

Rol del adulto en el juego de niños pre-post confinamiento. Revisión Teórica

Role of the adult in children's play pre-post confinement. Theoretical Review

Mara Gallardo-Hinostroza¹ Ítalo Díaz-Varela²

Resumen

La pandemia causada por el COVID-19 ha originado problemas en la regulación conductual, emocional e interacción social en los niños. Es por esto, que se identificaron propuestas de acciones que deben cumplir los adultos en el juego con los infantes. Se desarrolló un ejercicio de tipo documental que permite la clasificación, descripción y análisis bajo la recopilación de diferentes fuentes de investigación académicas. Como resultado se reveló que los adultos a cargo de los niños, tienen una oportunidad en el tiempo que pasan juntos para propiciar espacios de juego creativo, de aprendizaje de sus emociones, así como también favorecer habilidades sociales y mejorar la empatía y que sus procesos sigan un desarrollo lo más normal posible. Se concluye que los adultos son agentes claves en la contención emocional, especialmente en el contexto que se vivió producto del confinamiento.

Palabras clave: Confinamiento, desarrollo, juego, socialización.

Recibido: 05 de febrero de 2023 Aceptado: 11 de julio de 2023

Received: 05 February 2023 Accepted: 11 July 2023

Abstract

The pandemic caused by COVID-19 has caused problems in behavioral and emotional regulation and social interaction in children. For this reason, proposals for actions that adults must comply with when playing with infants were identified. A documentary exercise was developed that allows the classification, description and analysis under the compilation of different academic research sources. As a result, it was revealed that the adults in charge of the children have an opportunity in the time they spend together to promote spaces for creative play, learning their emotions, as well as favor social skills and improve empathy and that their processes continue development as normal as possible. It is concluded that adults are key agents in emotional support, especially in the context that was experienced as a result of confinement.

Keywords: Confinement, development, game, socialization.

¹ Magister en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte
gallardo@upla.cl

Universidad de Playa Ancha de Ciencias de la Educación

² Magister en Educación en Salud y Bienestar Humano

italoalbani@gmail.com

Universidad Viña del Mar

Introducción

El presente trabajo tiene como objetivo: Recopilar a través de la bibliografía, la información relevante con respecto a la importancia del juego como rol de contención, emocional y socializadora. En esta coherencia, el texto ofrece un acercamiento a los estudios que tratan y son referentes para propuestas de las acciones fundamentales del adulto en su papel de movilizador de las experiencias de los niños en lo emocional y en el juego social. Esto último ha sido de preocupación constante para todos los educadores, técnicos y profesores que trabajan en torno a la educación y a la actividad física. Así como también, profesionales del área de la salud, que advierten de lo grave que puede ser el confinamiento en los menores (Grechyna, 2020). Lo anterior se debió a que la organización mundial de la salud (OMS, 2020) recomendó a los países a adoptar medidas de prevención por la propagación del Covid-19. Por esta razón, los niños fueron confinados en sus casas, donde el movimiento y los comportamientos de juego han sido catalogados como un impacto adverso, tanto en lo emocional como en la socialización de los infantes (Moore, 2020)

Importancia del juego

En la mayoría de los hogares se han establecido espacios y momentos para una serie de acciones obligadas, como el teletrabajo, reuniones y horarios de escuela, lo que ha implicado modificar rutinas, actividades y espacios en las casas de cada uno de las personas que se encuentran en confinamiento. Estas prácticas han constatado que los diferentes actores dentro del hogar deben cumplir

con ciertas tareas tanto domésticas, académicas y laborales.

Actualmente, los niños están acostumbrados a coexistir frente a una pantalla, donde el deslizar el dedo o tocar un botón, les llena de experiencias, (Ashton). Con este tipo de digitalización, los niños utilizarían la tecnología para hacer frente a situaciones difíciles de la vida real, como una forma de distracción, limitando el desarrollo creativo, lo que podría ocasionar una especie de adicción (Griffiths et al, 2016). Lo expuesto produce una sobrecarga en el grupo familiar privando tiempo al esparcimiento, al juego corporal y los momentos lúdicos.

El uso y abuso de pantallas para acceder a las clases de manera virtual y como manera de “entretenimiento”; han mermado el movimiento, la actividad física, el juego y las relaciones sociales. En este sentido Aucouturier (2018) menciona que las pantallas, no podrán en ningún caso reemplazar las interacciones vividas entre los niños y adultos. Otro autor que menciona como las pantallas han transformado a los niños en simples espectadores, lo que disminuye sus experiencias corpóreas y en especial el juego corporal es Daniel Calmels, (2018) el cual menciona que: con respecto a las pantallas y juegos tecnológicos, o dispone de espacio y tiempo legalizado para la experiencia lúdica corporal, en la cual podría poner en juego, como verdadero hacedor y partícipe” (p. 20). En relación con lo anterior, es que tanto los profesionales de la educación como de la salud recomiendan tener espacios y tiempos establecidos, rutinas de juego, sueño y actividad física dentro de los horarios que se puedan acordar en familia. También se recomienda que es importante

permitir que los niños se aburran, debido a que este tedio generará que averigüen ellos mismo la forma de entretenerse.

Para Caballero-Calderón (2021) el juego es primordial para establecer diferentes relaciones y desarrollar habilidades motrices y competencias sociales. Este aspecto, a raíz de la pandemia de COVID-19 se ha visto muy afectado debido al confinamiento y de la imposibilidad de salir de los hogares para interactuar con otros los niños, lo cual puede generar situaciones conflictivas en términos de relaciones y emociones para ellos. Es por eso que se quiere reflexionar sobre la situación del juego social-emocional, centrándose en la bibliografía que aborda a niños y niñas desde la primera infancia hasta el primer ciclo básico. La evidencia en torno a la importancia del juego en las diferentes dimensiones del desarrollo es profusa y por ello se profundizará en este tema, que adquiere gran relevancia en el contexto actual.

La pandemia, el confinamiento y el juego en los niños

En la población infantil Cabrera (2020), comenta que, en el caso de los niños, estos podrían sufrir secuelas psicológicas caracterizadas por regresiones a etapas anteriores del desarrollo, agresividad y rebeldía, o incluso desordenes en el sueño. Hay que tener en cuenta que los niños absorben el clima emocional o estrés que transmiten los adultos en el hogar. Si a ello le agregamos la restricción de movimiento, todo esto puede provocar, llantos, miedos e hiperactividad, entre otros. Sin cautela, los niños tendrían problemas en la regulación emocional y conductual, debido a encontrarse en pleno desarrollo, sumándose a ello la consecuencia de la pandemia la cual ha

ocasionado carencia de movimiento, privación del juego e interacción social.

El juego es una actividad inseparable del ser humano, “es el centro de vida del niño” Andrade (2020, p. 134) presente en menor o mayor medida en el ciclo vital, también está estrechamente vinculado al placer, a disfrutar, y a divertirse. También “favorece el crecimiento biológico, mental, emocional y social del niño, puesto que su única finalidad es promover su desarrollo integral” (Caballero-Calderon, 2021, p. 875). El juego es una de las actividades humanas más importantes, la cual se presenta en todos los niños en diferentes formas, tipos y etapas en su desarrollo, influenciado por el ambiente, la cultura y el entorno en el cual se mueva (Sandoval, 2011, Andrade, 2020).

A los educadores, el juego les permite trabajar principalmente, las diferentes habilidades motrices en relación a la edad de los niños, proporcionando también a los profesores una herramienta para trabajar las capacidades motrices condicionantes y coordinativas Al escuchar la palabra jugar el sujeto se transporta a otros espacios, permite imaginar y crear diferentes escenarios de acción, se siente y asocia a diversión, entretenimiento, libertad, movimiento, alegría, o meramente un lugar donde poder crear sus propias reglas y poder romperlas al minuto siguiente. Como menciona Sandoval (2011), “el juego es una actividad libre. Es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo” (p. 107). Por consiguiente, el juego es pasarlo bien jugando individual o colectivamente, pero siempre con la posibilidad de poder moverse y de crear. Es por esta razón que Abad (2008), nos indica que: “esa libertad de jugar, permiten al niño liberar su creatividad; y conocerse a sí mismo como acto creativo que integra y relaciona las

estructuras existentes en el mundo real” (p. 168). Es decir, las actividades lúdicas son un canal de expresión y descarga de sentimientos positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional de los sujetos. El juego, junto con aportar placer, es una actividad que estimula y exige diferentes componentes al desarrollo infantil. Es el escenario en el cual los niños pueden aprender sobre diferentes cosas, obtener variadas experiencias con relación a su entorno, pueden practicar y aceptar sus propias limitaciones, es decir, explorar diferentes posibilidades en múltiples dimensiones y áreas de la vida, Meneses y Chacón, (2004); Cabello-Calderon, (2021.) La actividad del juego permite explorar el entorno, obtener información diversa de él, promoviendo tener diferentes experiencias del cuerpo en el espacio, y variadas transformaciones que ocurren mientras juega. “los niños y las niñas de esta edad, de manera natural, buscan explorar, experimentar, jugar y crear actividades que llevan a cabo por medio de la interacción con los otros, con la naturaleza y con su cultura”, (Andrade, 2020, p. 134). El juego ayuda a experimentar y gestionar las emociones, despertar y fomentar la creatividad y la imaginación. También propicia el cambio de hábitos hacia un estilo de vida más activo, saludable y pleno, en contraposición a las actividades sedentarias de entretenimiento, como la televisión, videojuegos, entre otros, (Seijas, 2014). Por lo tanto, a través del juego los niños pueden aprender sobre una variedad de cosas. Estos aprenden a conocer cómo se mueve su cuerpo; a conocerse en un espacio físico determinado y a descubrir cómo se mueven al interactuar con otros en un entorno específico y/o variado, dando un sin fin de posibilidades de aprendizaje. Referente a esto, Eugenia Trigo (1999) menciona que: “El niño se permite el juego

porque necesita explorar el entorno que le rodea para descubrirse a sí mismo y a los demás (p. 109). Para los adultos “el saber estimular al niño por medio del juego desde que el niño nace, le ayudará a desarrollar de mejor manera su imaginación, la creatividad, el lenguaje y a fomentar valores, entre otros beneficios.” (Andrade, 2020, p. 138).

Cuando se habla del niño o niña como actor principal del juego, se refiere, a que el juego nazca del propio infante y que este individuo tenga la posibilidad de tomar diferentes decisiones, tales como: cambiar de juego, modificar algunas reglas, elegir sus recursos, movimientos, acciones, desafíos y elementos de este juego libre y espontáneo. Esto fomentará que haya un aprendizaje a través del ensayo y error, del descubrimiento, de la exploración y también dará la posibilidad de mantener la motivación durante el juego. A raíz de la pandemia este juego colectivo se ve mermado por la realidad que sucede en el país y en el mundo. Es por ello, que se debe promover y potenciar el juego individual y/o el colectivo dentro del hogar, que es lo más viable y accesible para las familias en este escenario. Además, dadas las circunstancias, se recomienda fomentar en la medida de lo posible, el juego libre y espontáneo siendo el niño el protagonista sin lugar a dudas. Para Emmi Pikler (1985) el juego espontáneo surge de la creatividad y la libertad de movimiento del niño, por lo cual al trasladarse al juego, le permite construir su corporalidad, tener dominio del cuerpo y armonía de sus movimientos. Un juego rico en prácticas positivas para el niño y la niña permitirá el reencontrarse con nuevas vivencias, ya sean físicas, motrices, afectivas, psicológicas, que ofrecerán un espacio para experiencias exitosas y desafíos, de movimientos nuevos, de relaciones del cuerpo con él, con algún elemento u objeto, o con el

espacio; de comunicación gestual y verbal, momento de expresar sus sentimientos y pasar por diferentes emociones. Todas las situaciones descritas, válidas sin duda, que permiten conocerse y conectarse con las propias emociones, es decir un espacio para ellos y propio de ellos. Todo esto contribuye a obtener una imagen integrada de su cuerpo, lo cual permitirá que, en un futuro, esté preparado para interactuar con otros en el juego. Sin duda, que todo lo anterior aportará beneficios adicionales si se crea un entorno y un clima estable, seguro y propicio.

Antes de la pandemia se percibía que eran pocas las instancias en las que los adultos compartían y jugaban en familia, ya sea por lo extensas de las jornadas laborales, la carga de trabajo y el tiempo de traslados. “Los padres no dedican el tiempo recomendado al interactuar con sus hijos, al no relacionarse no desarrollan las capacidades de fantasía y creatividad con el ser más importante con el que cuenta su hijo en su entorno” (Albornoz, 2019, p. 212) Esta nueva realidad en la que se está enfrentado por la pandemia ha generado cambios en las dinámicas familiares, siendo una excelente ocasión para generar momentos únicos e importantes para los niños. Ahora es cuando el entorno familiar, ya sea conformado por padres, abuelos u otro adulto que cumpla el rol de cuidador, cobra relevancia, siendo el encargado de propiciar los momentos de juego. El tiempo que los niños pasan en casa por el confinamiento, podría considerarse como una oportunidad que reforzará y ayudará a compartir y experimentar de otra forma las relaciones entre los propios niños y niños - adultos, pudiendo sobrellevar de mejor manera esta incertidumbre y a provocar una contención emocional importante hoy en día a través del juego.

El juego en el ámbito social

El entorno familiar y la comunidad son los lugares donde los niños pequeños pasan una gran parte de su tiempo, evidenciándose con mayor relevancia a raíz de la pandemia, lo que los conduce a interactuar más con sus padres, hermanos/as y miembros de su familia. Estas interacciones y relaciones ejercen una influencia significativa en como los niños entienden y experimentan el mundo que les rodea. Con el juego, además de divertirse, lo que tiene valor en sí mismo (autotelitismo), los infantes aprenden habilidades sociales que incluyen la comunicación, resolución de problemas, toma de decisiones, compartir, practicar la empatía, respetar turnos y saber unirse a un grupo de niños que están jugando, entre otros. Se aprende a mediar con los adultos de muy diversas maneras, según el rol que adopten con ellos (autoridad, compañero de juegos o cuidador), mientras que, con sus pares, tienen que aprender a pactar entre sí y a entenderse mutuamente a través de sus propias acciones. Lo que ellos y ellas aprenden a través de estas interacciones, es adaptarse socialmente a otras personas.

Entenderemos así que, socialización es el proceso mediante el cual el individuo se convierte en miembro de un grupo y llega a asumir las pautas de comportamiento de ese grupo (normas, valores, actitudes). La autora María López en 2019, considera el concepto de socialización desde otras perspectivas, aportando con algunos lineamientos al proceso de integración del tema que estamos tratando, que implica la necesidad de que todos los niños cubran unas fases en su proceso de desarrollo social:

- Fase 1. toma de conciencia de sí mismo como alguien separado de

los demás, pero relacionado con ellos.

- Fase 2. identificación de un modelo (figura de apego) y percepción en él de alguna competencia o valor que desearía poseer;
- Fase 3. sentir la seguridad del modelo, percibir que sus conductas y actitudes son estables, lo que permite al niño anticipar sus reacciones, pudiendo aprender a planificar con antelación la propia conducta y, por tanto, a controlarla.

Esta perspectiva concuerda con el planteamiento de que un niño, para poder ampliar sus capacidades sociales, debe desarrollarse previa y paralelamente en el ámbito afectivo, estableciendo una buena relación de cercanía y de apego con aquellas personas que se constituirán en su modelo.

Durante la primera infancia, el juego se vuelve gradualmente más social y complejo, y es alrededor de los cuatro años, cuando los niños comienzan a participar en juegos simbólicos (especialmente de roles, que es menos egocéntrico y más social) y socio dramáticos, cooperando para asumir roles y creando sus propias reglas. Se ejemplifica en lo siguiente: “Vamos a fingir que estamos en el supermercado. Yo seré el comprador y tú estarás en la caja” o “Vamos a ponernos las camisas de dormir en la cabeza y yo seré una clienta y tú la peluquera”.

Un principio esencial del aprendizaje a través del juego es el de aunar las distintas

esferas de la vida del niño - el hogar, la escuela, la comunidad y el mundo en general – de modo que exista una continuidad y una conectividad del aprendizaje en el tiempo y entre las

diferentes situaciones. Como adultos preocupados del desarrollo integral, se puede apoyar facilitando la conexión del aprendizaje, reconociendo, iniciando, guiando y organizando experiencias lúdicas que favorezcan la capacidad de acción de los niños, modelando los comportamientos positivos que queremos que adopten, aprender las habilidades que practican en el juego social, requiere de un apoyo por parte de los adultos, dado que:

- Los niños pequeños a menudo no saben que esperar en diferentes situaciones sociales (en el hogar con los hermanos, al unirse a grupos de juego, les puede resultar difícil entenderse con ellos para jugar comunitaria y cooperativamente).

- Carecen de experiencia y conocimiento de los medios adecuados para resolver conflictos, (en algunas situaciones, los niños se acercan con frecuencia al adulto para que este medie en la situación de aprieto o problema)

- Son naturalmente egocéntricos, por lo que es difícil para ellos entender las intenciones y los sentimientos de los demás (otra situación que podemos observar es cuando los niños no quieren compartir sus juguetes o el material de juego y no comprende la tristeza o agobio que tiene su compañero).

El juego supone un buen medio de socialización porque todos los niños pueden ser hábiles, sean cuales fueran sus características, lo que les permite relacionarse entre sí con cierta conciencia de competencia (buena autoestima), sin sentirse menos que otros, lo cual repercute en un clima social positivo. Los niños aprenden a ser solidarios integrando a todos en sus juegos, no haciendo diferencias, ya sea por su etnia, por tener dificultades físicas o psíquicas. La flexibilidad del acto lúdico permite asumir

a diferentes jugadores adaptando para ellos las condiciones de este. Dada las características de ficción del juego, el niño cuando juega, tiene la posibilidad de probar diferentes modos de relacionarse y actuar sin temor al fracaso. Lo que enriquecerá, no sólo su patrimonio personal inmediato, sino también su vida social adulta, ya que los juegos y actividades lúdicas ofrecen una situación donde se ponen a prueba, comprobando sus habilidades, afinando sus sentimientos, ejercitando aptitudes, experimentando comportamientos sociales que serán importantes en su vida. Todo ello en circunstancias que no implican ningún riesgo para ellos, ya que el juego reduce el sentido de gravedad ante errores y fracasos. Al fin y al cabo, el juego no es la vida real, no es real.

En consecuencia, se puede considerar que el juego infantil es, en sí, un acto de libertad, creación y desarrollo social de los niños.

Las emociones en el juego

Las emociones son reacciones o respuestas que todos experimentamos en diversas situaciones del día o durante nuestra vida, generadas por nuestro cuerpo ante cambios que se producen en nosotros o en nuestro entorno. Por lo tanto, cada persona experimenta las emociones de forma individual y única y estas dependerán de sus aprendizajes, de su carácter, de la situación que la produzca, pero por sobre todo de sus experiencias. Henry Wallon (citado en Pastor, 2002) afirma que “el conocimiento, la conciencia y el desarrollo de la personalidad están intrínsecamente vinculadas a las emociones” (p. 228). Así mismo Bernate (2021), destaca que es en el hogar donde el juego favorece el desarrollo emocional teniendo importantes repercusiones.

Por lo tanto, si tenemos un sujeto con un buen desarrollo emocional, se desarrollarán individuos preparados para enfrentar desafíos, dificultades y conflictos futuros. Reconocer las emociones es el primer paso para que cada persona, se conozca así misma. Para ello, es necesario asumirlas y gestionarlas adecuadamente es decir, comprender y saber lo que se necesita. En relación con el juego y el ámbito emocional, este en sus distintas modalidades no solo representa una actividad recreativa, sino que también incorpora una propiedad terapéutica, logrando a través de esta cualidad que los niños expresen diferentes sentimientos y emociones, desarrollando aspectos fundamentales en su crecimiento y desarrollo físico, motor, psicológico, cognitivo, social y emocional (Palma, 2012). Por lo anterior es que la ocupación del niño en el juego debe fomentar diferentes aspectos que promuevan el autoconocimiento, ya que en el juego se expresan situaciones de la vida diaria, que luego se reflejarán en las acciones y comportamientos futuros del niño al convertirse en adulto.

Los adultos juegan un rol trascendental en el desarrollo de los niños, lo cual adquiere relevancia durante este período de pandemia y pospandemia, ya que son ellos los que debieran acompañar en el juego, y estar preparados para respetar, guiar las diferentes emociones de los niños, canalizando sus sentimientos con cercanía y amor.

En los momentos de juego en sí, el niño generalmente se despreocupa de su alrededor, llegando en ocasiones a sentirse desinhibido de sus sentimientos, los cuales afloran en su máximo esplendor, gracias al placer que proporciona la libertad de jugar.

Y es aquí donde el adulto cercano puede fomentar este tipo de comportamiento y no intervenga excesivamente de manera que no restrinja esos momentos de sensibilidad. Pero en el instante cuando las emociones se desborden, las que se percibirán y reflejarán en la incomodidad del propio niño, es cuando se debe brindar una contención afectiva y efectiva.

Para Aucouturier (2018) a través de las interacciones con el entorno y el espacio, el niño va construyendo su dimensión psicomotriz a través de sus referencias emocionales, cognitivas y motoras que implican sensorialidad visual, auditiva, táctil, quinestésica así como sus emociones y sus fantasías.

Los juegos permiten la formación de diferentes valores, y queremos destacar especialmente el desarrollo de la empatía, ya que esto sucede al relacionarse con otros. Autores como Meneses y Chacón (2003), mencionan que a través del juego, los niños desarrollan cualidades positivas que son valoradas por el grupo en el que interactúan. Progresivamente aprenden a compartir, a cooperar, a trabajar en equipo, aprender a protegerse a sí mismo y a defender sus derechos.

Todo lo mencionado desde el punto de vista social, emocional y, en particular, en relación con la empatía, no guía en nuestras acciones y decisiones futuras, lo que nos ayudará a progresar como sociedad de manera positiva. Sin embargo, los adultos no intencionan esta premisa de la empatía, por ejemplo: haciendo a los niños más competitivos. Estudios como los de Garaigordobil y Maganto (2011), han demostrado que este valor es importante y puede variar según el contexto educativo y social en el que se encuentre, debido a que, desde la infancia los niños con alta capacidad de empatía

tienen también alta capacidad para resolver positivamente los conflictos. En consecuencia, esto nos permitirá que los jóvenes tiendan a resolver sus propios problemas de forma positiva, siendo capaces de estar en sociedad. Para Björkqvist, Österman y Kaukiainen (2000), citado por Garaigordobil y Maganto (2011), encontraron una fuerte correlación entre la empatía y la resolución pacífica de conflictos. También se menciona que las niñas en todas las edades utilizan estrategias de resolución de conflictos positiva y cooperativa de mejor manera que los varones, los cuales tienden a resolver sus conflictos de forma más violenta.

Metodología

Para cumplir con los objetivos de este escrito, se empleó como modalidad la investigación documental, entendida como una “forma de investigar en la que se establece de manera estructurada una opción, una ruta metodológica y un conjunto de herramientas” (p. 55).

En el proceso se siguió la propuesta de Sandoval (1996). Los procedimientos utilizados contemplan cinco etapas:

1. Buscar los documentos disponibles: involucró la búsqueda de los documentos publicados por el Ministerio de Salud de Chile y las secretarías de Educación en el portal de la Biblioteca digital del Senado de la República de Chile respecto al Covid- 19.
2. Especificar los documentos con el objetivo de organizar los temas abordados en este artículo los cuales fueron: juego en confinamiento, juego social, juego y emociones y Covid-19 y población infantil.

3. Seleccionar la información: después de realizar una revisión panorámica de la investigación en sitios de interés científico en bases de datos tales como, Scopus, Redalyc, Dialnet y Scielo, la información se organizó considerando tres criterios finales: fechas de relevancia, juego social y la importancia de las emociones en los niños de preescolar a primer ciclo básico.

4. Analizar el contenido: se llevó a cabo una lectura exhaustiva del material seleccionado y se identificaron los extractos más relevantes.

5. Comparar la información: se compararon los elementos de los documentos consultados para identificar similitudes y diferencias.

Resultados

En base a la revisión de la literatura, la ruta metodológica declarada y la bibliografía consultada, que organiza los temas de este artículo desde las dimensiones social y emocional en los niños de párvulo a primer ciclo básico, se analiza el contenido del material seleccionado para llegar a los siguientes alcances:

Dimensión 1. El juego en el ámbito social

Desde el punto de vista cualitativo y según lo referido en la literatura, el juego en el ámbito social converge en la situación que se visualizó producto de la pandemia y que no debería replicarse en post pandemia donde se evidenció, que los espacios para el juego de los niños estaban limitados. Es así que, es importante promover que los niños y niñas jueguen libremente para fomentar su creatividad, y permitir la generación de ideas a través del juego social.

También se destaca el habilitar espacios físicos para la realización del juego con el objetivo de estimular el juego físico y social dentro del hogar sin pantallas. “Las fuentes de construcción del pensamiento son las acciones y las interacciones con los objetos, acontecimientos y las personas”, (Gago, Periale y Elgier, 2018).

Es así que se debe enfatizar durante la pandemia y después de ella rutinas de juego con horarios establecidos dentro de la jornada diaria, con momentos exclusivos para el niño y niña; y además, con actividades lúdicas donde participen con los adultos.

El adulto que juega debe colocarse a la altura de los niños (por ejemplo, sentarse en el suelo junto con ellos) comprometiéndose con la invitación al juego. “La intención es que el niño deje de ver al adulto como autoridad y lo perciba como un apoyo o guía en quien puedan confiar” (García, izquierdo, Aquino y Silva, 2021, p. 254). Cuando el adulto juega, debe dejarse llevar, valorando la propuesta lúdica y no distraerse con la cotidianidad propia de su mundo. Es por esta razón que el juego social, guiado por un adulto, se debe desarrollar en esta época de pandemia y continuar después de la pandemia, por la gran cantidad de beneficios que producen en la adquisición de valores y conductas positivas para la sociedad.

Dimensión 2: Las emociones en el juego

El estudio realizado evidencia la importancia de la gestión de las emociones y como el desarrollo adecuado del juego aporta a que los niños puedan demostrar el control y respeto por las emociones propias y de los demás. El adulto que acompaña debe contener cuando se perciben posibles momentos incómodos y

disruptivos, tanto para los niños como para ellos mismos.

Si en nuestros hogares y en los establecimientos educacionales tenemos más niños empáticos, tendremos más jóvenes y adultos que puedan resolver sus conflictos de forma pacífica y menos violenta. “Abad (2008), nos indica que: “la libertad de jugar permite al niño liberar su creatividad; y conocerse a sí mismo como un ser creativo que integra y relaciona las estructuras existentes en el mundo real” (p.168). Situaciones de empatía que se generan en los hogares a través del juego, se transferirán a las escuelas, lo que resulta en que los niños estén mejor preparados para resolver conflictos, evitando así que las conductas violentas, que a veces son toleradas por algunos estudiantes, se perpetúen “...en casa el juego tiene repercusiones emocionales” (Bernate, 2021, p. 175).

Habiendo estado los niños tanto tiempo en confinamiento resulta quebrantado su desarrollo integral, a raíz de las desconexiones sociales. Es por ello que se debe fomentar el juego social donde las emociones surjan naturalmente y el adulto genere espacios lúdicos de promoción del juego, tanto en pandemia como en post pandemia.

En definitiva es una oportunidad para valorar el juego y así reconectar a la familia, tanto social como emocionalmente.

Conclusiones

Según los objetivos de este artículo se concluye que el juego proporciona variados beneficios a los niños y es que, especialmente en pandemia, no podemos restringir el jugar. Entendiendo esto

último, el valor del juego que estuvo tan limitado producto del confinamiento es que se debe impulsar y promover también en post confinamiento con mayor razón.

La libertad del juego permite, tanto al niño como al adulto, comprender el mundo a su manera y así re- conectarlo con el medio.

El desarrollo y fomento del juego, en sus diferentes formas aporta ventajas desde el punto de vista motriz, psicológico, afectivo, emocional y social, y en periodo de confinamiento y post confinamiento, donde aún se ven restringidas las reuniones sociales principalmente, el juego cobra real importancia, ya que sus beneficios permitirán que el niño se desarrolle de forma integral y que este proceso siga lo más -normal- dentro de lo posible.

Atendiendo a los enfoques investigados en este trabajo, la valoración del juego por parte de los adultos debe ser un hecho generalizado, ya que son innumerables las evidencias que destacan las distintas posibilidades que éste ofrece como medio de aprendizaje, de transmisión de valores y de relaciones sociales. Mediante la actividad lúdica se comunican con el mundo que los rodea, pues desde que nacen es uno de sus principales formas de comunicación.

El niño y la niña, al ser individuos eminentemente sociales, necesitan del juego con el otro. El adulto debe favorecer esa sociabilización (García et al., 2021). Por lo tanto, su rol es fomentar y asumir responsablemente los momentos de actividades del juego en pandemia, donde se pueden percibir claramente contextos más restringidos, incorporando ojalá, a los niños en una sana interacción con su familia nuclear, hermanos y/o con otros adultos. Promover además ambientes

positivos donde se deben resolver situaciones

conflictivas de manera pacífica que lo ayuden a compartir, cooperar y cuidar su entorno.

Siguiendo las recomendaciones de los autores, destacamos fomentar el juego libre y el juego social. Por otro lado, es responsabilidad de los adultos mantener la ilusión de los niños y de las niñas, para no sucumbir en la fantasía artificial que proporcionan las diferentes pantallas tan utilizadas en la realidad actual de hoy, ya que se corre el riesgo de asfixiar su desarrollo. Los documentos de análisis desde el área de las emociones, pone de manifiesto el valor estratégico de los beneficios del juego, principalmente en la estructuración de la empatía, los cuales en casa y en post confinamiento debemos seguir fortaleciendo. Pues según las recomendaciones vistas, la empatía ayuda a mejorar las relaciones o conexiones de los niños con el otro, haciendo visible las posibilidades de madurar su emocionalidad en relación con el mundo y

sujetos que lo rodean. Tener en cuenta a otros, nos permite fortalecer el desarrollo personal y así asimilar situaciones inciertas, de forma más pacífica y resolviendo conflictos de manera más adecuada, con el fin de evitar acciones violentas. En los primeros años, el adulto debe enseñar al niño y la niña mediante una comunicación asertiva el respeto y el valor de las emociones de los demás. Es rol del adulto fomentar las buenas interacciones sociales de manera calmada y sin discusiones, por ejemplo, que escuche lo que tiene que decir un compañero de juego.

Para finalizar queremos mencionar que una persona que deja de jugar, de moverse libre y creativamente, está perdiendo la posibilidad de enfrentar nuevos retos y vivenciar situaciones que le van a permitir situarse en una actitud abierta para afrontar nuevos desafíos, conocimientos y experiencias de cualquier otro campo del saber y hacer humanos.

Referencias

- Abad, J. (2008). El Placer y el Displacer en el Juego Espontáneo Infantil. [PDF file]. Recuperado de [9722-Texto%20del%20artículo-9803-3-10-20191028.pdf](#)
- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Revista Conrado*, 15(66), 209-213. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. Recuperado de <http://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Ashton JJ, Beattie RM. (2019). Screen time in children and adolescents: is there evidence to guide parents and policy?. *Lancet Child Adolesc Health*. 3, 292-294.
- Aucouturier, B., Darrault, I. & Empinet, J.L. (1985). *La práctica psicomotriz. Reeduación y terapia*. Barcelona: Científico-Médica.

- Aucouturier, B. (2018). *Actuar, Jugar, pensar. Puntos de apoyo para la práctica psicomotriz educativa y terapéutica*. Graó.
- Benítez, M. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 16. Recuperado de: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf
- Bernate, J. (2021). Revisión Documental de la Influencia del juego en el desarrollo de la Psicomotricidad. *Sportis Sci J*, 7 (1), 171-198. Recuperado de <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6758>
- Caballero-Calderon, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. 6 (4). Recuperado de <https://orcid.org/0000-0001-6303-5241>
- Cabrera, E., (2020). Actividad física y efectos psicológicos del confinamiento por covid-19. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of developmental and educational psychology*.
- Cai, J., Xu, J., Lin, D., Yang, Z., Xu, L., Qu, Z., ...& Zeng, M. (2020). A Case Series of children with 2019 novel coronavirus infection: clinical and epidemiological features. *Clinical Infectious Diseases*, 198. doi: 10.1093/cid/ciaa198
- Calmels, D. (2018). *El juego corporal*. Editorial Paidós. Argentina
- Decreto Supremo n° 104/2020, de 18 de marzo, por el que se declara el estado de excepción constitucional de catástrofe por calamidad pública, en el territorio de Chile, para la gestión de la situación de crisis sanitaria ocasionada por el COVID-19. Recuperado de: <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1143580>
- Gago Galvagno, L. G., Periale, M., & Elgier, A. M. (2018). Los juegos cooperativos y competitivos y su influencia en la empatía. *Horizonte De La Ciencia*, 8(14), 77-86. Recuperado a partir de <https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/290>
- García, V., Martínez J., Aquino, S. & Payró, M. (2021). Revaloración del juego como estrategia de enseñanza. *Experiencia de los amigos en la clase mágica*. 25 (1).
- García, V., Izquierdo, J., Aquino, S.P. & Silva, M.P. (2021). Revaloración del juego como estrategia de enseñanza. Experiencia de los amigos en La Clase Mágica, Profesorado. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 25(1), 251-270. DOI: 1030827/profesorado.v25i3.8683
- Garaigordobil, M. & Maganto, C. (2011). Empatía y resolución de conflictos durante la infancia y la adolescencia. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 43 (2), 255-266. Recuperado de: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-05342011000200005

- Garaigordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil: La actividad lúdica como recurso psicopedagógico. Una propuesta de reflexión y de acción*. Madrid: Seco-Olea.
- García, V., Izquierdo, J., Aquino, S. & Silva, M. (2021). Revalorción del juego como 5estrategia de enseñanza. *Experiencia de los amigos en la clase mágica*. 25 (1). Recuperado de <https://doi.org/10.30827/profesorado.v25i1.8683>
- Grechyna, D. (2020). Health Threats Associated with Children Lockdown in Spain during COVID-1. doi: 10.2139/ssrn.3567670
- Griffiths, M. D., Van Rooij, A. J., Kardefelt-Winther, D., Starcevic, V., Király, O., Pallesen, S., ... & Demetrovics, Z. (2016). Working towards an international consensus on criteria for assessing Internet gaming disorder: A critical commentary on Petry et al.(2014). *Addiction (Abingdon, England)*, 111(1), 167.
- Jiao, W. Y., Wang, L. N., Liu, J., Fang, S. F., Jiao, F. Y., Pettoello-Mantovani, M., & Somekh, E. (2020). Behavioral and Emotional Disorders in Children during the COVID-19 Epidemic. *The Journal of Pediatrics*, doi: 10.1016/j.jpeds.2020.03.013
- López, M., (19 de noviembre de 2019). El Juego en los programas de integración social.[Diapositiva de Power Point]. Slideshare. <https://es.slideshare.net/MaraGarca303/07el-juego-en-los-programas-de-integracin-social>
- Meneses, M & Chacón A., (2004). El trabajo con cuerdas en los niños. *Revista Educación* 28(1): 87 – 97. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44028107.pdf>
- Moore, S, Riazi, N, Tremblay, M. & Faulkner, G.(2020). “Exploring the impact of COVID-19 on the movement behaviors of children and youth: A scoping review of evidence after the first year”. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2021.07.001>
- Muñoz, J. (2009). Juego dirigido y juego libre en el área de educación física. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. (3). Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5058.pdf>
- Organización Mundial de la Salud 2020. Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura 2020
- Pastor, J. (2002). *Fundamentación conceptual para una intervención psicomotriz en Educación Física. Inde publicaciones*. Barcelona, España
- Palma, O., Lavadie, M., Paredes, C., Seguel, H. & Uribe, K. (2012). Estudio descriptivo de forma y función del juego libre del niño(a) en etapa preescolar. *Revista Chilena de Terapia Ocupacional Facultad de Medicina Escuela de Terapia Ocupacional*. Recuperado de: <https://revistadematemáticas.uchile.cl/index.php/RTO/article/view/25313/26635>
- Pikler, E. (1985). *Moverse en libertad. Desarrollo de la motricidad global*. Narcea s.a. de ediciones Madrid.

- Rosemberg, C., (s.f.). La Conversación en el aula, el discurso como andamiaje. *Filo Digital*, (10), 47 – 57. <http://repositorio.filo.uba.ar/handle/filodigital/6370>
- Sandoval, C. (1996). Investigación cualitativa. Bogotá: Instituto colombiano para el fomento de la Educación Superior
- Sandoval, M. (2011). La educación física y el juego. *Investigación Educativa*. 14 (26), 105-112. Recuperado de: https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2010_n26/a08.pdf
- Seijas, G., (2014). *Trabajo de las Capacidades Físicas Básicas a través del juego (Unidad Didáctica)*. Repositorio Digital. Disponible en: <https://reunir.unir.net/handle/123456789/2621>
- Trigo, E., Álvarez, M., Aragunde, J., García, J., Graña, L., Fernández, D., Maestru, J., Pazos, J., Rey, A., Rey, C. & Sánchez, M. (1999). *Creatividad y motricidad*. Publicaciones INDE
- Vayer, P. (1995). *El diálogo corporal*. Editorial: CIE inversiones Editoriales Dossat-2000, S.L., Madrid
- Zorrilla, M. (2008). El Juego en la Infancia. *Revista Chilena de Pediatría. Ed. Rev. chilpediatr.* 79 (5) Santiago. Recuperado de: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0370-41062008000500014