamente nuevo en la manera de jugar de los niños y niñas hoy en día, está relacionado con la influencia que están creando los vídeos de Youtube, y es que el 67% de las familias afirma que los niños juegan a ser youtubers y que a lo largo de los momentos de juego imitan con sus juguetes lo que ven en estos vídeos, por lo que se puede comprobar la gran influencia que estos contenidos tienen en los infantes y la importancia de establecer un control sobre ellos.

Por tanto, a través de estos estudios se puede observar la influencia y los cambios que las tecnologías han generado hasta ahora en lo que respecta al juego de los niños en aspectos como el lugar de juego, los materiales de carácter lúdico y los contenidos que se tienen como referentes a la hora de jugar.

Continuando con este análisis, es cierto que el juego digital ha ganado gran popularidad en los últimos años y está ofreciendo un amplio rango de expectativas (Nuevo, 2023), sin embargo, la utilización de este medio, señalan algunos autores como

García (s.f), debe hacerse a través del sentido común y la moderación. Afirma que en lo que respecta a las nuevas tecnologías se pueden encontrar personas las cuales no han sabido establecer un uso racional de los juegos y redes informáticas, por lo que cada vez hay más personas, entre ellas niños, con una adicción y comenzando a mostrar diferentes problemas personales y sociales propios de los ludópatas (García, s.f).

Existen una serie de rasgos tanto positivos como negativos que la aparición de las nuevas tecnologías está ocasionando en el juego infantil que han de ser tenidos en cuenta (Nuevo, 2023).

En cuanto a los rasgos positivos, estos juegos pueden a ayudar a estimular tanto el pensamiento lógico como el pensamiento estratégico en la resolución de problemas en los niños (Nuevo, 2023), además, puede resultar muy beneficioso para el desarrollo de habilidades tecnológicas siendo estas tan importantes y necesarias hoy en día, ayudándoles a comprender conocimientos tecnológicos complejos que tal vez necesiten poner en práctica más adelante, teniendo en cuenta que la tecnología va a constituir gran parte del mañana. Asimismo, Nuevo (2023) señala que muchos de los juegos utilizados hoy en día requieren de la conexión con otras personas con el fin de desarrollar estrategias o llegar a diferentes soluciones de forma conjunta, por lo que puede resultar fructífero para fomentar el trabajo en equipo. De la misma manera, algunos juegos digitales pueden convertirse en una gran fuente de diversión o incluso de relajación si se realiza un uso prudente y óptimo con ellos (Nuevo, 2023).

Por otro lado, existen una serie de serios inconvenientes que el uso del juego digital está provocando, muy negativos, ya que no toda la población, tal y como se ha señalado en apartados anteriores, está realizando un uso prudente y adecuado de las tecnologías. Uno de los principales problemas según establece Nuevo (2023) es el sedentarismo. Este tipo de juegos, al contrario que los juegos tradicionales de toda la vida promueven y contribuyen a un estilo de vida inactivo, los largos periodos utilizando estos juegos digitales llevan a la falta de movimiento y actividad, reduciendo la presencia de ejercicio físico, siendo esto algo muy importante en la infancia y provocando a su vez diferentes problemas de salud (Nuevo, 2023).

Otro de los inconvenientes, como se ha señalado en apartados anteriores, es que el uso en exceso de las TIC puede provocar adicción a ellas, por lo que esto es lo que este

tipo de juegos están ocasionando en muchos niños, dependencia que afecta de forma negativa a su vida diaria, y en especial si se comienza a edades tan tempranas, tal y como está sucediendo (Nuevo, 2023).

A través de este tipo de juegos, los infantes tienen mucha más facilidad en el acceso a contenidos e informaciones que no resultan adecuados para su edad, muchos de estos juegos digitales contienen violencia o lenguaje inapropiado, de manera que si se comienzan a utilizar de forma tan precoz, pueden interiorizar este conjunto de acciones violentas y lenguaje de forma más rápida y verlo como algo normal (Nuevo, 2023), ya que a estas edades tan tempranas los niños poseen un cerebro que resulta muy moldeable, ya que posee gran plasticidad y actúa como una esponja absorbiendo con gran rapidez la información que le llega.

Aunque anteriormente se ha mencionado que los juegos digitales están contribuyendo al trabajo en equipo y a la interacción con los demás, a su vez pueden aumentar el riesgo de aislamiento social si no se utilizan de manera adecuada, ya que invertir mucho tiempo jugando a este tipo de juegos implica permanecer pegados a una pantalla durante mucho rato, reduciendo el contacto cara a cara con los demás, y por tanto, viéndose afectadas sus habilidades de comunicación interpersonal (Nuevo, 2023) las cuales resulta crucial trabajar a estas edades tempranas.

En el año 2022, se publicó un vídeo en redes sociales, el cual tuvo gran repercusión. En él, David Bueno señala la importancia de gestionar las tecnologías en los niños más pequeños, establece que el punto no se encuentra en alejar completamente a los pequeños de los móviles o las tabletas, ya que estos forman parte de nuestro día a día y estamos rodeados de todos ellos, pero sí que se debe intentar realizar un uso responsable de estos cuando los niños estén presentes, ya que su aprendizaje viene realizado principalmente por imitación.

En los primeros años de vida de un infante, su interacción con el entorno y la información sensorial que reciba son cruciales, de acuerdo con Afores (2020), Bueno afirma que se debe promover la estimulación de los sentidos de los niños, estos deben jugar con texturas, deben explorar sonidos en la naturaleza, deben jugar al aire libre y ensuciarse, y a partir de allí, se pueden comenzar a introducir de forma paulatina las nuevas tecnologías. Es importante ejercitar todos los sentidos de la manera más global e

integrada posible ya que el cerebro no nace enseñado en lo que respecta a la interpretación de los mensajes que provienen de los diferentes órganos de los sentidos (Afores, 2020) especialmente para dar una imagen coherente y unificada del entorno que le rodea (Afores, 2020).

Es por ello que la ejercitación sensorial durante las edades tempranas de la primera infancia resultará clave para el futuro desarrollo de los niños y las niñas (Afores, 2020) esto requiere que se estimulen la vista, el oído, el olfato, el gusto, y la propiocepción, es decir, la capacidad del cuerpo de ser consciente del movimiento y posición de sus diferentes articulaciones, relevante para los movimientos ordinarios que el ser humano acostumbra a realizar diariamente (Tarantino, 2009).

Todo aprendizaje adquirido, llega al cerebro a través de los sentidos, debido a esto, un buen aprendizaje sensorial a estas edades no solo ayuda a favorecer la interiorización de aprendizajes más efectivos en el futuro, sino que resulta crucial para ello (Bueno, 2022). Con esto, Afores (2020) señala que Bueno (2022) quiere decir que a estas edades se debe proporcionar a niños y niñas tanta riqueza y experiencias sensoriales como sea posible, y esto no se puede realizar de mejor manera que a través del juego. El juego es aprendizaje, a través de él los niños experimentan con el entorno y establecen una relación con él (Afores, 2020), deben jugar, como se ha señalado antes, con objetos los cuales puedan tocar, oler, escuchar, etc., al mismo tiempo que van experimentando con el movimiento de su propio cuerpo (Afores, 2020), trabajando esa propiocepción mencionada. Pueden jugar con todo tipo de cosas, siendo estas elementos naturales o juguetes adaptados a su edad (Afores, 2020).

Asimismo, y tal y como establece Afores (2020) de acuerdo con Bueno, el juego no solamente implica conocimiento del exterior, sino que también es capaz de potenciar otras habilidades cognitivas, como el lenguaje. Esto se explica porque las redes neuronales que permiten una manipulación fina en algunos momentos del juego son las mismas que permiten que se articule un lenguaje complejo (Afores, 2020).

Por todo ello, se debe comprender que los niños necesitan estimulación sensorial, y esto se consigue mediante el contacto físico y directo con el entorno, de manera que puedan poner a prueba sus sentidos. Si a edades tempranas se fomenta que los infantes estén pegados a una pantalla durante gran parte del transcurso del día, se les está

privando de esta exploración necesaria para su correcto desarrollo. Se debe intentar conservar la forma tradicional del juego, buscando un equilibrio con esos cambios que la aparición de las nuevas tecnologías está ocasionando (Nuevo, 2023).

4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4.1 Introducción

En el siguiente apartado se va a desarrollar una propuesta de intervención educativa la cual propone un enfoque que combina el aprendizaje de los sentidos y a través de ellos, algo crucial y presente en el día a día en la infancia, con el aprendizaje desde un enfoque lúdico haciendo uso a su vez de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) de forma sana y moderada. Esta propuesta pretende proporcionar al alumnado un entorno de aprendizaje enriquecedor donde puedan desarrollar habilidades cognitivas, exploratorias y emocionales mientras exploran su entorno a través de sus sentidos y los descubren profundizando en ellos y estimulándolos al mismo tiempo que se utilizan las TIC de manera responsable y creativa.

Se van a presentar una serie de actividades las cuales están diseñadas para promover el aprendizaje lúdico, la experimentación sensorial y el uso de las TIC como herramientas educativas y proveedoras de información.

Dicha propuesta se va a realizar en un aula de segundo curso del segundo ciclo de educación infantil, con alumnado de 4 años en la que se dispone de un total de 20 alumnos.

4.2 Objetivos generales de la intervención

Los objetivos generales que se pretenden alcanzar en el alumnado con esta propuesta son los siguientes:

- Desarrollar la conciencia sensorial del alumnado, tanto de los diferentes órganos como de los propios sentidos
- Fomentar la reflexión y el pensamiento
- Promover la autonomía en la búsqueda de información e investigación
- Potenciar el trabajo cooperativo entre el alumnado

- Fomentar la exploración del medio a través del contacto físico y manipulativo
- Estimular la creatividad
- Acercar al alumnado a las TIC de forma moderada, útil y saludable
- Acercar al alumnado al aprendizaje y la exploración a través del juego

4.3 Recursos

En cuanto a los recursos que serán necesarios para llevar a cabo esta propuesta son:

Recursos personales:

- Los alumnos de la clase, siendo 20 en total
- La tutora del aula
- Padres y madres dispuestos a ayudar en algunas actividades

Recursos materiales:

- Pantalla digital
- Dispositivos electrónicos para la realidad virtual (Anexo 3)
- Aplicaciones digitales
- Libro cinco sentidos (Anexo 4)
- Tarjetas con dibujos de los cinco sentidos (Anexo 5)
- Cajas
- Materiales de diferentes texturas (arroz, harina, etc.)
- Espejos
- Linternas
- Materiales luminosos (Anexo 6)
- Materiales coloridos
- Materiales de distintas formas
- Altavoz
- Música y sonidos diferentes
- Ficha de la nariz
- Materiales para oler (fragancias, alimentos, etc.)
- Pizarra
- Peluche con forma de boca (Anexo 7)
- Ingredientes para realizar las recetas

- Instrumentos para realizar las recetas
- Cartulinas de colores
- Papel de aluminio
- Algodón
- Papel con purpurina
- Especias
- Flores
- Virutas de chocolate
- Código QR impreso

Recursos espaciales:

- Aula de referencia
- Aula de psicomotricidad

4.4 Temporalización

La propuesta planteada consta de un total de siete sesiones las cuales, realizándose una por semana, harán que la propuesta tenga una duración de siete semanas. En cada una de estas sesiones se llevarán a cabo dos actividades en el aula, a excepción de la primera sesión, en la que se realizará una parte en el aula y la otra la realizarán los niños en casa con ayuda de sus familias, por lo que no se tendrá en cuenta en la tabla.

Cada una de las actividades se van a realizar en el mismo momento a la misma hora, intentando que este sea por la mañana cuando los alumnos tienen mayor capacidad de atención y están menos cansados, asimismo, como se va a necesitar la ayuda y colaboración de las familias en varias ocasiones, se les informará con antelación sobre la propuesta y lo que se va a hacer.

Las actividades tendrán una duración media de 20 a 50 minutos dependiendo de la densidad de estas, aunque claro está que todo puede variar dependiendo del ritmo de grupo y las características de los alumnos.

A continuación, se presenta una tabla en la que se ve reflejada de forma más visual la organización temporal de la propuesta:

TEMPORALIZACIÓN		
Sesión 1 <i>Los cinco sentidos</i>	Actividad introductoria <i>Conocemos los cinco sentidos</i> Duración: 30 minutos	
Sesión 2 <i>El Tacto</i>	Actividad 1 <i>Nuestra piel</i> Duración: 20 minutos	Actividad 2 <i>Podemos tocar</i> Duración: 25 minutos
Sesión 3 <i>La vista</i>	Actividad 1 <i>Nuestros ojos</i> Duración: 30 minutos	Actividad 2 <i>¿Qué vemos?</i> Duración: 30 minutos
Sesión 4 <i>El oído</i>	Actividad 1 <i>Nuestras orejas</i> Duración: 25/30 minutos	Actividad 2 <i>Escuchamos</i> Duración: 35 minutos
Sesión 5 <i>El olfato</i>	Actividad 1 <i>Nuestra nariz</i> Duración: 30 minutos	Actividad 2 <i>¿A qué huele?</i> Duración: 25 minutos
Sesión 6 <i>El gusto</i>	Actividad 1 <i>Nuestra boca</i> Duración: 35 minutos	Actividad 2 <i>¡A comer!</i> Duración: 50 minutos
Sesión 7 <i>Ya conozco mis cinco sentidos</i>	Actividad de cierre <i>Mi mural sensorial</i> Duración: 35 minutos	

4.5 Metodología

La metodología que se va a emplear es una metodología que hace participe al alumnado y lo convierte en el centro de su aprendizaje, de manera que en todo

momento tome un papel activo. Todas las actividades de la propuesta han sido creadas para que los alumnos se sientan motivados a realizarlas y se ha intentado que estas tengan una duración óptima con respecto a la edad de los niños a los que van dirigidas.

Se trata de una metodología lúdica que promueve el juego como uso didáctico, que todas las actividades supongan una experiencia lo más tangible posible para los niños, de manera que puedan tocar, sentir, percibir, experimentar y explorar sintiéndose en un juego, estando en contacto con su medio además de aprender a manejar y a utilizar las TIC de una forma sana y óptima, haciéndoles conscientes de que el uso de estas herramientas puede resultar muy beneficioso enfocándolo de una manera educativa y para el aprendizaje.

De la misma manera, se va a tener en cuenta la cooperación con las familias, algo crucial en educación infantil y que puede tener resultados muy positivos.

Se va a utilizar también la metodología de la gamificación ya que, en varias ocasiones, como ya se ha señalado, se va a hacer uso de las TIC y de diferentes aplicaciones y vídeos para que los niños trabajen y asienten los conceptos que están trabajando.

Por último, otra de las metodologías que se va a emplear es el aprendizaje basado en el pensamiento, ya que se va a promover la reflexión y la resolución de problemas en el alumnado a través de la búsqueda de información por ellos mismos, siempre siendo ayudados por sus familias, fomentando así su capacidad de razonamiento y de aprender a aprender (Martín, 2019).

4.6 Secuenciación de las actividades

A continuación, se presentan una serie de tablas en las que se detalla el contenido de cada una de las sesiones teniendo en cuenta los objetivos, la duración, los recursos, el desarrollo y el espacio en el que se van a desarrollar.

Sesión 1: Los cinco sentidos

Desarrollo de la actividad
<i>Conocemos los cinco sentidos</i>
<p>Se comenzará con la lectura del libro <i>Mi libro de los cinco sentidos</i> de la editorial Catapulta Junior (https://youtu.be/dMlrJWCuvx8?si=3rCejGb602RHKcwh).</p> <p>Posteriormente se presentarán en la pantalla digital imágenes de diferentes objetos sobre los que los alumnos deberán ir señalando qué sentido se utiliza para percibir cada uno, por ejemplo, si sale la imagen de una chocolatina señalarán su boca diciendo “gusto”. Después, la maestra proyectará en la pantalla la canción 5 sentidos (https://youtu.be/IF0y3glPWis).</p> <p>Una vez realizadas estas actividades, a cada alumno se le entregará una pequeña tarjeta con la imagen de uno de los cinco sentidos en ella, y se les explicará que deben buscar información en internet sobre el sentido que les haya tocado con ayuda de sus familias, de manera que se familiaricen con la búsqueda de información en un medio digital.</p>
Duración
30 minutos
Objetivos
<ul style="list-style-type: none">- Aprender las características de los cinco sentidos (vista, tacto, gusto, olfato y oído)- Reconocer cada sentido- Relacionar cada sentido con su órgano- Aprender sobre los cinco órganos de los cinco sentidos (nariz, boca, piel, orejas y ojos)- Fomentar la búsqueda de información autónoma y la iniciativa- Practicar el uso de internet para la búsqueda de información útil
Lugar de realización
El aula de referencia

Recursos materiales
<ul style="list-style-type: none"> - Pantalla digital - Tarjetas con imágenes - Libro <i>Mis cinco sentidos</i>

Sesión 2: El tacto	
Desarrollo de la Actividad 1	Desarrollo de la Actividad 2
<i>Nuestra piel</i>	<i>Podemos tocar</i>
<p>Se comenzará enseñando y leyendo la información que hayan traído los alumnos encargados de este sentido. Después se proyectará en la pantalla un vídeo educativo sobre la piel de <i>Camaleón y las ciencias naturales</i> (https://cntvinfantil.cl/videos/la-piel/).</p> <p>Tras la visualización del video se hablará con los niños sobre qué es la piel comentando el mismo y realizando algunas preguntas. Asimismo, la maestra indicará a los alumnos que se acaricien su propia piel.</p>	<p>Se volverá a hacer hincapié en lo que es el tacto para refrescar conceptos y después, se realizará un juego en el que los alumnos deberán moverse alrededor de las mesas donde la maestra habrá colocado cajas con diferentes objetos de distintas texturas en su interior (agua, arroz, harina, bolas de gelatina, slime, etc.). Irán metiendo sus manos en las cajas y tocando los diferentes materiales, teniendo que adivinar de qué se trata ya que las cajas se encontrarán cerradas.</p>
Duración	Duración
20 minutos	25 minutos
Objetivos	Objetivos
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el órgano de la piel - Conocer el sentido del 	<ul style="list-style-type: none"> - Experimentar y acercar al alumnado con el sentido del tacto - Acercar al alumnado al

tacto - Tomar conciencia de su propia piel	aprendizaje por medio del juego
Lugar de realización	Lugar de realización
El aula de referencia	El aula de referencia
Recursos materiales	Recursos materiales
- Pantalla digital - Información traída por los alumnos	- Materiales de diferentes texturas (arroz, harina, agua, bolas de gelatina, algodón, etc.) - Cajas o recipientes

Sesión 3: La vista	
Desarrollo de la Actividad 1	Desarrollo de la Actividad 2
<i>Nuestros ojos</i>	<i>¿Qué vemos?</i>
Se comenzará revisando y enseñando al alumnado la información traída por los alumnos encargados de este sentido. Después se proyectará un video educativo en la pantalla sobre los ojos de Camaleón y las ciencias naturales (https://cntvinfantil.cl/videos/los-ojos/). Posteriormente la maestra proporcionará un espejo a los alumnos el cual deberán ir pasándose, observando bien sus ojos y fijándose en el color de estos, ya que después, por turnos, irán saliendo a la pantalla digital donde, en una aplicación de pintar y dibujar deberán pintar el dibujo de un ojo que habrá proyectado	Se llevarán al aula diferentes materiales como espejos de distintos tamaños, objetos de diferentes formas, materiales luminosos, brillantes y coloridos, linternas, etc. Se dejará a los niños un rato libre para experimentar y jugar con estos materiales de manera que utilicen y se estimule su visión. Asimismo, se dispondrá de un dispositivo de realidad virtual 3D de manera que también puedan utilizarlo y descubrir el sentido de la vista por medio de la tecnología. Después, se preguntará en la asamblea a los niños qué es todo lo que han podido observar, qué han visto

con el color de los suyos.	<p>con sus ojos, qué han observado con la linterna, el espejo, las formas, etc., y cómo se han sentido cuando lo han hecho.</p> <p>Para esta actividad se contará con la ayuda de algunos de los padres y madres.</p>
Duración	Duración
30 minutos	30 minutos
Objetivos	Objetivos
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer los órganos de los ojos - Hacer consciente al alumnado de la posición y la ubicación de sus ojos en su propio rostro, de forma que los reconozcan - Conocer el sentido de la vista 	<ul style="list-style-type: none"> - Explorar y experimentar con el sentido de la vista - Estimular el sentido de la vista a través de las TIC - Acercar al alumnado al aprendizaje por medio del juego
Lugar de realización	Lugar de realización
El aula de referencia	El aula de referencia
Recursos materiales	Recursos materiales
<ul style="list-style-type: none"> - Espejo - Pantalla digital - Aplicación de pintura digital - Información proporcionada por los alumnos 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos digitales de realidad virtual - Objetos para estimular la vista (espejos, linternas, objetos luminosos, etc.)

Sesión 4: El oído	
Desarrollo de la Actividad 1	Desarrollo de la Actividad 2
<i>Nuestras orejas</i>	<i>Escuchamos</i>
<p>Se comenzará leyendo y compartiendo la información que hayan traído los alumnos encargados de este sentido. Después se proyectará en la pizarra un vídeo educativo sobre las orejas de <i>Camaleón y las ciencias naturales</i> (https://cntvinfantil.cl/videos/las-orejas/).</p> <p>La maestra indicará a los alumnos que se toquen las orejas. Posteriormente, con el uso de internet u otra aplicación digital, se reproducirán en la clase distintos sonidos (el llanto de un bebé, risas, animales, sonidos de la naturaleza, etc.), los niños deberán tratar de adivinar de qué sonido se trata y decir qué es lo que sienten al escucharlo.</p>	<p>La maestra y el alumnado se desplazarán a la sala de psicomotricidad en la que se realizará un juego de sonidos y canciones. En primer lugar, se reproducirán por un altavoz diferentes melodías y el alumnado deberá moverse al ritmo de ellas (si es lenta a un ritmo pausado, si es rápida a un ritmo más acelerado, etc.), cuando se pause la melodía deberán quedarse quietos realizando una pose. Después, pasarán a reproducirse diferentes sonidos (un muelle, un coche, una campana, un cascabel, etc.) de manera que el alumnado deberá moverse de la manera que consideren según el sonido (por ejemplo, si suena un muelle, moverse saltando).</p>
Duración	Duración
25/30 minutos	35 minutos
Objetivos	Objetivos
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer los órganos de las orejas - Practicar la atención auditiva - Expresar sus sentimientos, 	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar diferentes sonidos - Diferenciar entre rápido y lento - Fomentar la atención

<p>emociones y sensaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer el sentido del oído - Reconocer las orejas en su propio rostro 	<p>auditiva</p> <ul style="list-style-type: none"> - Experimentar con el sentido del oído
Lugar de realización	Lugar de realización
El aula de referencia	El aula de psicomotricidad
Recursos materiales	Recursos materiales
<ul style="list-style-type: none"> - Pantalla digital - Aplicación de sonidos - Información proporcionada por los alumnos 	<ul style="list-style-type: none"> - Altavoz - Melodías y sonidos

Sesión 5: El olfato	
Desarrollo de la Actividad 1	Desarrollo de la Actividad 2
<i>Nuestra nariz</i>	<i>¿A qué huele?</i>
<p>Se comenzará repasando y enseñando al resto del alumnado la información traída por los alumnos encargados de este sentido. Posteriormente se proyectará un video educativo en la pantalla sobre la nariz de <i>Camaleón y las ciencias naturales</i> (https://cntvinfantil.cl/videos/la-nariz/). Después, la docente explicará a los alumnos donde se encuentra este órgano e indicará que la toquen en su rostro, reconociéndola. Asimismo, preguntará al alumnado qué olores les gustan y cuáles no. Por último, se repartirá a los alumnos una ficha en la que</p>	<p>Se indicará al alumnado que se sienten en la asamblea formando un semicírculo. Uno por uno se irá llamando a los alumnos para que se acerquen al centro de la asamblea donde estará la maestra, esta le tapará los ojos y le dejará oler uno de los materiales, los demás alumnos no deberán decir nada y el alumno deberá adivinar qué es lo que está oliendo además de indicar si es un olor que le gusta o no.</p>

deberán pintar una nariz y dibujar al lado un olor que les guste (un limón, una flor, el chocolate, etc.).	
Duración	Duración
30 minutos	25 minutos
Objetivos	Objetivos
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el órgano de la nariz - Reconocer la nariz en su propio rostro - Diferenciar entre olores que les gustan y olores que no 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer diferentes olores - Practicar la atención y la concentración - Experimentar con el sentido del olfato
Lugar de realización	Lugar de realización
El aula de referencia	El aula de referencia
Recursos materiales	Recursos materiales
<ul style="list-style-type: none"> - Pantalla digital - Ficha de la nariz - Información proporcionada por los alumnos 	<ul style="list-style-type: none"> - Diferentes materiales con olores (especias, perfumes, comida, etc.)

Sesión 6: El gusto	
Desarrollo de la Actividad 1	Desarrollo de la Actividad 2
<i>Nuestra boca</i>	<i>¡A comer!</i>
Se iniciará leyendo y compartiendo la información traída por los alumnos encargados de este sentido. Después se	Para esta actividad se contará con la colaboración y ayuda de los padres y madres. Se comenzará explicando a los

<p>proyectará en la pantalla un vídeo educativo sobre el órgano de la boca de <i>Camaleón y las ciencias naturales</i> (https://cntvinfantil.cl/videos/la-boca/).</p> <p>Posteriormente, la maestra indicará a los niños que señalen su boca en su rostro, asimismo habrá traído a la clase el peluche de una boca en el cual estén representadas todas sus partes, de manera que los alumnos se lo vayan pasando de uno a otro observándolo con detalle y manipulándolo. Más tarde, de forma conjunta la maestra y con los alumnos realizarán una búsqueda en internet de dos recetas sencillas, una salada y otra dulce, observando en la página los ingredientes necesarios y realizando una lista de la compra de cada una en la pizarra articulando las palabras que se van escribiendo en alto. Se explicará a los alumnos que internet puede resultar muy útil para buscar la manera de hacer recetas y así obtener nuevas ideas para cocinar en casa.</p>	<p>niños los tipos de sabor (ácido, amargo, dulce y salado) y posteriormente se proyectarán en la pantalla digital imágenes de diferentes alimentos (limones, tarta, helado, frutos secos, etc.), los alumnos deberán indicar el tipo de sabor que creen que tiene cada uno de ellos.</p> <p>Se llevarán al aula los diferentes alimentos que se escribieron en la actividad anterior de las recetas buscadas en internet, la maestra irá enseñándolos a los alumnos indicando si son dulces o salados y explicando lo que se va a hacer. Se dividirá el aula en dos grupos y uno de ellos realizará la receta salada y el otro la dulce, los alumnos podrán ir probando los diferentes alimentos mientras elaboran la receta, ya que de ese modo experimentarán mucho más. Al terminar cada uno comerá el plato que ha elaborado indicando qué sabor tiene y si le gusta o no, además se podrá compartir, de manera que los del grupo contrario puedan probar también la otra receta.</p>
<p>Duración</p>	<p>Duración</p>
<p>40 minutos</p>	<p>50 minutos</p>
<p>Objetivos</p>	<p>Objetivos</p>
<p>- Conocer el órgano de la boca y sus partes</p>	<p>- Experimentar a través del sentido del gusto</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer su boca en su propio rostro - Fomentar el uso de internet para la búsqueda de información de utilidad - Repasar la lectura de las letras, las palabras y sílabas (listas de la compra) - Utilizar la boca para hablar 	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender sobre los diferentes sabores existentes - Acercar al alumnado al aprendizaje a través de la manipulación - Fomentar la expresión de sus gustos y preferencias - Fomentar el trabajo en equipo - Identificar, reconocer y diferenciar entre los diferentes sabores
Lugar de realización	Lugar de realización
El aula de referencia	El aula de referencia
Recursos materiales	Recursos materiales
<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Pantalla digital - Peluche de boca - Información proporcionada por los alumnos 	<ul style="list-style-type: none"> - Pantalla digital - Ingredientes de la receta dulce - Ingredientes de la receta salada - Recipientes y utensilios de cocina

Sesión 7: Ya conozco mis cinco sentidos
Desarrollo de la actividad
<i>Mi mural sensorial</i>
<p>A cada alumno se le proporcionará una cartulina con el título <i>Mi mural sensorial</i>, esta cartulina estará dividida en cinco cuadros cada uno con el título de uno de los sentidos con la foto de su órgano correspondiente al lado, de manera que los alumnos</p>

<p>puedan reconocerlo. De la misma manera, a cada alumno se le hará entrega de los siguientes materiales: algodón (tacto), papel brillante con purpurina (vista), papel de aluminio (oído), especias y flores (olfato) y virutas de chocolate (gusto). Una vez estén repartidos todos los materiales, la maestra irá enseñándolos uno por uno fomentando la participación del alumnado para que sea este quien señale a qué sentido pertenece cada material, (por ejemplo, arrugará el papel de aluminio indicando que los alumnos arruguen el suyo también, por el sonido se sabrá que pertenece al sentido del oído) (de la misma manera con las virutas, se indicará al alumnado que las coma, así se sabrá que se trata del sentido del gusto). Una vez se hayan repasado todos los sentidos a través de los materiales proporcionados se indicará al alumnado que deben pegar cada uno de ellos en la casilla de la cartulina correspondiente (así, pegarán por ejemplo el algodón en la casilla donde ponga “tacto”). Una vez pegados todos los elementos, la maestra repartirá a cada alumno una copia de un código QR a través del cual se acceda a una receta sencilla para que la puedan realizar en casa con sus familias, explicándoles que la tecnología y el internet hoy en día nos puede permitir también hacer esas cosas que resultan muy útiles.</p> <p>Una vez terminado todo, podrán llevarse a casa su mural de los sentidos como producto final de la secuencia.</p>	
Duración	
	35 minutos
Objetivos	
	<ul style="list-style-type: none"> - Reforzar los conocimientos aprendidos sobre los cinco sentidos - Diferenciar y reconocer los cinco sentidos y sus órganos - Explorar y aprender a través de la manipulación y el contacto físico - Reconocer internet y la tecnología como una herramienta de ayuda y de gran utilidad
Lugar de realización	
	El aula de referencia

Recursos materiales
<ul style="list-style-type: none">- Cartulinas de colores- Materiales sensoriales (algodón, virutas de chocolate, flores y especias, papel de purpurina y papel de aluminio)- Pegamento- Código QR de la receta

4.7 Evaluación

La evaluación será realizada por la tutora del grupo.

Para llevar a cabo la evaluación del alumnado en cuanto a la propuesta planificada, se va a hacer uso de la observación sistemática, es decir, a lo largo de la realización de las actividades se observará a cada uno de los alumnos teniendo en cuenta su comportamiento, su actitud, su motivación, las interacciones con sus compañeros y el grado de alcance de los objetivos de cada actividad. Asimismo, se hará uso de la evaluación formativa para tener en cuenta el progreso de los alumnos conforme pase el tiempo y de esa manera identificar posibles debilidades, fortalezas y aspectos de mejora que puedan surgir.

5. CONCLUSIÓN Y VALORACIÓN PERSONAL

El objetivo principal de este Trabajo Fin de Grado era realizar un análisis de la importancia del juego en el desarrollo integral infantil y cómo las nuevas tecnologías han afectado en él, realizando posteriormente una propuesta educativa en la que se fomenta el aprendizaje a través de la experiencia sensorial y el contacto con el medio incluyendo a la vez la tecnología como una herramienta útil para obtener información.

Desde el punto de vista de una maestra, la realización de este trabajo ha aportado varios conocimientos que aquí se señalan:

Gracias a la búsqueda de información y la investigación realizada, se ha llegado a la conclusión de que el problema principal no está en la aparición de la tecnología, sino en el uso que las personas hacemos de ella. Mayoritariamente se realiza un uso inadecuado, comenzando este por los adultos, los cuales son ejemplo de los más

pequeños. En lugar de utilizar y ver los recursos tecnológicos como una fuente de información y educación, en la mayoría de los casos se utilizan sin otro fin más que mantener entretenidos y distraídos a los niños, de forma que los adultos puedan ejercer sus responsabilidades de manera más sencilla.

Es a partir de allí cuando los infantes ven más entretenido el entorno digital que el suyo propio y por tanto realizan su juego a través de él, prefiriendo pasar tiempo delante de las pantallas a hacerlo por ejemplo en la naturaleza, ya que como se ha podido analizar, estos dispositivos están causando cierta adicción.

Otra de las conclusiones a la que se ha llegado es que el juego resulta crucial en la etapa infantil, el cerebro de los pequeños experimenta cambios realmente significativos en las primeras etapas de su vida, los infantes necesitan experimentar a través de sus sentidos, de forma física, manipulando y ensuciándose, es necesario que sientan el medio con su propio cuerpo ya que sólo de esta manera su desarrollo integral será óptimo. Las tecnologías irán creciendo a medida que avanza el tiempo y las personas deben adaptarse a ellas de una manera sana comenzando por llevarlas al terreno educativo moderadamente y fomentando su correcto uso entre los más pequeños, de manera que ellos lo comprendan también.

Por último, se considera que la realización de este trabajo ha sido enriquecedora para profundizar tanto en estos conocimientos teóricos como en los prácticos a la hora de realizar la propuesta, de manera que a una futura educadora esta investigación puede aportarle la oportunidad de promover actividades lúdicas que integren de una manera equilibrada las tecnologías teniendo siempre presente la experimentación sensorial de los alumnos.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Armora, E. (2023). *La nueva epidemia: menores de 3 años con retrasos en el lenguaje por criarse con pantallas*. ABC Sociedad.

Caldeiro, M., Castro, A. y Havránková, T. (2021). *Móviles y pantallas en edades tempranas: convivencia digital, derechos de la infancia y responsabilidad adulta*. Research in Education and Learning Innovation.

- Canal Bigote de Gato. (23 de julio de 2023). *Pequeños Curiosos: mis cinco sentidos* [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://youtu.be/dMlrJWCuvx8?si=3rCejGb602RHKcwh>
- Castilla, M. (2014). *La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de primaria*. Facultad de educación de Segovia. Universidad de Valladolid.
- Cellerier, G. y Langer, J. (1970). *La teoría de Piaget*. Carmichael's Manual of Child Psychology.
- Choux, N. (2011). *Mi libro de los cinco sentidos*. Colección Pequeños Curiosos. Editorial Catapulta.
- Consejo General de la Psicología de España. (2018). *Las nuevas tecnologías están cambiando las formas de jugar- Nueva guía del Juguete AIJU*. INFOCOP.
- Delgado, J. (19 de abril de 2024). *El juego infantil según cada etapa del desarrollo*. <https://www.serpadres.es/educacion/47824.html>
- Delgado, L. (2 de marzo de 2023). *¿Cómo afectan las nuevas tecnologías a los más pequeños?* <https://www.topdoctors.es/articulos-medicos/como-afectan-las-nuevas-tecnologias-a-los-mas-pequenos>
- Delval, J. (2002). *El desarrollo humano*. Editorial Siglo XXI-AKAL. 7ª Edición.
- Forés, A. (2020). *La importancia del aprendizaje sensorial, por David Bueno*. Cátedra de Neuroeducación. Universitat de Barcelona.
- Gallardo, J., Gallardo, P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. Revista educativa Hekademos (24), pp. (41-51).
- Gallardo, J., García, I. y Gallardo, P. (2019). *Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo*. Braz. J. of Develop., Curitiba, v. 5, (n. 8), pp. (12172-12186).
- García, A. (s.f). *El juego y las nuevas tecnologías*. Universidad de Salamanca.

- Gonzalez, A., Rodríguez, A. y Hernández, D. (2011). *El concepto zona de desarrollo próximo y su manifestación en la educación médica superior cubana*. Universidad Médica de La Habana. CEDRO.
- Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio. (2019). *Juego y Juguete, Guía AIJU 3.0. Una guía basada en estudios con niños y familias*. AIJU.
- Landeira, S. (1998). *El juego simbólico en el niño: Explicación e interpretación en J. Piaget y S. Freud*. Luzaro psikomotrizitate eskola.
- Lázara, E., Cárdenas, Y. y Duarte, M. (2022). *Juego y tecnología en la primera infancia*. Revista Varela. Vol. 22, Núm. 62, mayo-agosto de 2022, pp. (138-144).
- Levín, R. (2012). *El juguete*. Psicoanálisis - Vol. XXXIV – N.º 2- pp. 337-360.
- Loredo, A., Gómez, M. y Perea, A. (2005). *El juego y los juguetes: un derecho olvidado de los niños*. Acta pediátrica de México. Vol. 26, N.º. 4.
- Martín, A. (2019). *Aprendizaje basado en el pensamiento en un aula de infantil*. Facultad de educación de Segovia. Universidad de Valladolid.
- Marín, M. (2018). *Importancia de los juegos tradicionales en la educación inicial*. Universidad nacional de Tumbes. Facultad de ciencias sociales. Escuela profesional de educación.
- Martínez, E. (2003). *El juego como excedente de energía: Spencer*. Magister. Revista miscelánea de investigación. Universidad de Oviedo.
- Martínez, E. (2008). *El juego como escuela de vida: Karl Groos*. Revista Miscelánea de Investigación (nº22), pp. (7-22).
- Medicina Televisión (29 de junio de 2018). *Los riesgos del mal uso de las nuevas tecnologías en niños*. <https://www.medicinatelevision.tv/reportajes/los-riesgos-del-mal-uso-de-las-nuevas-tecnologias-en-ninos-2>
- Meneses, M., Monge, M. (2001). *El juego en los niños: Enfoque teórico*. Revista Educación 25 (2), pp. (113-124).

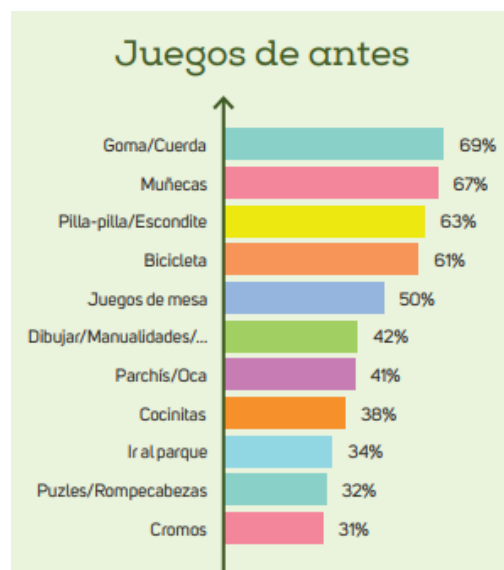
- Monge, M., Méndez, M., Hernández, M., Quintana, C. y Presa, E. (2019). *La importancia del juego en los niños*. Canarias pediátrica. Vol. 43 (nº1).
- Moraleda, M. (1995). *Psicología del desarrollo*. Editorial Boixareu Universitaria.
- Munné, F. y Codina, N. (1992). *Algunos aspectos del impacto tecnológico en el consumo infantil del ocio*. Anuario de psicología. Universidad de Barcelona. N.º 53, 113- 125.
- Nuevo, M. (14 de agosto de 2023). *El juego infantil en la era digital: desafíos y preocupaciones*. <https://www.hacerfamilia.com/ninos/juego-infantil-era-digital-desafios-preocupaciones-20230526093430.html>
- Ortega, R. (1991). *Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil*. Infancia y aprendizaje. Universidad de Sevilla.
- Paniagua, H. (2018). *El impacto de las pantallas: televisión, ordenador y videojuegos*. Pediatría integral. Centro de salud “Dávila”. Santander pp. 178-186.
- Rico, J. (2011). *Los juguetes de la infancia como recurso educativo y como precursor del juego motor*. Revista digital EFDeportes.com de Buenos Aires, nº 169.
- Sánchez, D. y Robles, M. (2016). *Riesgos y potencialidades de la era digital para la infancia y la adolescencia*. Revista Educación y Humanismo. 18(31), 186-204
- Santos, G., Saragossi, C. (2000). *Juguete e infancia*. Facultad de Psicología U.B.A. pp. (130).
- Tarantino, F. (1 de noviembre de 2009). *Propiocepción: Introducción teórica*. <https://www.efisioterapia.net/articulos/propiocepcion-introduccion-teorica>
- Torres, Y., Ramos, V. y Tortoló, S. (2016). *Los juguetes como medio de desarrollo del niño en la primera infancia*. Revista Atenas, vol. 1, nº 33.

Torres, J. (2020). *El juego y los juguetes, su importancia en la niñez*. Servicio de pediatría del hospital privado universitario de Córdoba.

UNICEF (Diciembre de 2017). *Niños en un mundo digital*. Fondo de las naciones unidas para la infancia. <http://www.unicef.org/SOWC2017>

7. ANEXOS

Anexo 1



Nota. Adaptado de “Guía Aiju 3.0” (p. 13), por el Instituto Tecnológico de producto infantil y ocio (2019).

Anexo 2



Nota. Adaptado de “Guía Aiju 3.0” (p. 13), por el Instituto Tecnológico de producto infantil y ocio (2019).

Anexo 3



Anexo 4

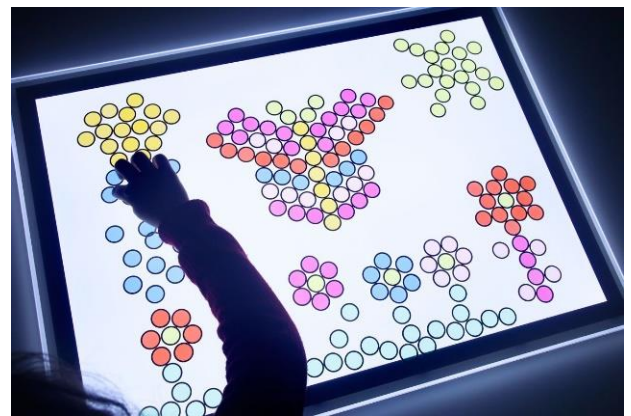


Cuento “Mi libro de los cinco sentidos” de Nathalie Choux (2011)

Anexo 5



Anexo 6



Anexo 7

