

Influencia de los juguetes en el desarrollo socioemocional en la primera etapa de desarrollo infantil.

Seminario de licenciatura II

Fernanda Belmar Elgueta

Profesor: Mauricio Tapia

Santiago de Chile, 2024

A mis hermanas, quienes me enseñaron que más allá de los juguetes tradicionales o tecnológicos, lo que realmente importa es la compañía y el amor que compartimos.

A mis padres, por su infinito amor y por ser la fuerza que me impulsa todos los días a querer ser mejor.

Tabla de contenidos

1. Introducción	6
1.1 Problema de investigación	6
1.2 Pregunta de investigación	6
1.3 Hipótesis.....	7
1.4 Objetivo.....	7
1.5 Objetivos específicos.....	7
2. Marco teórico	7
2.1 Juguetes tradicionales.....	7
2.2 Juguetes tecnológicos.....	8
2.3 Teoría sociocultural de Vygotsky.....	8
2.4 Teoría desarrollo cognitivo.....	8
2.5 Teoría del apego de Bowlby.....	9
2.6 Experiencia de usuario según Norman.....	9
2.7 Teoría del Flujo	10
3. Metodología.....	12
Objetivo 1.....	12
Objetivo 2	12
Objetivo 3	12
4. Resultados	12
4.1 Juguetes tradicionales.....	12
4.1.1 Juguetes tecnológicos	14
4.1.2 Tabla comparativa	14
4.2 Diseño de productos y experiencias	15
4.2.1 Desarrollo infantil	15
4.3 Revisión material promocional	17
4.3.1 Guía.....	17
5. Discusión.....	18
6. Conclusión	18
7. Referencias	20

Resumen

En las últimas décadas, el avance de la tecnología ha transformado la naturaleza de los juguetes, incorporando interactividad, conectividad y personalización. Esto ha dado lugar a un debate sobre los beneficios y riesgos asociados a los juguetes tecnológicos en comparación con los tradicionales. Mientras que los juguetes tradicionales suelen estar vinculados a experiencias creativas, colaborativas y tangibles, los tecnológicos ofrecen estímulos innovadores que pueden potenciar el aprendizaje, pero también plantean desafíos en términos de interacción social y desarrollo emocional.

El presente estudio busca explorar esta dualidad a través de una revisión teórica y un análisis de campo, utilizando encuestas dirigidas a cuidadores como fuente principal de datos. La investigación se centra en identificar las características y la influencia de ambos tipos de juguetes, con el objetivo de ofrecer una visión más profunda y fundamentada sobre su papel en el desarrollo socioemocional infantil. Este trabajo no solo pretende aportar al debate académico, sino también proporcionar orientaciones prácticas para diseñadores de juguetes, educadores y cuidadores, quienes desempeñan un rol clave en la elección y el diseño de experiencias lúdicas significativas.

Palabras clave: Infancia, social, emocional, influencia

Abstract

Play is a fundamental activity in early childhood, not only for its playful nature but also for its ability to promote the child's overall development. Through toys, children experience, explore, and construct their world, developing cognitive, motor, social, and emotional skills. In this context, a crucial question arises: How do toys, both traditional and technological, influence socio-emotional development during early childhood?

In recent decades, technological advancements have transformed the nature of toys, incorporating interactivity, connectivity, and personalization. This has sparked a debate about the benefits and risks of technological toys in comparison to traditional ones. While traditional toys are often associated with creative, collaborative, and tangible experiences, technological toys offer innovative stimuli that may enhance learning but also present challenges in terms of social interaction and emotional development.

This study aims to explore this duality through a theoretical review and field analysis, utilizing surveys directed at caregivers as the primary data source. The research focuses on identifying the characteristics and impact of both types of toys, with the goal of providing a deeper and more informed understanding of their role in children's socio-emotional development. This work seeks not only to contribute to academic discourse but also to offer practical guidance for toy designers, educators, and caregivers, who play a key role in selecting and designing meaningful play experiences.

Keywords: Childhood, social, emotional, influence.

1. Introducción

La presente investigación explora la influencia de los juguetes, tanto tradicionales como tecnológicos, en el desarrollo socioemocional durante la primera infancia. A través de una revisión de literatura y la realización de encuestas a cuidadores, se analizan las formas en que estos objetos de juego contribuyen al fortalecimiento de habilidades como la empatía, la cooperación y la autorregulación emocional. La comparación entre juguetes tradicionales y tecnológicos revela diferencias significativas en sus impactos, así como en el contexto de uso y la interacción social que fomentan. Los resultados destacan la importancia de un diseño consciente que considere no solo las necesidades lúdicas, sino también los aspectos emocionales y sociales del desarrollo infantil. Esta investigación pretende ser un recurso para diseñadores, educadores y cuidadores interesados en promover un crecimiento integral en los niños desde sus primeras etapas de vida.

1.1 Problema de investigación

El juego es una actividad fundamental en la primera etapa de desarrollo, en este se les permite a los niños explorar y conocer el mundo que los rodea, es por ello por lo que, los juguetes son herramientas fundamentales en esta etapa, y la elección de estos tiene un gran impacto en el desarrollo de los infantes, incluyendo su habilidad socioemocional. (Vygotsky, 1978; Piaget, 1951).

En el mercado, actualmente, existe una gran variedad de juguetes, desde las tradicionales muñecas hasta la incorporación de las nuevas tecnologías (entiéndase como tabletas, celulares, Nintendo, Play Station, consolas, etc.), si bien la variedad de opciones existentes es un aspecto positivo, esta plantea un desafío para los cuidadores y diferentes disciplinas como el diseño y la educación de párvulos, ¿Cómo elegir los juguetes adecuados que permitan desarrollar la habilidad socioemocional de los niños?

Existe una brecha en la información que compare el impacto del juego tradicional con el uso de nuevas tecnologías, hay estudios que analizan ambas maneras de juego por separado, pero no una comparación entre estas y en como estos afectan en el desarrollo socioemocional de los infantes.

1.2 Pregunta de investigación

¿De qué manera los juguetes influyen en el desarrollo socioemocional en la primera etapa de desarrollo, comparando los juguetes tradicionales con las nuevas tecnologías?

1.3 Hipótesis

Los juguetes tradicionales y tecnológicos afectan de manera positiva, pero diferenciada, el desarrollo socioemocional de los niños, dependiendo del contexto en el que se utilizan.

1.4. Objetivo

Desarrollar conocimiento, estrategias e incluso herramientas de diseño para diseñar juguetes y experiencias de juego pensadas siempre desde el impacto positivo en el infante, logrando un correcto desarrollo de sus habilidades socioemocionales adecuadas y acorde a la etapa que ellos están viviendo.

1.5. Objetivos específicos

- Comprender el impacto de ambos juguetes, ya sean tradicionales o con la implementación de nuevas tecnologías y la influencia de ambos en el desarrollo socioemocional de los infantes.
- Comprender las características fundamentales que debe poseer un juguete para fomentar el correcto desarrollo de las habilidades socioemocionales.
- Desarrollar una guía para el desarrollo de objetos y/o experiencias que promuevan el desarrollo socioemocional de manera acertada.

2. Marco teórico

Para entender la manera en la que impactan los juguetes en el desarrollo infantil, es necesario recurrir a diversas teorías que abordan diversas perspectivas, tales como; teorías socioculturales, desarrollo cognitivo y apego, brindan visiones sobre como los juguetes tradicionales y tecnológicos pueden ser estratégicamente diseñados para fomentar el desarrollo socioemocional de los infantes.

2.1 Juguetes tradicionales

Los juguetes tradicionales se entienden como objetos diseñados para el juego infantil, que no dependen de tecnologías, ni dispositivos electrónicos, fabricados con materiales como madera, telas metales o plástico, esto se puede ver reflejado en las muñecas, bloques de construcción, autitos, etc.

Según ramos, Villena y Fernández (2016) los juguetes tradicionales destacan por su capacidad de estimular diversas habilidades como la creatividad e imaginación de los niños.

Crean una conexión con las raíces y lo cultural, y ayudan a los niños a entender su identidad y tradiciones (UNESCO, 2023).

2.2 juguetes tecnológicos

Los juguetes tecnológicos se entienden como aquellos que incorporan elementos electrónicos, digitales o interactivos, diseñados para captar la atención de niños mediante estimulación sensorial, desarrollando habilidades cognitivas, según FUNIBER (2019) defensores de la tecnología encuentran grandes beneficios en el uso de aplicaciones interactivas, además de adaptarlos al nuevo mundo digital, esto se puede ver reflejado en el aumento de hogares con acceso a tecnología. Entre 2011 y 2017, en Estados Unidos, se ha duplicado el número de hogares con, al menos, un menor de ocho años que dispone de dispositivo móvil (FUNIBER, 2019).

Según Somos Esencial (2024) Estos juguetes presentan un riesgo para la salud de los niños, ya que, pueden desarrollar enfermedades como obesidad, fomentar el sedentarismo, problemas visuales, entre otros.

2.3 Teoría sociocultural de Vygotsky

Según la teoría sociocultural de Lev Vygotsky los niños aprenden de los adultos y de otros niños con mayor conocimiento, los juguetes pueden ser utilizados como herramientas para incentivar la interacción social y el aprendizaje, esta teoría puede ser utilizada para explicar cómo los juguetes que promueven el juego simbólico, tales como las muñecas o autos de juguete, les proporciona los niños diferentes oportunidades para practicar roles dentro de la sociedad, así mismo los juegos colaborativos o grupales pueden llegar a ayudar a los infantes a comprender la cooperación y la toma de turnos para realizar actividades.

Es importante destacar que según Vygotsky el papel de los adultos dentro del aprendizaje y el desarrollo de los niños es fundamental, destacando el realizar tareas como el jugar con los niños, fomentar la interacción social y a su vez elegir juguetes apropiados para el nivel del niño (Vygotsky, 1978).

2.4 Teoría desarrollo cognitivo

Jean Piaget es un pionero en la investigación del juego en relación con las infancias, para él el juego es una actividad esencial para desarrollar el pensamiento cognitivo de los niños ya que les permite experimentar y explorar el mundo que los rodea. Los juguetes y productos diseñados bajo esta teoría pueden proporcionar a los niños oportunidades para fomentar diferentes habilidades (Piaget, 1951).

El ambiente familiar y la estimulación proporcionada por cuidadores son factores clave que influyen directamente en el desarrollo cognitivo de los niños, el clima familiar en el que prima la comunicación, las relaciones positivas, la coherencia y consistencia disciplinaria, y la estimulación es un predictor de la actividad lúdica en la niñez intermedia (Caycedo et al., 2005, como se cita en Vargas-Rubilar & Arán-Filippetti, 2014).

Ambas teorías enriquecen a la comprensión de como los juguetes afectan en el desarrollo, coinciden en que el juego es esencial para el desarrollo cognitivo, Vygotsky ofrece una perspectiva que apunta a la colaboración y juego compartido, mientras que Piaget lo describe como un medio para que los niños experimenten y sean capaces de resolver problemas por si mismos

2.5 Teoría del apego de Bowlby

Dentro del enfoque emocional John Bowlby nos expone la importancia de las relaciones tempranas en el desarrollo emocional y social de los niños, según Bowlby en su teoría del apego, en el cual define este como el vínculo que lo niños crean con sus cuidadores, este vínculo tiene un gran impacto en el desarrollo socioemocional de los infantes, Bowlby enfatiza la importancia de las primeros vínculos afectivos en el desarrollo infantil y en su importancia en como los niños perciben y responden al mundo que los rodea (Bowlby, 1969).

Bowlby complementa lo anteriormente expuesto al introducir lo emocional, exponiendo el cómo los vínculos afectivos influyen en la disposición de los infantes a participar de actividades lúdicas y en como la seguridad proporcionada por una figura de apego favorece el aprendizaje social y cognitivo

2.6 experiencia de usuario según Norman

Dentro de la disciplina de la psicología podemos encontrar reconocidas figuras que pueden guiar el proceso de diseño de juguetes bajo el enfoque de potenciar diversas habilidades que respondan a la etapa de desarrollo en la que se encuentren los infantes. Dentro de esta podemos encontrar a Donald Norman, un experto en psicología cognitiva y diseño que aporta ideas sobre la psicología humana y la experiencia del usuario, principios fundamentales para el diseño de juguetes que sean intuitivos, fáciles de manipular y agradables para los niños (Norman, 2004).

2.7 Teoría del flujo

También es relevante tener en consideración actividades que resulten desafiantes y gratificantes para los infantes, así manteniéndolos en un estado de concentración, pero sobre todo disfrute de la actividad que está desarrollando, en este sentido podemos tomar referencia de Mihaly Csikszentmihalyi y su teoría del flujo, expuesta en libro *Flow: The Psychology of Happiness* (1990), donde el flujo (Flow) se describe como un estado mental de gran concentración, disfrute y satisfacción al que se llega cuando una persona está involucrado en una actividad desafiante y que pone al límite sus habilidades.

Csikszentmihalyi (1990) ha descubierto que los niños experimentan el Flow cuando se encuentran realizando actividades lúdicas. Mediante su investigación ha expuesto diferentes características que fomentan el Flow en los niños detalladas a continuación:

1. **Desafío apropiado:** las actividades a realizar deben resultar desafiantes para lograr que los infantes se sientan estimulados y motivados, pero no les resulten difíciles para evitar emociones como la frustración y que los lleve a rendirse.
2. **Claridad en los objetivos:** las actividades deben poseer objetivos claros y comprensibles. Esto les permite enfocarse en lograr un objetivo específico.
3. **Retroalimentación inmediata:** Este punto es crucial para que los infantes puedan aprender y se adapten de mejor manera y puedan mejorar en el transcurso de la actividad.
4. **Control:** los infantes deben sentir que tienen el control sobre lo que hacen, fomentando su autonomía y la disposición a participar de la actividad
5. **Concentración:** para lograr el Flow, los niños deben concentrarse totalmente en la actividad que están realizando, dejando de lado las distracciones y perdiendo la conciencia de sí mismos, brindándoles una sensación de libertad y plenitud
6. **Noción del tiempo:** al encontrarse experimentando el Flow, los infantes pueden sentir que la actividad duró un periodo de tiempo diferente al que realmente duró la actividad.
7. **Motivación:** los niños que experimentan el Flow se sienten motivados a participar en la actividad por las sensaciones que esta le brindó. Es importante hacer hincapié en este punto resaltando la motivación intrínseca que viene de la propia satisfacción, a diferencia de la extrínseca que viene con la finalidad de recibir algún tipo de premio o recompensa al realizar alguna actividad.

8. Impacto: al completar la actividad, los niños experimentan sensaciones que refuerzan su autoestima y motivación para futuramente participar de actividades similares.

Al comprender las características del Flow, los padres, educadores e incluso diseñadores pueden crear un ambiente propicio para el desarrollo de habilidades fundamentales.

3. Metodología

Objetivo 1: Comprender el impacto de ambos juguetes, ya sean tradicionales o con la implementación de nuevas tecnologías y la influencia de ambos en el desarrollo socioemocional de los infantes.

La investigación se basa en un enfoque descriptivo y comparativo, a través de la revisión de literatura y encuesta a cuidadores de niños que se encuentren en la primera etapa de desarrollo (0 a 6 años)

La encuesta busca obtener datos sobre las experiencias y perspectivas de los adultos a cargo de los infantes, que tienen experiencia directa con el cuidado y supervisión, además de estar familiarizados con los juguetes, tanto tradicionales como tecnológicos

Objetivo 2: Comprender las características fundamentales que debe poseer un juguete para fomentar el correcto desarrollo de las habilidades socioemocionales.

Se realizará revisión de literatura sobre diseño de productos y experiencias, se realizará un análisis de estudios previos sobre diseños de juguetes que involucren principios como usabilidad y experiencia de usuario, además se examinarán teorías clave del desarrollo infantil como las propuestas por Vygotsky y Piaget, incluyendo perspectivas más actuales.

Objetivo 3: Desarrollar una guía para el desarrollo de objetos y/o experiencias que promuevan el desarrollo socioemocional de manera acertada.

Se realizará un análisis de contenido de juguetes tradicionales y tecnológicos, mediante la revisión de materiales promocionales e información recabada previamente

4. Resultados

Se realizó un estudio de literatura existente respecto de los juguetes tradicionales y los juguetes tecnológicos para comparar beneficios y desventajas de ambos.

4.1 Juguetes tradicionales

Los juguetes tradicionales resultan actualmente enriquecedores, ya que, permiten desarrollar la identidad de los infantes y que estos establezcan lazos culturales y se rescaten tradiciones de generaciones predecesoras.

Según Muñoz, Barrera y Domínguez (2017), "el favorecer los procesos que nos ayudan a dialogar con nuestra herencia cultural, da la oportunidad a las nuevas generaciones de establecer lazos afectivos con generaciones anteriores, capaces de transmitir costumbres y tradiciones que nos hacen conocer nuestras raíces, saber de dónde venimos, etc." (p. 79).

Estos juguetes estimulan el desarrollo no tan solo social y emocional, sino también el cognitivo y motor, favoreciendo la creatividad, resolución de problemas y la capacidad de adaptación.

Los juguetes son herramientas u objetos esenciales para el desarrollo del niño, que incorporados a su actividad lúdica propician el conocimiento y su desarrollo desde la creatividad, imaginación y la comunicación. Las autoras consideran además que los juguetes son imprescindibles en el desarrollo del niño de la primera infancia en tanto estimulen el conocimiento de las características de los objetos que le rodean, sus diferentes formas, colores, tamaños y texturas, olores y sabores. Permiten descubrir la función social de cada uno de ellos (Ramos, Y. H. T., Villena, V. R., & Fernández, S. F. T. 2016).

El juego simbólico es un factor de alta relevancia para los infantes, ya que, ayuda a que puedan comprender sus emociones y la de los que lo rodean, les permite experimentar y expresar sus sentimientos de manera segura, esto se puede ver reflejado al utilizar muñecas o figuras de acción, con esto los niños representan situaciones cotidianas, permitiéndoles desenvolverse en un entorno seguro, permitiéndoles desarrollar habilidades sociales y así mismo la empatía. Según Bergen (2002), el juego simbólico permite a los niños comprender los roles sociales y manejar sus emociones, favoreciendo el desarrollo de la regulación emocional y la resolución de conflictos internos.

En esta misma línea los juguetes de construcción fomentan la creatividad y la resolución de problemas. el acto de construir y colaborar con sus pares les permite desarrollar la paciencia, comprender la toma de turnos y el trabajo en equipo, también aporta en gran medida a la comprensión de las emociones, debido a que, les enseña a manejar la frustración la momento de que las construcciones no sean el resultado

esperado.

Berk (2013) destaca cómo los juguetes de construcción no solo mejoran las habilidades cognitivas, sino que también favorecen la cooperación y el desarrollo de habilidades emocionales, como la gestión de la frustración y la satisfacción.

4.1.1. juguetes tecnológicos

Los juguetes tecnológicos permiten la interacción social, pero de manera indirecta, en la cual los niños pueden jugar con personajes virtuales o con sus pares a través de plataformas en línea. No obstante, este tipo de interacción no reemplaza los beneficios del juego físico, aunque aplicaciones y videojuegos pueden fomentar habilidades en contextos virtuales, estos pueden limitar el desarrollo de habilidades sociales directas. Según Obregón (2024) Las habilidades de trabajo en equipo, en los video juegos pueden fomentarse por plataformas de colaboración en línea, pero de igual manera, su uso excesivo puede reducir las oportunidades de practicar habilidades sociales en entornos físicos.

Si bien la interacción social puede ser reducida, esto no impide que los niños puedan desarrollar habilidades como la empatía, ya que, mediante los personajes virtuales ponen a los niños en situaciones que requieren comprensión de emociones ajenas, por ejemplo, en juegos de simulación de vida o juegos de realidad aumentada, los niños aprenden a gestionar emociones. The American Academy of Pediatrics (2016) observa que, en algunos contextos, los videojuegos interactivos pueden ofrecer un espacio seguro para que los niños experimenten y gestionen sus propias emociones, lo cual contribuye a su desarrollo emocional.

No obstante, este tipo de juguetes también pone sobre la mesa desafíos como la dependencia y el uso prolongado de estos aparatos, lo cual puede resultar en dificultades para el niño al momento de regular sus emociones fuera de un entorno virtual, por ejemplo la sobreexposición puede hacer que, los niños se vuelvan más impulsivos o menos capaces de gestionar sus emociones.

O'Keeffe y Clarke-Pearson (2011) discuten cómo los dispositivos tecnológicos, cuando se usan de manera controlada, pueden ayudar a los niños a mejorar sus habilidades de autorregulación, pero también destacan los riesgos asociados con la adicción a la tecnología.

4.1.2. Tabla comparativa

Se realizó una encuesta online a cuidadores de infantes, pudiendo ser estos padres, abuelos, educadores, etc. Que cuenten conocimiento en ambas familias de juguetes.

A continuación, se presenta una tabla comparativa que refleja los resultados expuestos en la encuesta anteriormente expuesta, esta incluye variables cruciales para comprender el impacto de los juguetes en el desarrollo socioemocional del niño.

Variable	Juego tradicional	Nuevas tecnologías
Interacción social	Potencian la interacción social entre pares, la comunicación y el trabajo en equipo de manera afectiva	Reduce la interacción social entre pares
Desarrollo de la empatía	Incentiva e desarrollo de la empatía, mediante la comunicación durante el juego compartido con sus pares	Permite a los infantes a desarrollar empatía por personajes que existen dentro del mundo virtual
Desarrollo de la creatividad	Permite un gran desarrollo de la creatividad	Permite un desarrollo moderado de la creatividad
Dependencia	No se refleja una gran dependencia, ya que, el tiempo en que los infantes utilizan estos juguetes es inferior a 2 horas	Existe una tendencia a la dependencia basada en el tiempo que los infantes utilizan estos juguetes

4.2 Diseño de productos y experiencias

El diseño de juguetes debe responder a los principios de usabilidad y experiencia de usuario, cerciorando que los juguetes sean atractivos y funcionales para los infantes. Según Norman (2013), el diseño centrado en el usuario es fundamental para crear productos que no solo sean estéticamente agradables, sino también intuitivos y fáciles de usar, lo cual es especialmente relevante para los juguetes. La accesibilidad y la seguridad deben ser elementos prioritarios en el diseño de juguetes, considerando que los niños están en constante aprendizaje y exploración del mundo a través de la interacción con los objetos.

El diseño de experiencias es de suma relevancia al momento de crear juguetes educativos. El “diseño de experiencias del usuario” propone crear un ambiente en el cual los niños se sientan cómodos, comprometidos y motivado para interactuar con el juguete, este tipo de diseño no solo considera al juguete en sí, sino la emocionalidad y lo que el niño puede llegar a experimentar durante el juego (McCarthy & Wright, 2004). El juguete debe proporcionar un desafío apropiado y una retroalimentación positiva para fomentar la confianza y el sentido de competencia en los infantes

4.2.1 Desarrollo infantil

La teoría de Vygotsky y Piaget ofrecen perspectivas para entender como los niños aprender y desarrollan habilidades a través del juego. Ambos destacan la importancia de la interacción social y el entorno como factores claves para el aprendizaje y el desarrollo emocional.

Según Vygotsky (1978), el aprendizaje y desarrollo de los niños son procesos profundamente influenciados por la interacción social. Los juguetes, por lo tanto, deben permitir que los niños trabajen de forma colaborativa con otros, lo que ayuda a la construcción de habilidades como la empatía, la cooperación y la comunicación. Los juguetes que fomentan el juego compartido y el uso simbólico permiten a los niños adoptar roles, resolver conflictos y practicar la regulación emocional en un contexto social, lo cual es crucial para su desarrollo emocional.

Piaget (1952) enfatizó que los niños pasan por diferentes etapas de desarrollo cognitivo, y el tipo de juego que realizan está estrechamente vinculado a su capacidad de pensar y entender el mundo. En este contexto, los juguetes deben estar diseñados de acuerdo con la etapa cognitiva en la que se encuentran los niños. Los juguetes que permiten la exploración simbólica, como las muñecas o los bloques de construcción, fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales, ya que los niños pueden representar situaciones y expresar emociones a través del juego.

El avance de la tecnología no se detiene, es por ello por lo que, los juguetes deben integrarse de manera equilibrada, que combine el desarrollo emocional y social. En este sentido, es crucial promover primero el desempeño de las tareas diarias asignadas, limitando el tiempo destinado a las tecnologías de la información y comunicación según la edad, el tiempo libre disponible y el equilibrio con otras actividades, para asegurar un uso adecuado y beneficioso del tiempo en el desarrollo integral del niño (Aveiga, Oataiza, Macías, & Macías, 2018).

4.3 Revisión de material promocional

Anuncios, catálogos y páginas web de fabricantes son fuentes esenciales para entender como se promocionan los productos en el mercado. Actualmente se promueven no tan solo como objetos de entretenimiento, sino también como herramientas para el desarrollo de habilidades de los niños, incluyendo aspectos emocionales y sociales. Estos productos se presentan como medios para que los niños aprendan a manejar sus emociones y a interactuar de buena manera con sus pares.

A modo de ejemplo, se rescata la muñeca, que facilita la expresión emocional y resolución de problemas, mediante situaciones cotidianas.

4.3.1. Guía para el desarrollo de objetos y experiencias que fomenten el desarrollo socioemocional infantil

Beneficios juguetes tradicionales

- Creatividad e imaginación
- conexión cultural
- desarrollo emocional

Beneficios juguetes tradicionales

- desarrollo habilidades cognitivas
- fomento empatía, adaptación y autorregulación en entornos virtuales

Requerimientos

1. Deben promover el juego colaborativo, de esta manera favorecerán habilidades sociales como la empatía y colaboración
2. El papel que desarrolla el adulto es crucial dentro del juego, proporcionando seguridad para favorecer al juego y el aprendizaje
3. Los juguetes deben ser intuitivos, seguros y atractivos, favoreciendo una experiencia que conecte emocionalmente con los niños
4. Los juguetes deben ser desafiantes pero accesibles y adecuados a la etapa de desarrollo del infante, logrando mantenerlos motivados y concentrados en la actividad

Consideraciones

1. Adaptabilidad de materiales y funciones acorde a la edad
2. Garantizar la seguridad física y emocional durante el juego
3. Deben ser intuitivo, retroalimentación positiva y visualmente atractivos
4. Favorecer el juego grupal y comunicación
5. Integrar elementos tecnológicos de manera regulada y complementaria a lo tradicional

5. Discusión

Los resultados evidencian que los juguetes tradicionales como lo son los bloques de construcción y muñecas permiten interacciones sociales mas frecuentes y significativas

entre los niños, a diferencia de los juguetes tecnológicos.

Estos hallazgos confirman la hipótesis previamente planteada, que hace referencia al impacto en el desarrollo socioemocional en los niños. Los encuestados también evidenciaron que los juguetes tradicionales fomentan las habilidades como la cooperación y la empatía, debido a que promueve el juego colaborativo.

Por otro lado, los juguetes tecnológicos si promueven habilidades sociales y emocionales, pero de manera limitada, mostraron tener un impacto más significativo en el desarrollo de habilidades cognitivas, ya que, apuntan a una interacción más individual.

Así mismo reafirma teorías como la de Vygotsky, que enfatiza el papel del juego colaborativo en la infancia, así mismo, los hallazgos evidencian la necesidad de reconsiderar las implicaciones de los juguetes tecnológicos y en como estos pueden integrarse sin limitar las interacciones sociales humanas.

Este estudio se centró en una población específica, o lo cual excluye otros rangos etarios o culturas, además el análisis se baso en una encuesta a cuidadores por lo que podría estar sujeto a subjetividades.

6. Conclusiones

Los juguetes tradicionales promueven más el desarrollo de habilidades socioemocionales, ya que, permiten la interacción real entre niños, mientras que los juguetes tecnológicos promueven más el desarrollo cognitivo de los infantes, se centran más en la interacción individual y pueden crear dependencia acorde al tiempo de exposición a estos

El desarrollo de habilidades que los juguetes proporcionan está estrechamente ligado al contexto en el que estos son utilizados, entornos sociales y grupos amplifican los beneficios de los juguetes tradicionales, mientras que los tecnológicos pueden tener un mejor rendimiento en entornos donde se equilibran con interacciones humanas como videojuegos en línea colaborativos

Se destaca la importancia de la elección de juguetes que potencien habilidades sociales y emocionales este estudio aporta al campo del diseño de productos, específicamente a juguetes 1 destacar aspectos que potencian el desarrollo de habilidades socioemocionales

Es de suma relevancia continuar investigando las interacciones que surgen desde la tecnología y la infancia, en un contexto de constante evolución tecnológica

7. Referencias

- VYGOTSKY, L. S. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes* (M. Cole, V. Jolm-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>
- Piaget, J. (1951). *Play, dreams, and imitation in childhood*. New York, NY: Norton. <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781315009698/play-dreams-imitation-childhood-piaget-jean>
- Vargas-Rubilar, J., & Arán-Filippetti, V. (2014). Importancia de la parentalidad para el desarrollo cognitivo infantil: una revisión teórica. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 12(1), 171-186.
- Bowlby, J. (1969). *Attachment and loss: Volume I. Attachment*. New York, NY: Basic Books. Recuperado de mindsplain.com.
- Muñoz, MT, Barrera, LP, & Domínguez, P. Á. (2017). Educar a la infancia a través de juegos y juguetes tradicionales: experiencias pedagógicas al aire libre. Cabás. *Revista Internacional sobre Patrimonio Histórico-Educativo*, (18), 73-106.
- Norman, D. A. (2004). *Emotional design: Why we love (or hate) everyday things*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/224927652_Emoional_Design_Why_We_Love_or_Hate_Everyday_Things
- Csikszentmihalyi, Mihaly. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*.
- Ramos, Y. H. T., Villena, V. R., & Fernández, S. F. T. (2016). Los juguetes como medio de desarrollo del niño de la primera infancia. *Atenas*, 1(33).
- UNESCO. (2023). *El papel de los juguetes en la preservación de tradiciones culturales*. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org>.
- Bergen, D. (2002). *The role of pretend play in children's cognitive development*. *Early Childhood Research & Practice*, 4(1). <https://ecrp.illinois.edu/v4n1/bergen.html>
- Berk, L. E. (2013). *Child Development* (9th ed.). Pearson Education.

- Obregón Faubla, K. F. (2024). *Uso de la tecnología y su influencia en el desarrollo de habilidades sociales en los adolescentes en Quito* (Master's thesis, Quito: Universidad de las Américas, 2024). American Academy of Pediatrics. (2016). *Media and young minds. Pediatrics*, 138(5), e20162591. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>
- O'Keeffe, G. S., & Clarke-Pearson, K. (2011). *The impact of social media on children, adolescents, and families. Pediatrics*, 127(4), 800-804. <https://doi.org/10.1542/peds.2011-0054>
- Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Basic Books.
- McCarthy, J., & Wright, P. (2004). *Technology as experience*. MIT Press.
- Aveiga, .V., Ostaiza, J., Macías, X., & Macías, M. (2018). Uso de la tecnología: entretenimiento o adicción. *Caribeña de Ciencias Sociales*