unicef
para cada infancia



EL PODER DEL JUEGO

UNA HISTORIA CON DATOS MUNDIALES

© Oficina de Estrategia y Datos del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) – Innocenti, junio de 2026

La reproducción, distribución o cita total o parcial de esta publicación requiere autorización previa.

Para solicitar la autorización u otro tipo de información puede dirigirse a:
Oficina de Estrategia y Datos de UNICEF – Innocenti
Via degli Alfani, 58
50121 Florencia (Italia)
Correo electrónico: data@unicef.org

Se recomienda citar la presente publicación como sigue:
Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, "El poder del juego: una historia con datos mundiales", UNICEF, Florencia, junio de 2026.

Fotografías de la portada:
© UNICEF/UNI313390/McIlwaine (bloque rojo), © UNICEF/UNI925996/Serif Arslan-TKV (bloque verde), © UNICEF/UNI752937/Arcos (bloque rosa), © UNICEF/UN0538998/Goga (bloque azul), © UNICEF/UN0120468/Sharma (bloque violeta), © UNICEF/UNI857644/Hearfield (bloque amarillo)

Agradecimientos
Claudia Cappa y Nicole Petrowski (Sección de Datos y Análisis, Oficina de Estrategia y Datos de UNICEF – Innocenti) dirigieron la preparación de la presente publicación con el apoyo de Munkhbadar Jugder para el procesamiento de datos, de Colleen Murray (Sección de Datos y Análisis, Oficina de Estrategia y Datos de UNICEF – Innocenti) para la revisión de las estimaciones y del informe, y de Isabel Jijón (consultora independiente) para la revisión bibliográfica.

Se recibieron valiosos comentarios y puntos de vista de Khatera Afghan, Michael Banda, Radhika Mitter y Chemba Raghavan (equipo de Desarrollo en la Primera Infancia, División de Programas Mundiales, Centro de Excelencia, Nairobi, UNICEF), Benjamin Perks (Sección de Promoción, División de Comunicación y Promoción Mundiales, UNICEF), Lauren Pandolfelli (Sección de Datos y Análisis, Oficina de Estrategia y Datos de UNICEF – Innocenti), y Ramya Subrahmanian y Daniel Kardefelt Winther (Sección de Investigación y Prospectiva, Oficina de Estrategia y Datos de UNICEF – Innocenti).

El informe fue editado por Lois Jensen y Gretchen Luchsinger, corregido por Alice Fogliata Cresswell y diseñado por Era Porth (consultoras independientes).

Este informe ha sido posible gracias a la financiación básica de UNICEF y a una generosa aportación de la Fundación LEGO.





© UNICEF/UNI497747/Ahmed

4 Introducción

6 Datos clave

12 Jugar en casa con las personas cuidadoras: niveles y tendencias actuales

22 Juguetes en el hogar: niveles y tendencias actuales

28 De los datos a la acción

30 Notas técnicas y referencias



© UNICEF/UNI924085/Najjar

"Cuando jugamos, vuelvo a ser feliz", afirma Lamar, con el rostro iluminado de alegría. Mientras sonríe y bromea con sus amigas, las dificultades cotidianas que supone crecer en el conflicto de la República Árabe Siria se desvanecen, al menos por un momento. Tiene la oportunidad de ser lo que es: una niña. La inestabilidad ha provocado el desplazamiento de miles de niños y niñas como Lamar en todo el país. Para ayudarles, equipos móviles visitan periódicamente los refugios donde sus familias se han resguardado. Los equipos ofrecen ropa limpia, información sobre seguridad y consejos para quienes cuidan a los niños y las niñas. También les llevan juegos y material artístico, y esto es precisamente lo que Lamar y el resto de niñas y niños esperan con más ilusión.

En la República Árabe Siria y otros lugares en situación de fragilidad, los niños y las niñas pueden viajar a otros mundos por medio del juego. Les sirve como escudo contra la incertidumbre y el estrés ante las constantes dificultades. El juego brinda a los niños y las niñas una forma segura de comprender el mundo que les rodea y recuperar la sensación de equilibrio, autonomía y estabilidad, incluso en las circunstancias más difíciles[1].

Pero también es fundamental en la vida cotidiana de los niños y niñas que no se encuentran en situaciones de adversidad. El juego es tanto un fin en sí mismo –una fuente de diversión y disfrute para la infancia– como un medio para alcanzar un fin, pues resulta esencial para el desarrollo físico, social, emocional, lingüístico y cognitivo de las niñas y los niños, lo que lo convierte en una vía fundamental para el aprendizaje temprano *(véase el recuadro 1)*. El juego es el lenguaje universal de la infancia, es una aventura alegre que se escoge de forma personal y cuyo único límite es la imaginación[2]. Las características propias del juego son las que lo hacen especial: es un ámbito seguro para explorar emociones, poner a prueba ideas y experimentar una sensación de autonomía sin el riesgo de sufrir consecuencias reales[3]. Existe un amplio consenso en torno a la idea de que, sea cual sea la forma que adopte el juego, los niños y las niñas deben sentirse protagonistas mientras participan en él.

El juego no solo es esencial para que los niños y las niñas establezcan y consoliden relaciones con sus iguales; a través del juego también establecen vínculos con sus padres, sus madres y las personas que los cuidan, así como con sus comunidades y culturas, especialmente durante los primeros años de vida, cuando se forman varias conexiones neuronales fundamentales. Incluso los niños y las niñas de menor edad aprenden a conectar con quienes los cuidan a través de juegos sencillos y receptivos. Importa tanto la cantidad como la calidad: cuanto más receptivas y afectuosas se muestren al jugar las personas que los cuidan, más seguridad sentirán los niños y las niñas, lo que contribuye a un desarrollo socioemocional positivo[5]. Dado que las niñas y niños pequeños pasan la mayor parte del tiempo con quienes los cuidan en el hogar, estas interacciones influyen considerablemente en la forma en que interpretan el mundo que les rodea[6].

En este informe se consolidan datos de cerca de 100 países, comparables a escala internacional y recopilados a lo largo de 20 años, sobre indicadores concretos relativos a los juegos infantiles en el entorno del hogar *(véase el recuadro 2)*. El informe se centra en el juego durante los primeros años de vida, pero se reconoce que el juego se extiende hasta los últimos años de la infancia, e incluso a la adolescencia, aunque con formas y fines distintos según van pasando los años *(véase el recuadro 3)*. Habida cuenta de la importancia que tienen los cuidados receptivos y lúdicos para el desarrollo y el aprendizaje infantiles, este informe tiene como objetivo utilizar los datos mundiales y regionales disponibles para informar sobre las desigualdades y disparidades en las experiencias lúdicas de las niñas y los niños pequeños, con el fin de revelar quiénes no están disfrutando estas oportunidades fundamentales.

LAS EXPERIENCIAS DE JUEGO TIENEN CIERTAS CARACTERÍSTICAS EN COMÚN[4]

SON PROVECHOSAS
Los niños y las niñas juegan para dar sentido al mundo que les rodea y a sus propias experiencias.

SON DIVERTIDAS
Cuando las niñas y los niños participan activamente en el juego, obtienen placer, disfrute y motivación.

SON ACTIVAS
Los niños y las niñas se sumergen en el juego y suelen combinar la actividad física, mental y verbal.

SON ITERATIVAS
Los niños y las niñas juegan para practicar competencias, probar posibilidades y descubrir nuevos retos, lo que se traduce en un aprendizaje más profundo.

SON SOCIALMENTE INTERACTIVAS
Los niños y las niñas comunican ideas y aprenden a comprender a los demás a través del juego, lo que sienta las bases para crear relaciones sociales más profundas y sólidas.

DATOS CLAVE SOBRE EL JUEGO



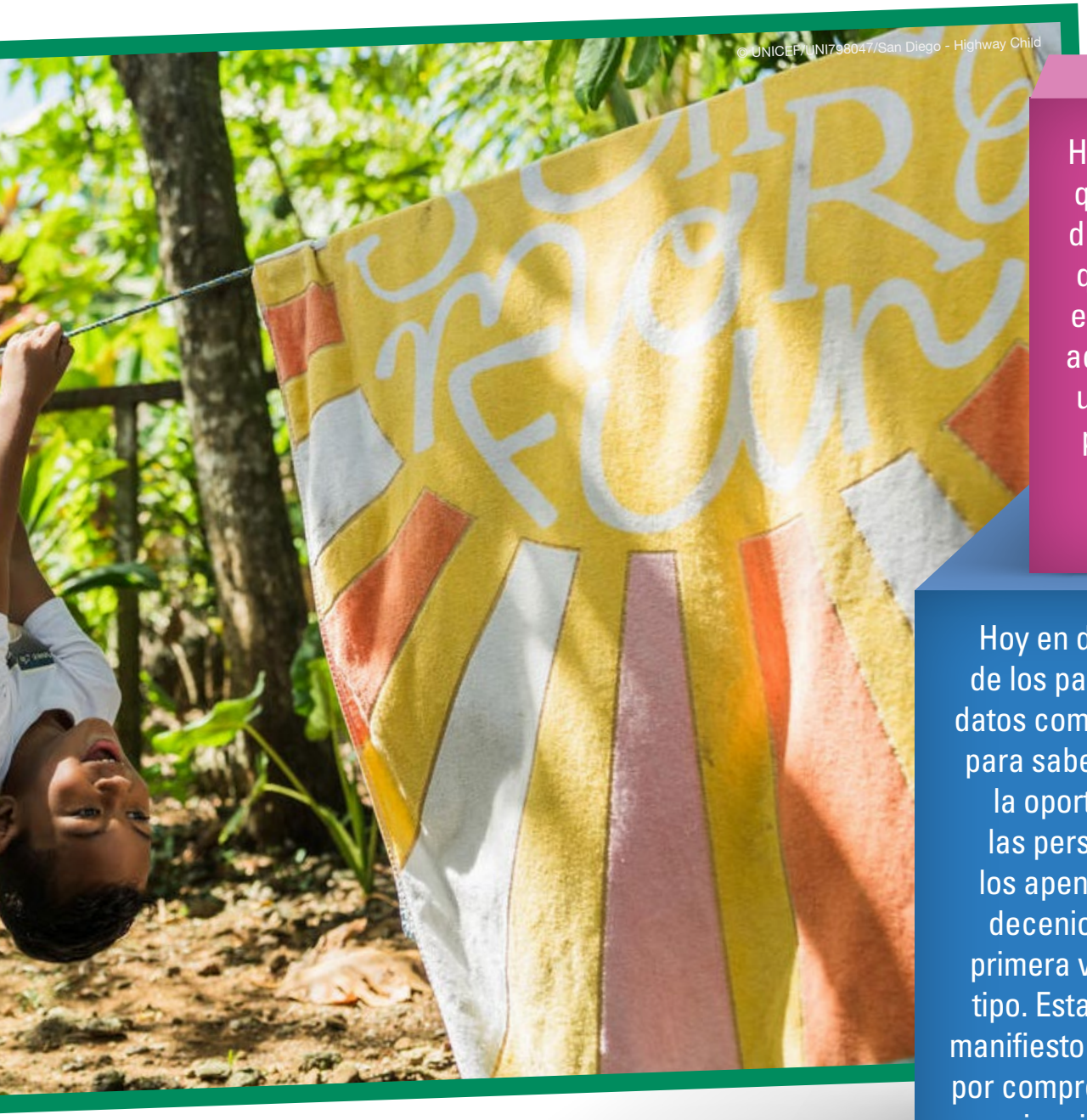
En todo el mundo, más de 80 millones de niñas y niños de entre 2 y 4 años (o 1 de cada 5) no juegan regularmente en casa con las personas que los cuidan.

En todo el mundo, más de 90 millones de niños y niñas menores de 5 años (es decir, 1 de cada 7) no tienen juguetes en casa.

De todas las niñas y niños que no disfrutan de interacciones lúdicas con las personas que los cuidan, 3 de cada 4 viven en África Subsahariana y en Asia Meridional.

Aunque la proporción de niñas y niños que juegan con sus madres o con otras personas que los cuidan en casa es similar, las probabilidades de que jueguen con sus padres se reducen casi a la mitad.

En los países de ingreso bajo, los niños y las niñas tienen un 25% menos de probabilidades de jugar con las personas que los cuidan que en los países de ingreso alto.



Hay menos probabilidades de que las niñas y los niños con discapacidades múltiples, los que viven en zonas rurales y en los hogares más pobres, y aquellos cuyas madres tienen un nivel educativo más bajo, participen en interacciones lúdicas en casa con las personas que los cuidan.

Hoy en día, aproximadamente la mitad de los países del mundo han recopilado datos comparables a escala internacional para saber si los niños y las niñas tienen la oportunidad de jugar en casa con las personas que los cuidan, frente a los apenas 10 países de hace solo dos decenios, cuando se recopilaron por primera vez datos normalizados de este tipo. Esta expansión constante pone de manifiesto un compromiso cada vez mayor por comprender mejor todos los factores y experiencias que contribuyen al desarrollo de la infancia, incluido el juego.

RECUADRO 1

El juego al servicio del desarrollo infantil

Ya lo afirmaba el psicólogo Jean Piaget: "El juego es el trabajo de la infancia"[7]. Es la vía principal a través de la cual los niños y las niñas desarrollan sus habilidades físicas, sociales, emocionales y cognitivas, y resulta fundamental para el desarrollo de las capacidades y aptitudes durante toda la infancia.

Desarrollo físico: el juego activo, tanto estructurado como no estructurado, promueve el desarrollo físico infantil. Al agarrar, saltar, correr, apilar, construir o aprender un deporte nuevo, los niños y las niñas liberan endorfinas, perfeccionan la motricidad fina y gruesa y desarrollan los músculos en crecimiento[8]. Las investigaciones han revelado la importancia del diseño de los parques infantiles para fomentar la actividad física y contribuir así a la salud presente y futura[9]. Por el contrario, cuando se les niega la oportunidad de jugar, los niños y las niñas no solo pierden diversión: pierden la práctica vital que sus cuerpos necesitan para desarrollar su fuerza, su coordinación y su salud a largo plazo[10].

Desarrollo social: el juego también permite desarrollar habilidades sociales. Cuando juegan, las niñas y los niños pequeños se sienten seguros y cercanos a las personas que los cuidan[11]. En la edad preescolar, el juego con sus iguales les enseña a resolver problemas en equipo, a negociar ideas, a colaborar y a desarrollar empatía[12]. Se trata de una parte esencial de la amistad, incluso al inicio de la adolescencia. En todas las edades, el juego ayuda a los niños y las niñas a establecer y negociar vínculos sociales, así como a practicar otras interacciones sociales más complejas de cara al futuro.

Desarrollo emocional: en el espacio seguro e imaginativo del juego, los niños y las niñas pueden sentir una gran variedad de emociones y aprender a gestionarlas[13]. La alegría, la tristeza, la frustración y el enfado son habituales al jugar, practicar deporte y participar en juegos simbólicos. A través del juego, los niños y las niñas pueden disfrutar de la alegría y enfrentarse a la derrota de forma segura; el juego es un campo de entrenamiento emocional para la infancia. Según las investigaciones, una infancia sin juego puede causar problemas emocionales duraderos. Dado que el juego es lo que ayuda al cerebro infantil a desarrollar su "centro de control", perderse estos momentos puede obstaculizar el crecimiento mental y emocional del niño o la niña[14].

Desarrollo cognitivo: al jugar, las niñas y los niños exhiben y despliegan su creatividad y su capacidad para resolver problemas. También desarrollan habilidades cognitivas, como el razonamiento complejo, la memoria, la concentración, la narración de historias, la expresión emocional y el pensamiento abstracto[15]. La alegría pone en marcha los centros de placer del cerebro y libera dopamina, una sustancia química natural que produce bienestar y "desbloquea" la capacidad de los niños y las niñas para concentrarse, recordar y resolver problemas de forma creativa[16].


© UNICEF/UN957767/Feyzioglu


© UNICEF/UN928191/Ellippov

RECUADRO 2

Medición y seguimiento del juego a escala mundial

Para llevar a cabo un seguimiento mundial es necesario producir datos estadísticos comparables y normalizados. Esto solo puede lograrse utilizando un conjunto común de instrumentos de recopilación de datos que incluyen unas preguntas básicas fáciles de integrar en la labor nacional de recopilación de datos existente.

A fin de atender la necesidad de disponer de datos poblacionales comparables a escala internacional, en la tercera ronda de encuestas (realizada en torno a 2005 y 2006) del programa de Encuestas de Indicadores Múltiples por Conglomerados (MICS, por sus siglas en inglés), que recibe apoyo de UNICEF, se incluyeron preguntas normalizadas para evaluar la calidad del entorno doméstico de los niños y las niñas de menor edad que contenían cuestiones relativas al juego con las personas que los cuidan y a la disponibilidad de juguetes. Estas preguntas normalizadas se han incorporado como parte de los instrumentos básicos de encuesta en todas las rondas posteriores de las MICS, incluida la más reciente (la séptima), lo que las convierte en la mayor fuente de datos comparables a escala internacional sobre indicadores concretos del juego en el hogar. Los datos sobre el juego recopilados a través de las MICS –y mediante encuestas nacionales de hogares que han utilizado las preguntas normalizadas de las MICS o una versión adaptada– se compilan en bases de datos mundiales. UNICEF actualiza, mantiene y publica periódicamente estas bases de datos para hacer un seguimiento de la situación del juego a escala mundial.

Además, UNICEF desempeña un papel fundamental en la creación de nuevos instrumentos de recopilación de datos que incluyen el ámbito del desarrollo en la primera infancia. Por ejemplo, UNICEF dirige una iniciativa para perfeccionar y ampliar las preguntas que incluye las MICS sobre el juego y la disponibilidad de juguetes en el hogar en relación con los menores de 5 años. En el futuro, la labor se centrará en subsanar las carencias de datos existentes sobre el juego a los 5 años o más, para lo que se formularán y validarán nuevas preguntas que permitan generar datos sólidos y comparables a escala internacional. De este modo, se complementará un nuevo módulo sobre el empleo del tiempo que los países podrán utilizar a partir de la actual séptima ronda de las MICS. El módulo recopila información, por un lado, sobre adolescentes de 10 a 14 años (a partir de las respuestas proporcionadas por la madre o la persona que asume su cuidado principal) y, por otro, sobre adolescentes de 15 a 17 años (a partir de la información que comuniquen los y las adolescentes). Se hará una lista de todas las actividades que el niño o la niña realizó el día anterior a la entrevista, incluidas las actividades de rutina y cuidado personal, como dormir y comer, así como la asistencia a la escuela y las actividades de ocio y esparcimiento, y cuánto tiempo dedicó a cada una de ellas. Cabe señalar que el objetivo es reflejar si los niños y las niñas juegan y cuánto tiempo pasan jugando (sin incluir los juegos en línea), así como obtener información más detallada sobre sus actividades digitales y en línea (por ejemplo, jugar a videojuegos, ver películas o la televisión y utilizar los medios sociales). Con los datos resultantes se generará una información valiosa acerca de las actividades a las que dedican su tiempo los y las adolescentes, incluidas las relacionadas con el juego, tanto en línea como fuera de línea.



RECUADRO 3

El juego a lo largo de la infancia

Aunque los niños y las niñas juegan durante toda la infancia, a medida que van avanzando en las diferentes etapas, también cambia la forma en la que juegan, con quién lo hacen, cuánto tiempo dedican y con qué fines. Los de menor edad –del nacimiento a los 3 años– suelen jugar a solas o con quienes les cuidan, explorando su entorno. Entre los 3 y los 5 años, empiezan a jugar más con otras personas, a menudo en juegos paralelos, y participan en juegos simbólicos o imaginativos. Una vez que comienzan la educación escolar formal (en la mayoría de los países, después de los 5 años), empiezan a disfrutar de juegos más estructurados, competitivos y complejos, como juegos con reglas claras[17]. En la adolescencia se suelen preferir los deportes, los videojuegos o las actividades creativas[18].

Aunque el juego en cualquiera de sus formas es importante en todas las etapas de la infancia, los niños y las niñas de más edad empiezan a tener más limitaciones en cuanto al tiempo que pueden dedicar al juego libre debido a las exigencias escolares, las tareas domésticas, la falta de espacio y las actividades extraescolares. Las investigaciones apuntan a que los padres y las madres cada vez orientan más a los niños y las niñas mayores a centrarse en actividades definidas por los adultos, así como en la educación y las tareas del hogar[19]. The LEGO Group realizó recientemente una encuesta en línea en 30 países destinada a dos grupos distintos: padres y madres de niños y niñas de 1 a 12 años, y de niños y niñas de 5 a 12 años[20]. La encuesta reveló que la gran mayoría de los padres y las madres (el 94%) reconoce que el juego es importante para la felicidad y el bienestar de la familia, y la mayor parte (el 89%) desearía jugar más. Las madres y los padres señalaron que la carga de trabajo, las labores domésticas, el tiempo dedicado a los dispositivos y las tareas escolares de sus hijos e hijas eran los principales obstáculos para jugar en familia. Más de 1 de cada 4 niños y niñas afirmaron no estar satisfechos con el tiempo que tienen para jugar. Estas conclusiones ponen de relieve que tanto las familias como los niños y las niñas reconocen el valor y la importancia del juego, pero sienten que no pueden dedicarle el tiempo suficiente.

A medida que los niños y las niñas crecen, el juego se vuelve más complicado, más social, más físico y más mediado por la tecnología. De hecho, el acceso a Internet y a la tecnología digital ha transformado el juego en todas las etapas de la infancia, pero especialmente en la etapa escolar. El uso que hacen las niñas y los niños de la tecnología para jugar abarca desde jugar a videojuegos hasta ver cómo otros juegan en plataformas de medios sociales como YouTube o TikTok o para construir mundos en Roblox o Minecraft[21].

El juego digital aporta muchos beneficios a la infancia, ya que permite mantener amistades fuera de la escuela y participar en causas sociales o políticas[22]. Las investigaciones han determinado seis factores que impulsan el juego digital en la infancia; en concreto, los niños y las niñas quieren 1) controlar y organizar su mundo, para tener una sensación de autonomía; 2) superar desafíos y adquirir conocimientos y habilidades, para sentir que son capaces; 3) fomentar, cultivar y gestionar sus relaciones más importantes; 4) experimentar y regular las emociones; 5) desarrollar y expresar su creatividad; y 6) construir y explorar identidades[23].

De manera específica, los juegos digitales son formas activas de diversión que les enseñan a resolver problemas, a ser persistentes y a desarrollar el razonamiento espacial[24]. Quienes participan en este tipo de juegos adquieren una alfabetización digital y una sensación de autonomía al navegar por los sistemas en línea. Además, el arte digital y la construcción de mundos les permiten expresarse y experimentar con su identidad, lo cual resulta especialmente importante en contextos donde tal vez escaseen otros espacios creativos[25].

Aunque el juego digital puede resultar beneficioso, es importante ayudar a los niños y las niñas a encontrar el equilibrio adecuado entre el juego digital y otras actividades. Pasar mucho tiempo jugando en línea no causa un estilo de vida sedentario, pero sí se asocia con él, y puede afectar al sueño, el estado de ánimo y el comportamiento de los niños y las niñas[26]. Los espacios de juego digitales que incluyen técnicas de monetización manipuladoras (por ejemplo, mediante la promoción de compras dentro del juego o publicidad encubierta que los niños y las niñas tal vez no reconozcan o no puedan evitar fácilmente) no deben dirigirse a la infancia y han de ser objeto de medidas reguladoras[27].



© UNICEF/UNI797961/San Diego - Highway Child



JUEGO EN CASA CON QUIENES LES CUIDAN

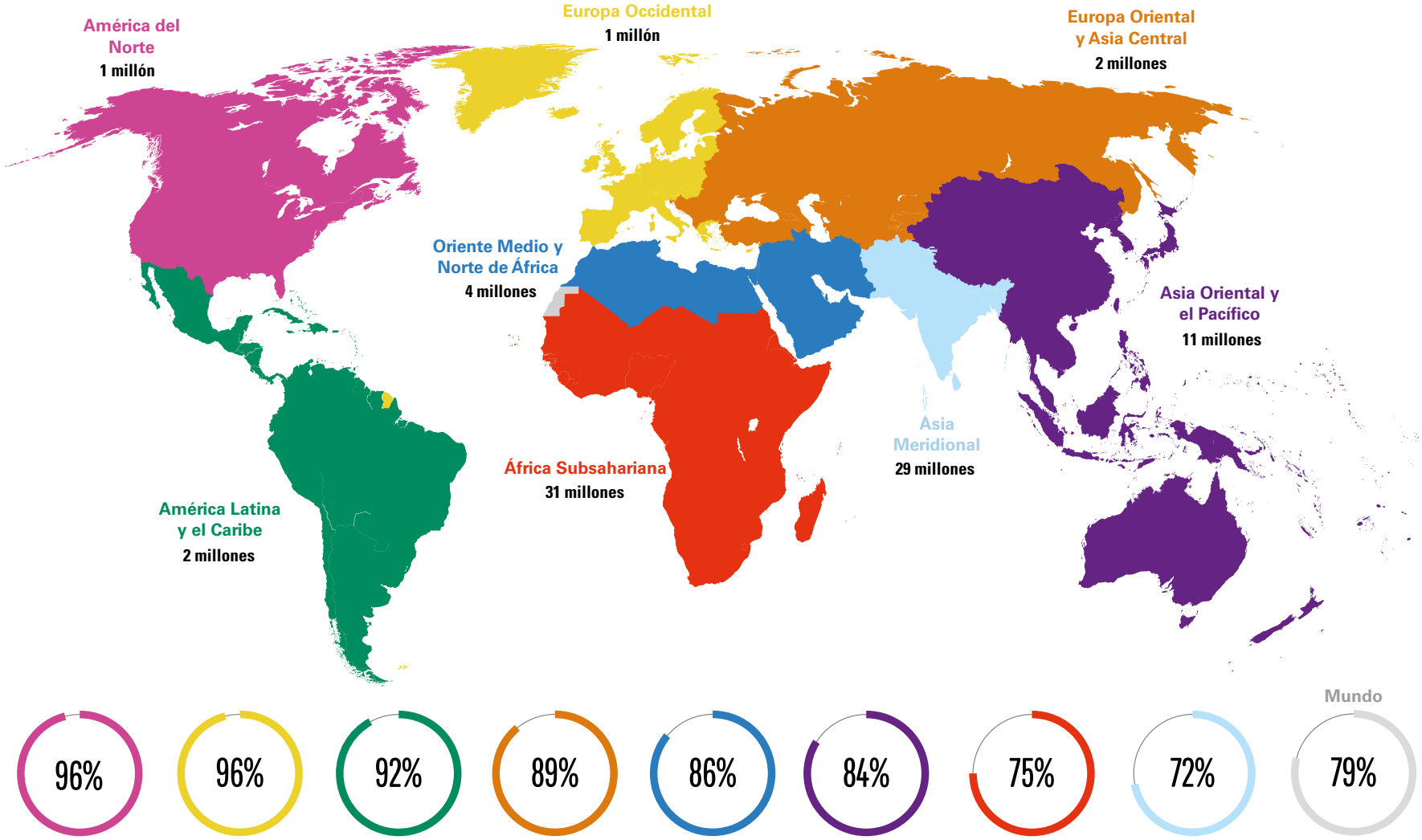
NIVELES Y TENDENCIAS ACTUALES

A efectos de medición, las personas que responden a las preguntas de la encuesta en calidad de cuidadoras interpretan libremente qué actividades consideran "juego". Así pues, el "juego" debe entenderse en términos amplios, y puede incluir muchas actividades e interacciones posibles.

Aunque el juego es importante y debe alentarse en todas las edades, actualmente solo se dispone de datos comparables a escala internacional en la franja de edad de 2 a 4 años. Se está trabajando para subsanar las carencias de datos sobre el juego de niños y niñas menores de 2 años y mayores de 5 años.

En todo el mundo, más de 80 millones de niñas y niños de entre 2 y 4 años (o 1 de cada 5) no juegan regularmente en casa con las personas que los cuidan. De todas las niñas y niños que no disfrutan de interacciones lúdicas con las personas que los cuidan, 3 de cada 4 viven en África Subsahariana y en Asia Meridional.

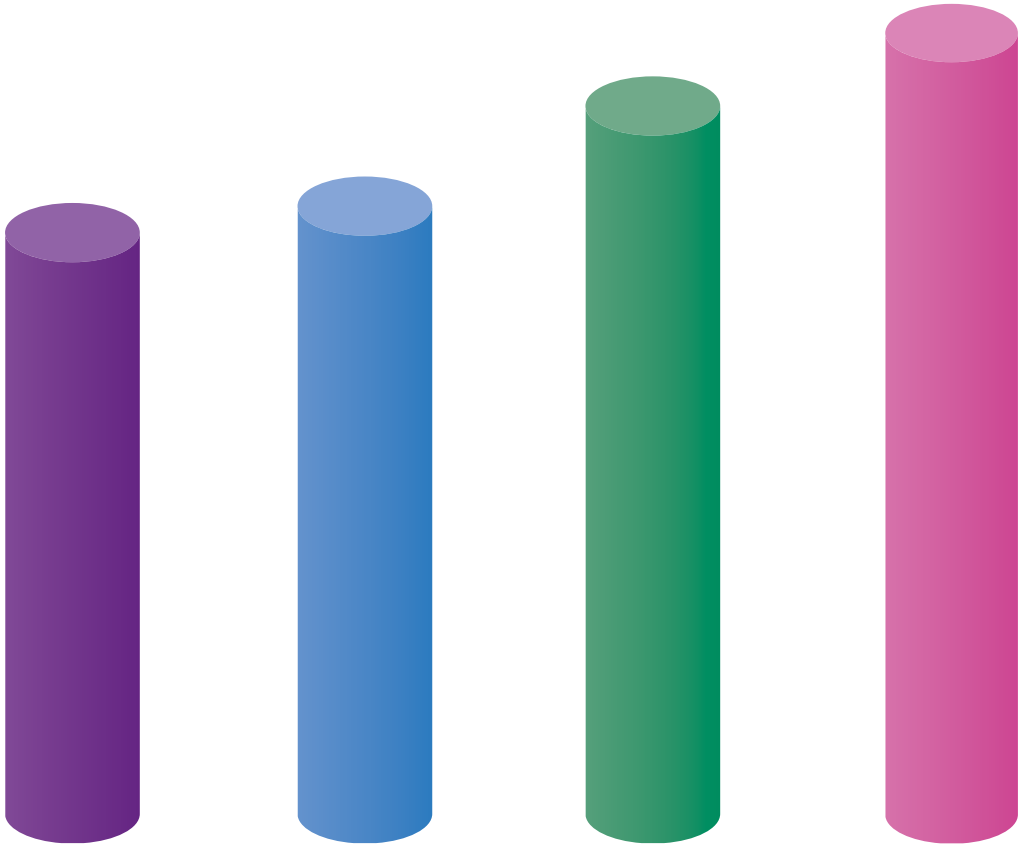
Número de niños y niñas de 2 a 4 años que no han jugado en casa con las personas que los cuidan en los últimos tres días (mapa) y porcentaje de niños y niñas de 2 a 4 años que sí han jugado en casa con las personas que los cuidan en los últimos tres días (círculos), por región



Nota: Para obtener más información sobre los métodos, la cobertura de los datos y el descargo de responsabilidad con respecto al mapa, consúltense las notas técnicas.

En los países de ingreso bajo, los niños y las niñas tienen un 25% menos de probabilidades de jugar con las personas que los cuidan que en los países de ingreso alto.

Porcentaje de niños y niñas de 2 a 4 años que han jugado en casa con las personas que los cuidan en los últimos tres días, por nivel de ingreso nacional





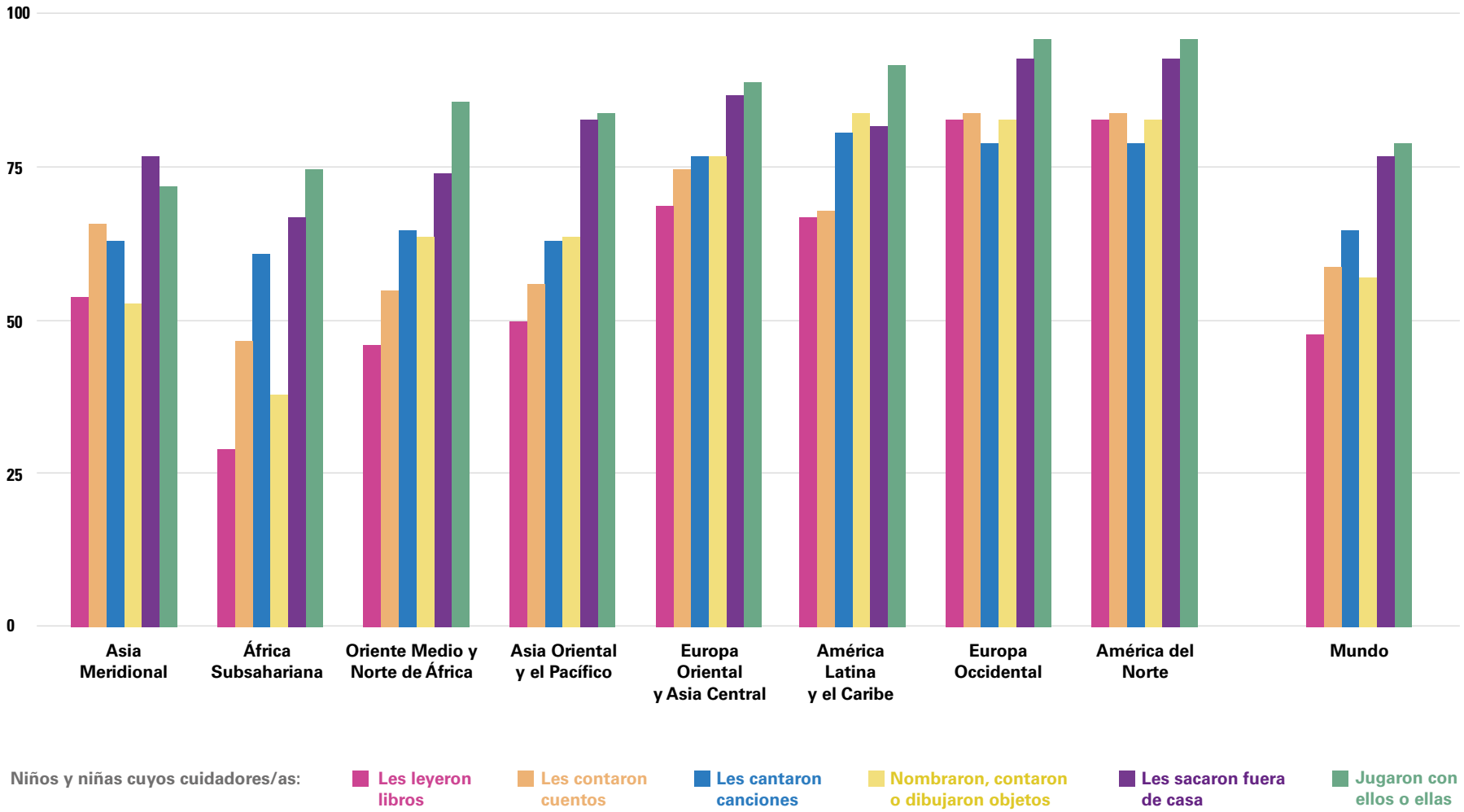




Notas: Las estimaciones se basan en la clasificación de las economías por nivel de ingreso según el ingreso nacional bruto per cápita de 2024, calculado utilizando el Atlas del Banco Mundial y elaborado por el Grupo Banco Mundial a 1 de julio de 2025. Para obtener más información sobre los métodos y la cobertura de los datos, consúltense las notas técnicas.

El juego es la forma más habitual que tienen las personas cuidadoras para entablar interacciones estimulantes con los niños y niñas; en todas las regiones, leer libros es la actividad menos habitual.

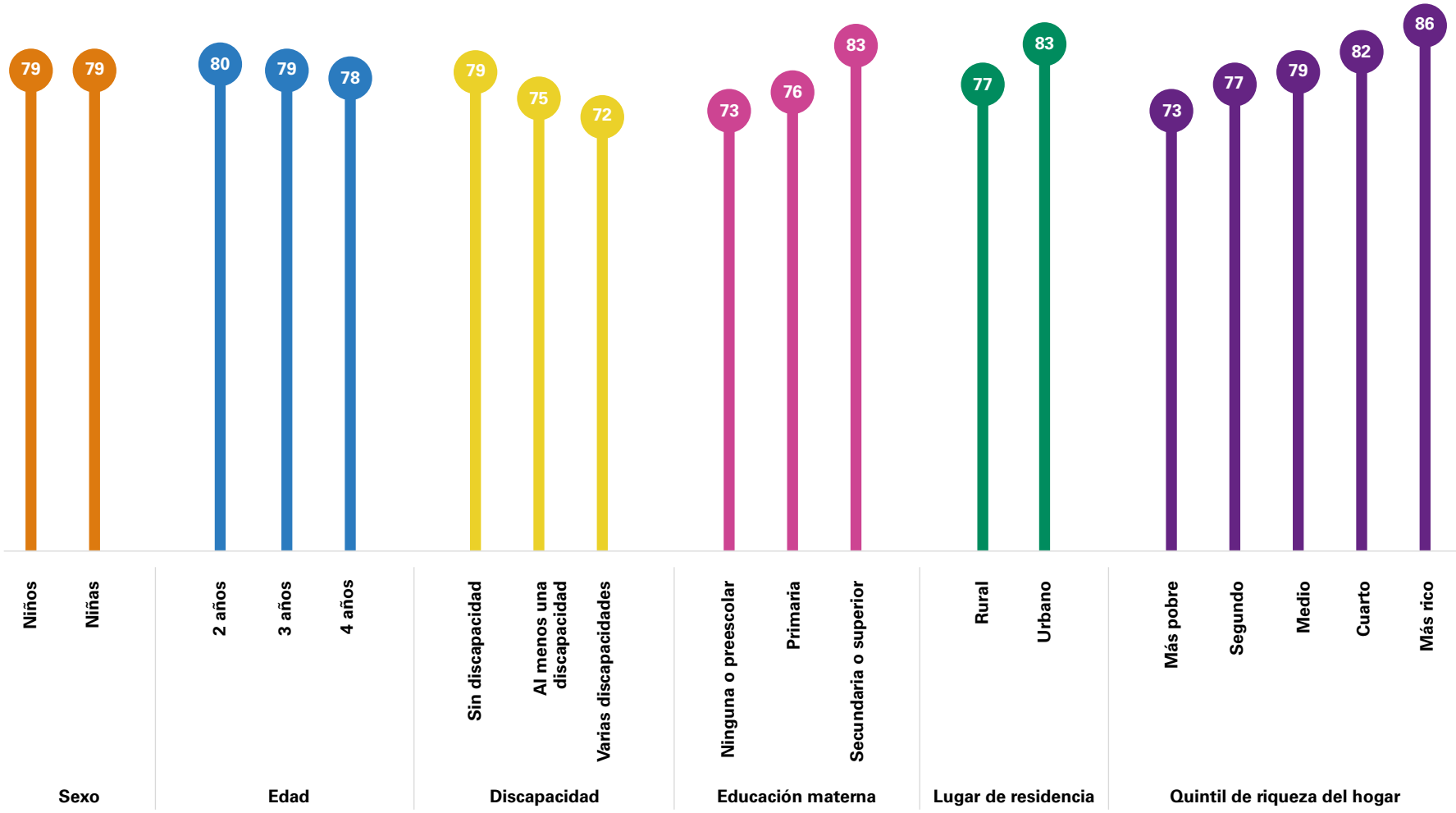
Porcentaje de niños y niñas de 2 a 4 años que han participado en actividades estimulantes en casa con las personas que los cuidan en los últimos tres días, por tipo de actividad y región



Nota: Para obtener más información sobre los métodos y la cobertura de los datos, consúltense las notas técnicas.

Hay menos probabilidades de que las niñas y los niños con discapacidades múltiples, los que viven en zonas rurales y en los hogares más pobres, y aquellos cuyas madres tienen un nivel educativo más bajo, participen en interacciones lúdicas en casa con las personas que los cuidan.

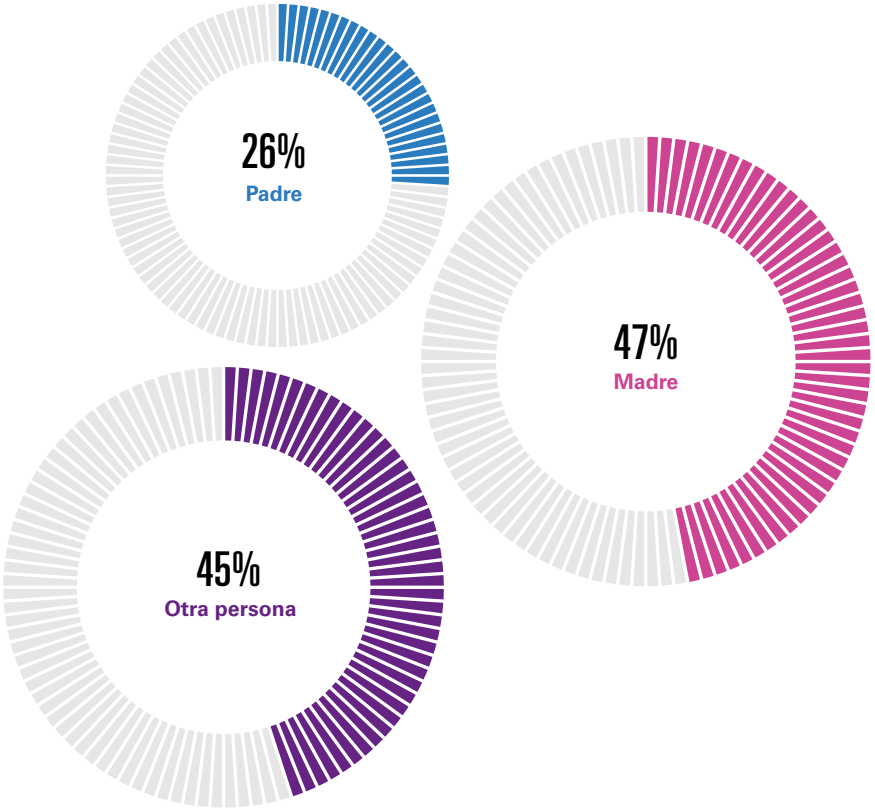
Porcentaje de niños y niñas de 2 a 4 años que han jugado en casa con las personas que los cuidan en los últimos tres días, por características demográficas



Notas: Por "niños y niñas con discapacidad" se entiende niños y niñas que presentan dificultades en al menos uno de los siguientes ámbitos funcionales: ver, incluso si usan gafas; oír, incluso si usan audífonos; caminar, incluso si usan equipos o ayuda; comprender o ser comprendidos cuando hablan; recoger objetos pequeños con las manos; aprender cosas; jugar; y gestionar emociones. Los niños y las niñas con varias discapacidades incluyen a quienes tienen dificultades en más de uno de estos ámbitos funcionales. Para obtener más información sobre los métodos y la cobertura de los datos, consúltense las notas técnicas.

Aunque la proporción de niñas y niños que juegan con sus madres o con otras personas que los cuidan en casa es similar, las probabilidades de que jueguen con sus padres se reducen casi a la mitad.

Porcentaje de niños y niñas de 2 a 4 años que han jugado en casa con las personas que los cuidan en los últimos tres días, por tipo de relación con quien los cuida









RECUADRO 4

Dinámicas de género en el juego

Los juegos infantiles han ido cambiando al tiempo que lo han hecho las estructuras familiares, las preocupaciones por la seguridad, la comercialización de los juguetes y las normas sociales sobre lo que constituye una "buena crianza". Estas dinámicas y tendencias mundiales que han dado forma al juego a lo largo de decenios también llevan consigo importantes implicaciones sobre cómo juegan los niños y cómo lo hacen las niñas y sobre la desproporcionada carga de la crianza no remunerada que recae sobre las madres.

Aunque todos los niños y niñas juegan, no todos lo hacen de la misma manera. Las investigaciones han detectado una "brecha de juego": los padres y las madres tienden a alentar con más frecuencia a los niños que a las niñas a la hora de jugar con ciertos artículos, como bloques y kits de ciencia[28]. Además, es más probable que las madres participen en juegos simbólicos con sus hijas que con sus hijos, y también es más probable que los padres emprendan juegos bruscos con sus hijos que con sus hijas[29]. Esta discrepancia puede reforzar los estereotipos de género. Por otra parte, los juguetes para niños suelen centrarse en la competición, la resolución de problemas y el razonamiento espacial, mientras que los juguetes para niñas suelen promover la domesticidad y los cuidados[30].

Cuando el género determina la forma en que los niños y las niñas juegan, se pierde una oportunidad fundamental para establecer vínculos.

Cuando el género determina la forma en que los niños y las niñas juegan, se pierde una oportunidad fundamental para establecer vínculos. Un niño al que se le disuade de participar en juegos simbólicos pierde los beneficios que estos brindan, como el vínculo afectivo y la creatividad; del mismo modo, una niña a la que no se le ofrece la oportunidad de jugar con bloques de construcción pierde la oportunidad de dominar las habilidades espaciales.

En todas las culturas, también es probable que las normas de género imperantes influyan de distintas maneras en el juego de los niños y en el de las niñas. Por ejemplo, la carga desproporcionada de trabajo no remunerado que recae sobre las niñas puede dejarles menos tiempo para jugar. Además, se ha observado que las niñas generalmente recrean temas relacionados con actividades sociales y domésticas como parte de su juego[31] y suelen realizar juegos simbólicos más variados que los niños[32]. Es posible que a los niños se les conceda una mayor movilidad independiente y que se les supervise menos durante el juego. También se ha observado que ocupan más espacio mientras juegan y que es más probable que jueguen más lejos de los centros escolares o del hogar[33].

Las conclusiones de países de ingreso alto como Australia, el Canadá, los Estados Unidos y varios países de Europa Occidental apuntan a que las madres suelen pasar más tiempo con sus hijos e hijas que los padres, algo que se aplica también al juego[34]. Cuanto mayor es el nivel educativo de la madre, más participa en juegos estructurados o educativos, como leer, tocar música, enseñar canciones, dibujar, pintar y practicar deportes o juegos de interior[35]. Pese a que en los países de ingreso alto cada vez hay más mujeres que trabajan a tiempo parcial o completo, varios estudios han demostrado que en la actualidad las madres trabajadoras dedican tanto o más tiempo al cuidado activo de los hijos e hijas (incluido el juego) que las madres que se dedicaban al hogar de hace unas generaciones[36]. Hoy en día, muchas madres sustituyen actividades no estructuradas antes frecuentes, como ver la televisión o "pasar el rato", por un uso más deliberado del tiempo y el juego[37]. Esta tendencia podría estar vinculada al auge de una crianza más intensiva y a las mayores exigencias y expectativas que recaen sobre los padres y las madres para que cultiven el desarrollo cognitivo y social de sus hijos e hijas a través de un juego comprometido y educativo.

En todos los países, independientemente del nivel de ingreso nacional, entre las razones por las que las madres suelen asumir una mayor carga del cuidado de los hijos y las hijas que los padres se encuentran factores como las modalidades de trabajo, las políticas de licencia parental y las actitudes culturales hacia el género y la crianza. Un análisis de los datos sobre el uso del tiempo en Australia, Dinamarca, Francia e Italia reveló que, incluso en los hogares donde los padres solo trabajan a tiempo parcial,

las madres siguen dedicando más tiempo al cuidado de sus hijos e hijas[38]. También difiere la forma en que los padres y las madres dedican su tiempo al trabajo doméstico no remunerado: mientras que los padres suelen concentrarse en actividades más interactivas y recreativas, como el juego, las madres siguen asumiendo una parte desproporcionada de la gestión de las rutinas, la supervisión de actividades y las tareas de cuidado que requieren mucho tiempo[39].

Al igual que ocurre con las madres, se ha observado que los padres con un mayor nivel educativo pasan más tiempo con sus hijos e hijas realizando actividades que incluyen el juego si se les compara con los padres que tienen un menor nivel educativo. Un estudio realizado en España puso de manifiesto que era más probable que los padres con título universitario participaran en actividades de cuidado interactivas, como la lectura o el juego educativo[40]. Otros estudios también han revelado que los padres tienden a dedicar más tiempo a los cuidados y los juegos durante los fines de semana, mientras que las madres asumen una mayor proporción del cuidado de los hijos y las hijas los días laborables[41].

Las investigaciones han determinado que existe una fuerte relación positiva entre la participación del padre en juegos estimulantes y el desarrollo del niño o la niña[42]. Sin embargo, los padres siguen pasando mucho menos tiempo con sus hijos e hijas que las madres, e incluso las actividades diseñadas para mejorar las habilidades de crianza se dirigen mayoritariamente a las madres[43].



© UNICEF/UNI826493/Larrea Gutiérrez

En los países sobre los que se dispone de datos y en determinadas regiones, los niños y las niñas que juegan con las personas que los cuidan tienen más probabilidades de desarrollarse de forma adecuada que aquellos que no juegan

Porcentaje de niños y niñas de 2 a 4 años que presentan un desarrollo adecuado en materia de salud, aprendizaje y bienestar psicosocial, en función de si han jugado en casa con las personas que los cuidan en los últimos tres días, por región

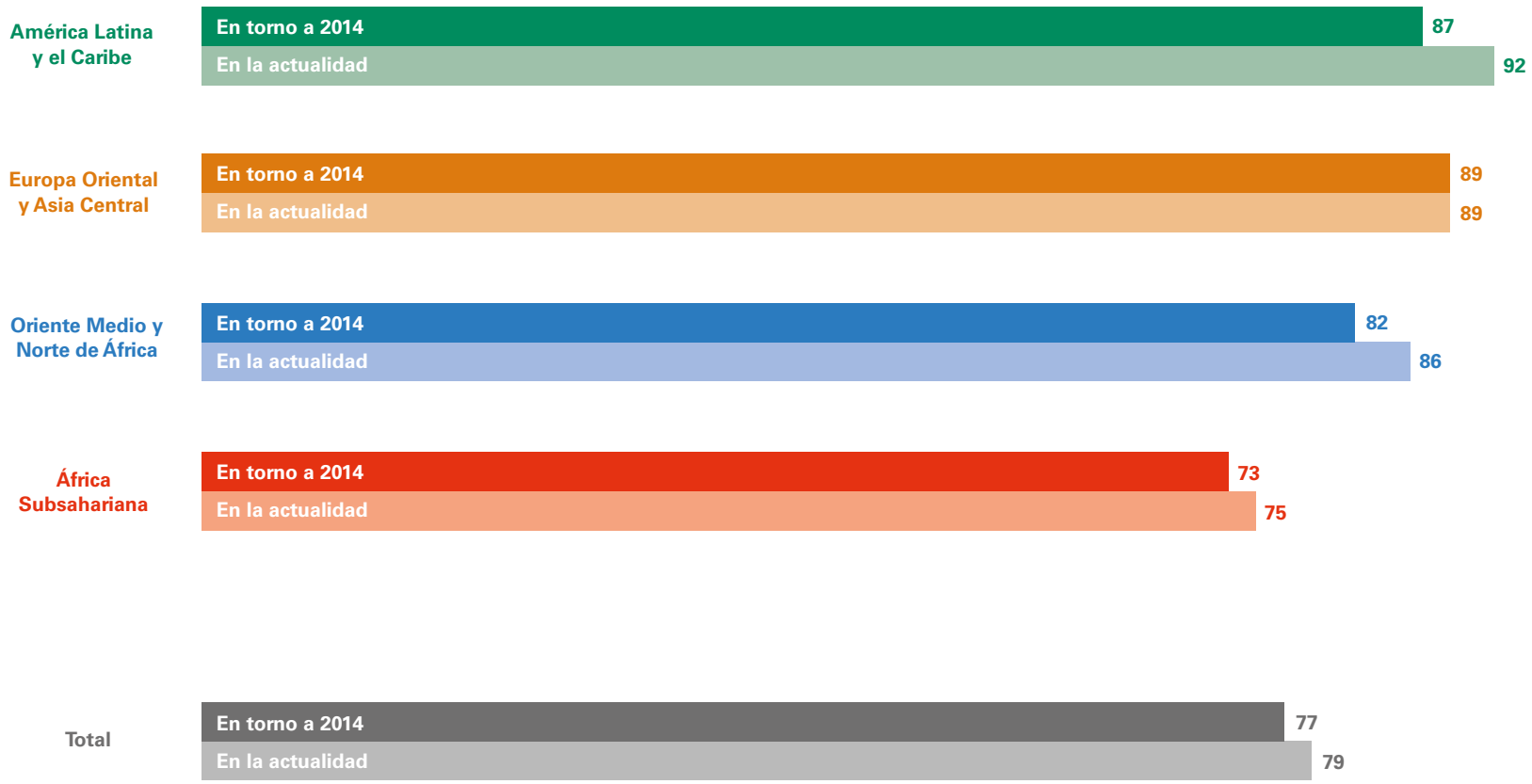




Notas: Este análisis no debe interpretarse como una indicación de una relación causal. Además, al establecer esta asociación no se han controlado otros posibles factores de confusión. Para obtener más información sobre los métodos y la cobertura de los datos, consúltense las notas técnicas.

En general y en regiones concretas, el porcentaje de niños y niñas que juegan en casa con las personas que los cuidan se ha mantenido prácticamente invariable a lo largo del tiempo

Porcentaje de niños y niñas de 2 a 4 años que han jugado en casa con las personas que los cuidan en los últimos tres días en torno a 2014 y en la actualidad, por región



Nota: Para obtener más información sobre los métodos y la cobertura de los datos, consúltense las notas técnicas.



JUGUETES EN EL HOGAR

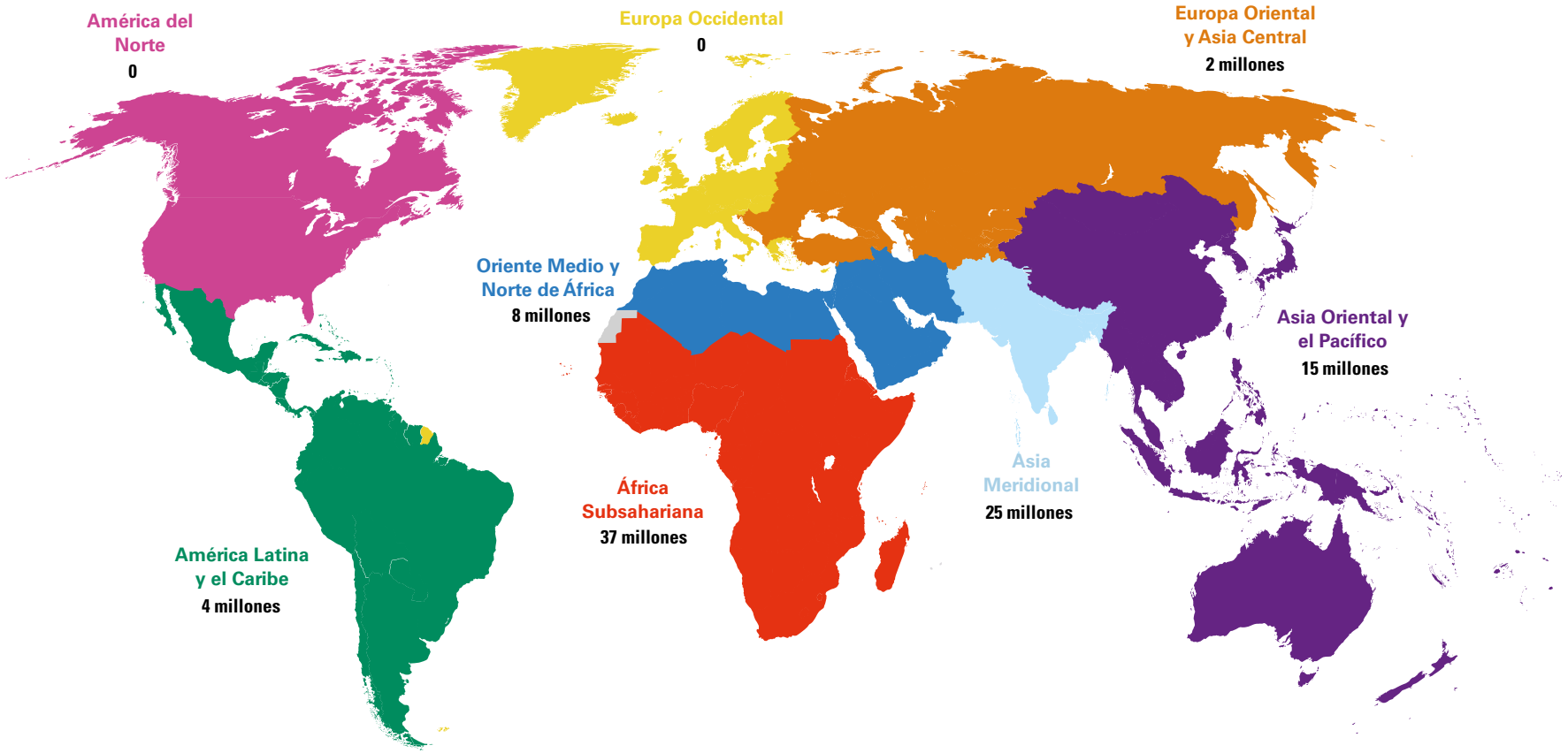
NIVELES Y TENDENCIAS ACTUALES

Por "juguetes" se entiende juguetes caseros, como muñecas, automóviles u otros juguetes hechos en casa; juguetes de una tienda o juguetes fabricados; y objetos domésticos, como cuencos o cazuelas, o encontrados en el exterior, como palos, piedras, conchas y caparazones u hojas (que se utilizan para jugar).

Los juguetes de buena calidad son aquellos que resultan seguros, adecuados para el desarrollo, versátiles y que permiten un juego abierto. Deben favorecer el desarrollo infantil fomentando la imaginación, estimulando la creatividad y promoviendo las habilidades y el crecimiento cognitivo, en lugar de ofrecer un mero entretenimiento pasivo. Más que su origen,lo importante es la función del juguete y si resulta beneficioso para el desarrollo y el aprendizaje infantiles.

En el mundo, más de 90 millones de niñas y niños menores de 5 años (o 1 de cada 7) no tienen juguetes en el hogar. De todas las niñas y niños que no tienen juguetes en el hogar, 2 de cada 3 viven en África Subsahariana y Asia Meridional

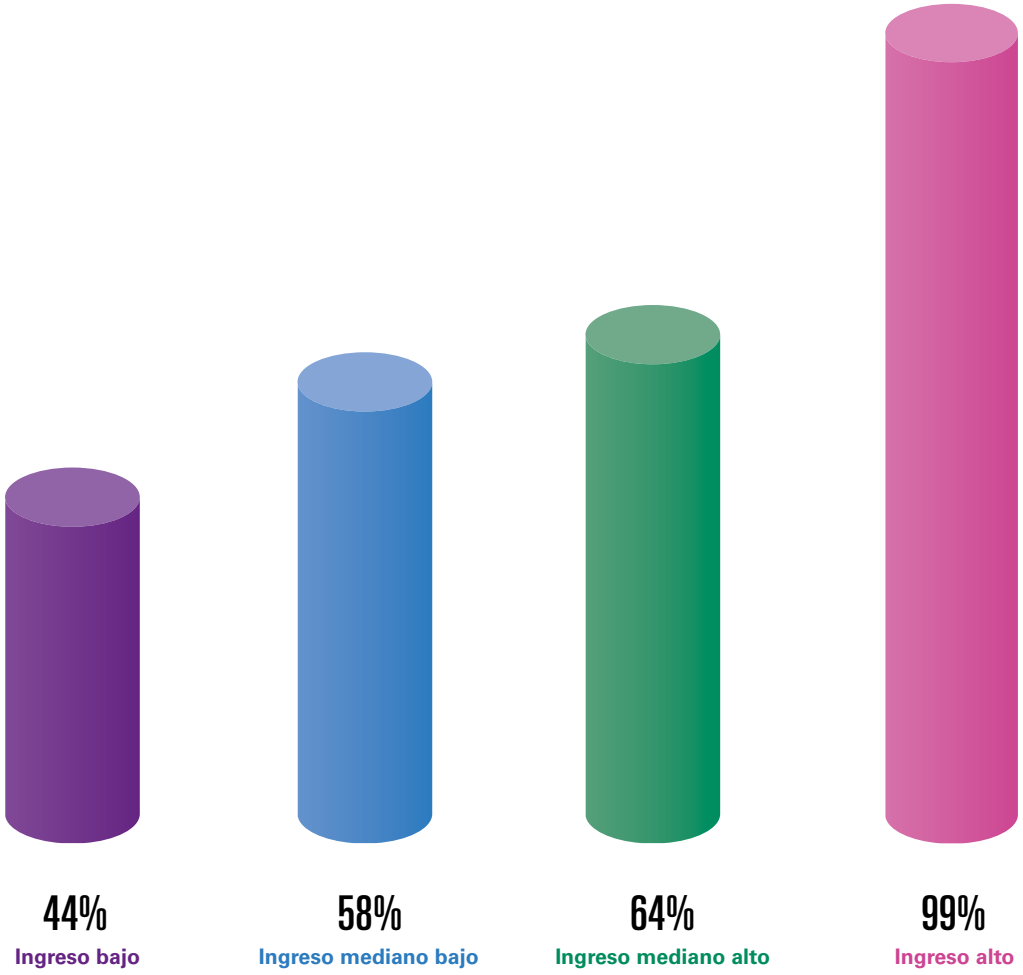
Número de niños y niñas menores de 5 años que no tienen juguetes en el hogar (mapa) y porcentaje de niños y niñas menores de 5 años que tienen dos o más tipos de juguetes en el hogar (círculos), por región



Notas: Se presupone que en las regiones de América del Norte y Europa, el nivel es del 100%, según los estudios realizados en determinados países de estas regiones, que apuntan a que todos los niños y niñas poseen juguetes. Para obtener más información sobre los métodos, la cobertura de los datos y el descargo de responsabilidad con respecto al mapa, consúltense las notas técnicas.

Menos de la mitad de los niños y niñas de los países de ingreso bajo disponen de una variedad suficiente de juguetes en el hogar, frente a la práctica totalidad de aquellos que viven en países de ingreso alto

Porcentaje de niños y niñas menores de 5 años que tienen dos o más tipos de juguetes en el hogar, por nivel de ingreso nacional





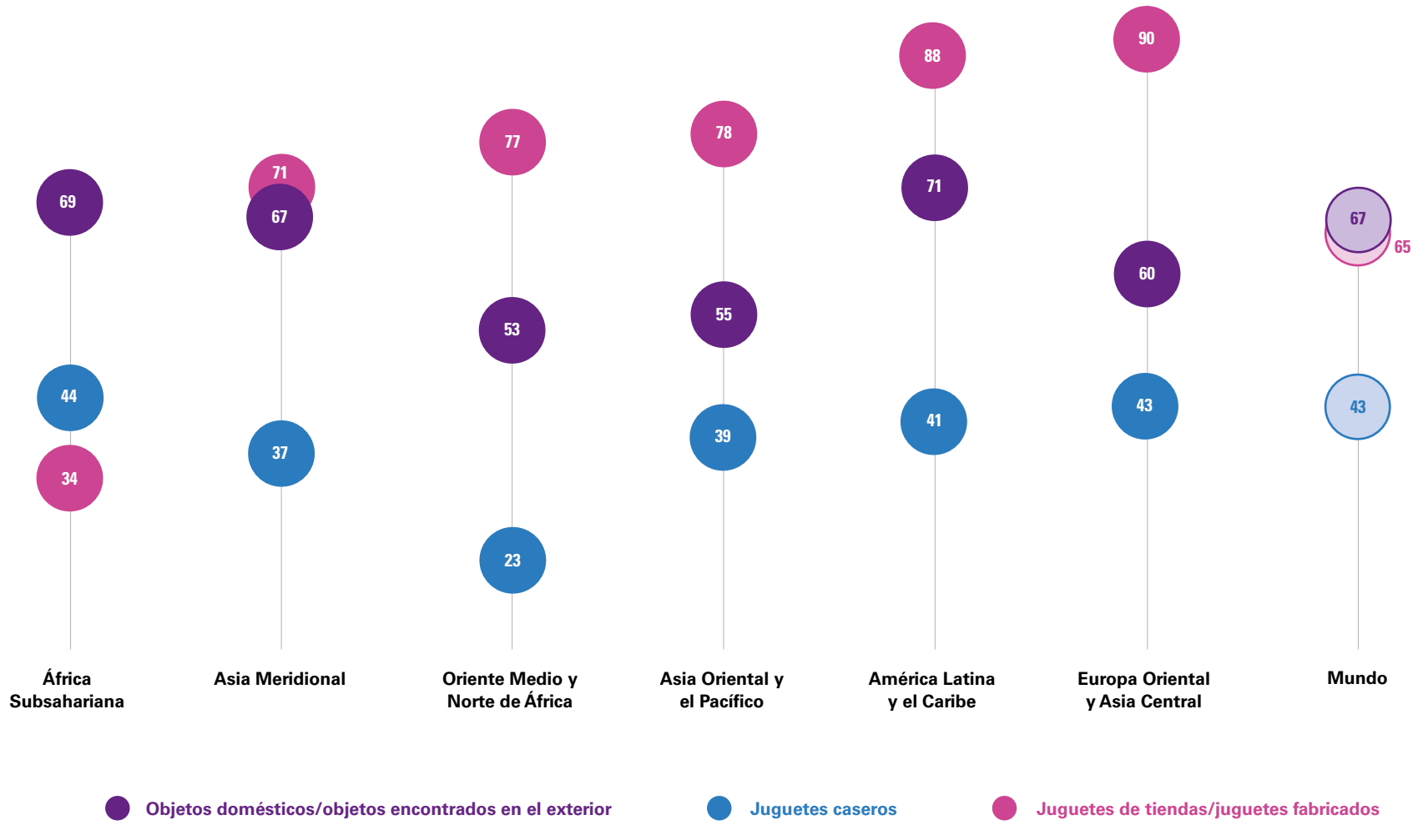




Notas: Las estimaciones se basan en la clasificación de las economías por nivel de ingreso según el ingreso nacional bruto per cápita de 2024, calculado utilizando el Atlas del Banco Mundial y elaborado por el Grupo Banco Mundial a 1 de julio de 2025. Para obtener más información sobre los métodos y la cobertura de los datos, consúltense las notas técnicas.

Aunque los juguetes comprados en tiendas y los objetos domésticos son los tipos de juguetes más comunes a escala mundial, existen variaciones regionales. En África Subsahariana, es más probable que los niños y las niñas jueguen con objetos domésticos o encontrados fuera de casa, mientras que en casi todas las demás regiones suelen jugar con juguetes comprados en tiendas

Porcentaje de niños y niñas menores de 5 años que tienen al menos dos tipos de juguetes en el hogar, por tipo de juguete y región

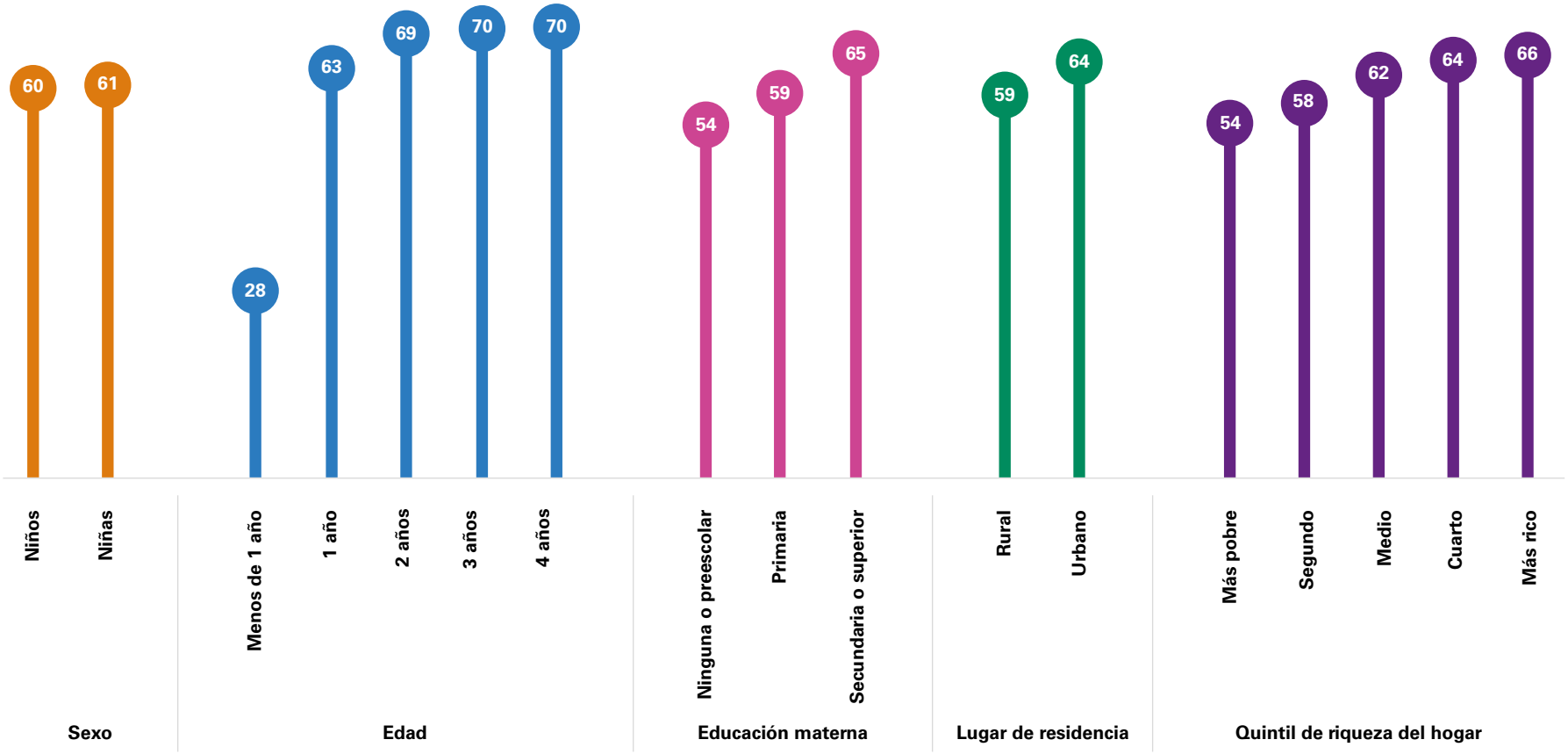


Nota: Para obtener más información sobre los métodos y la cobertura de los datos, consúltense las notas técnicas.

Los niños y las niñas que viven en los hogares más pobres y en zonas rurales, y aquellos cuyas madres tienen un nivel educativo bajo o no han recibido ninguna educación, tienen menos probabilidades de disponer de una variedad adecuada de juguetes en el hogar

Porcentaje de niños y niñas menores de 5 años que tienen al menos dos tipos de juguetes en el hogar, por características demográficas

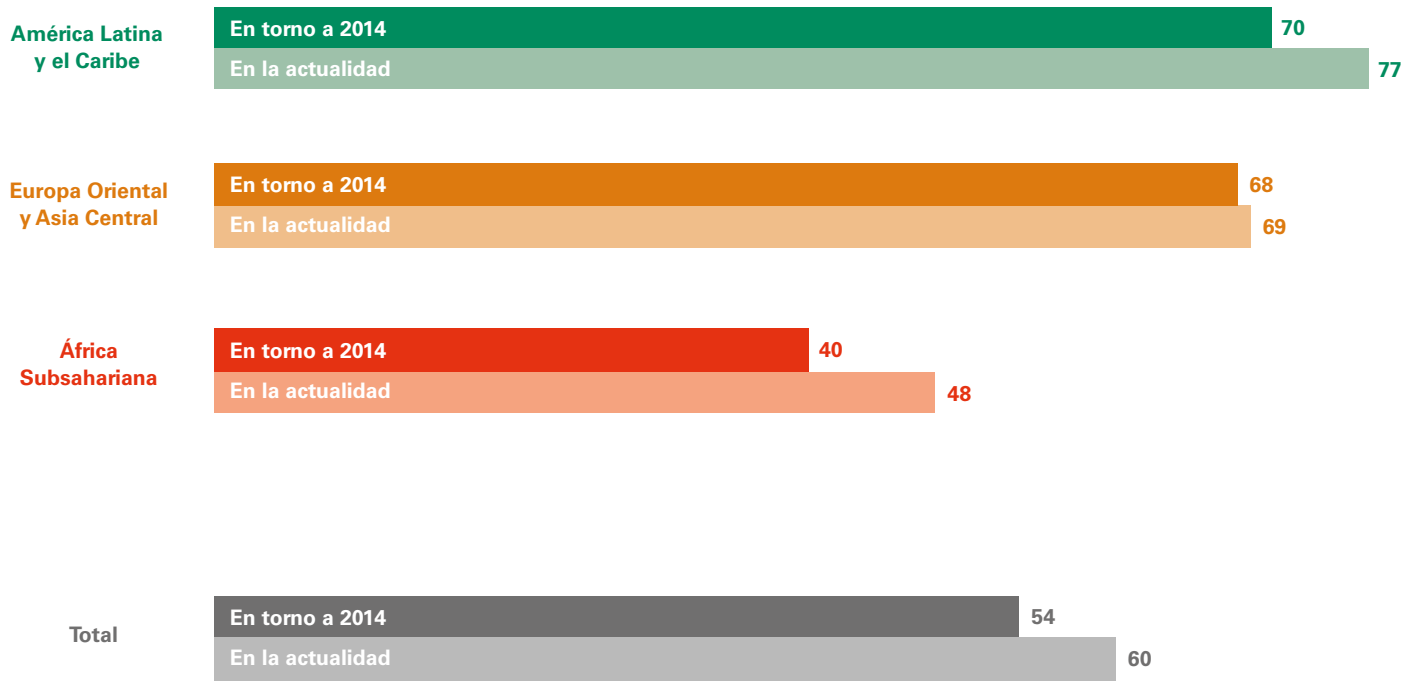
Es probable que el nivel considerablemente inferior observado en lactantes menores de 1 año se deba a que la información disponible refleja en gran medida tipos de juguetes que suelen estar destinados a niños y niñas de al menos 1 año.



Nota: Para obtener más información sobre los métodos y la cobertura de los datos, consúltense las notas técnicas.

En general, y especialmente en África Subsahariana y América Latina y el Caribe, parece que hoy en día es ligeramente más habitual que los niños y las niñas tengan juguetes en el hogar que hace diez años

Porcentaje de niños y niñas menores de 5 años que tienen al menos dos tipos de juguetes en el hogar, en torno a 2014 y en la actualidad, por región



Nota: Para obtener más información sobre los métodos y la cobertura de los datos, consúltense las notas técnicas.

DE LOS DATOS A LA ACCIÓN

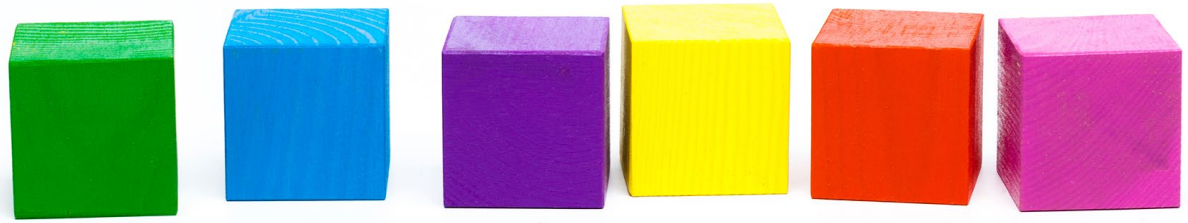
UN MOVIMIENTO MUNDIAL PARA PROMOVER EL JUEGO

En la vida de los niños y las niñas, el juego no es un lujo, es una necesidad. Garantizar que el juego forme una parte valiosa y fundamental de la vida de cada niño y cada niña es una responsabilidad compartida.

En la actualidad, 95 países –aproximadamente la mitad del total mundial– recopilan datos comparables a escala internacional sobre si los niños y las niñas tienen la oportunidad de jugar en casa con las personas que los cuidan. Hace apenas dos decenios, cuando se recopilaron por primera vez datos normalizados de este tipo, apenas 10 países participaron. Esta expansión constante pone de manifiesto un compromiso cada vez mayor por comprender mejor todos los factores y experiencias que contribuyen al desarrollo de la infancia, más allá de los elementos básicos para la supervivencia, como una buena salud, una nutrición adecuada y unos servicios de agua y saneamiento seguros.

Aunque los datos indican disparidades en cuanto a las oportunidades de juego y el acceso a juguetes en el hogar, es importante tener presente que también podrían reflejar desigualdades estructurales que suelen limitar la capacidad de quienes cuidan a los niños y las niñas para interactuar de forma lúdica y brindarles un cuidado cariñoso y sensible. Los datos presentados en esta publicación subrayan la urgente necesidad de crear un ecosistema en favor de las personas cuidadoras que incluya políticas, sistemas y programas de apoyo, tales como licencias parentales, protección social, una educación de la primera infancia de calidad y actividades relativas a la crianza con base empírica, de modo que estas personas dispongan del tiempo, los recursos y el acceso a los servicios necesarios para participar de forma significativa en el desarrollo de sus hijos e hijas.

Esta publicación constituye un primer paso hacia el empleo de los datos disponibles para documentar cuántos niños y niñas siguen sin tener acceso al juego, que es una parte esencial de la infancia. Demuestra que es viable e importante hacer un seguimiento del juego a escala mundial, y pone de manifiesto que ya se dispone de datos internacionales comparables sobre un gran número de países. También constituye un llamamiento para que se utilicen estos datos con el fin de proteger y preservar el tiempo valioso y los espacios de que disponen los niños y las niñas para jugar.



DÍA INTERNACIONAL DEL JUEGO

Cada año, el 11 de junio se celebra el Día Internacional del Juego, un acontecimiento mundial de gran importancia que pone de relieve el juego como pilar fundamental de la infancia. UNICEF insta a los gobiernos, las empresas y otras partes interesadas a que velen por que todos los niños y niñas puedan acceder a espacios de juego seguros y saludables desde el punto de vista ambiental, sin dejar de fortalecer los cimientos del juego favoreciendo una crianza lúdica y la ampliación del acceso a una educación de la primera infancia basada en el aprendizaje a través del juego. En conjunto, estas medidas pueden convertir el derecho al juego en una realidad para todos los niños y las niñas.

Michael nunca ha tenido una vida fácil. Creció en un orfanato. Ya de adulto, huyó de la violencia que sacudía Sudán del Sur y se refugió en Uganda con su esposa y sus dos hijos.

En medio de una vida trastocada, la rutina restablece una sensación de seguridad y normalidad, algo que Michael conoce bien. Juega con sus hijos todos los días. "Nunca dejaré de jugar. Les ayuda", dice con sencillez.

Jugar con guijarros sobre el suelo se convierte en un momento de unión familiar, alegría y aprendizaje. Michael cuida de sus hijos ofreciéndoles algo más que una alimentación saludable, una buena educación y un lugar seguro donde vivir: saca tiempo para las actividades lúdicas que necesitan para prosperar.



NOTAS TÉCNICAS

Indicadores

En esta publicación se utilizan dos tipos de indicadores: carga y prevalencia. La "carga" se refiere al número total de niños y niñas que no han jugado en casa con las personas que los cuidan en los últimos tres días y no tienen juguetes en el hogar; la "prevalencia" se refiere al porcentaje de niños y niñas que han jugado en casa con las personas que los cuidan en los últimos tres días y tienen al menos dos tipos de juguetes en el hogar. Mientras que la prevalencia indica la probabilidad de que los niños y las niñas se beneficien del juego y la disponibilidad de una variedad suficiente de juguetes en el hogar, la carga señala la magnitud del problema, es decir, el número de niños y niñas privados de juego y de juguetes en casa.

Juego y actividades estimulantes con las personas cuidadoras

Definición

El indicador sobre el juego refleja si los niños y las niñas han jugado en casa con las personas que los cuidan en los tres días anteriores a la entrevista. También se recopila información sobre si han participado en casa en alguna de las siguientes actividades estimulantes con las personas que los cuidan en los tres días anteriores a la entrevista: leer libros o ver álbumes ilustrados; contar cuentos, incluidas nanas; cantar canciones; salir de casa; y nombrar, contar o dibujar objetos.

Fuentes de los datos

Las Encuestas de Indicadores Múltiples por Conglomerados (MICS, por sus siglas en inglés) constituyen la principal fuente de datos para la mayoría de las estimaciones de la prevalencia comparables a escala nacional sobre la participación de los cuidadores y cuidadoras en el juego y otras actividades estimulantes. Estos datos se recopilan en las MICS planteando una pregunta normalizada a la madre o a la persona que asume el cuidado principal (en situaciones en las que la madre ha fallecido o no vive en el hogar) sobre niños y niñas de 2 a 4 años. Se pregunta si alguna persona de 15 años o más que viva en el hogar realizó alguna de las seis actividades con el niño o la niña en los últimos tres días. Si la respuesta es afirmativa, también se registra si fue la madre, el padre u otra persona del hogar quien realizó la actividad con el niño o la niña (se permiten respuestas múltiples).

Algunas Encuestas Demográficas y de Salud, así como otras encuestas nacionales, han incluido la versión normalizada de la pregunta de las MICS o una versión ligeramente adaptada.

Cobertura y métodos

La prevalencia a escala mundial del juego y otros tipos de actividades estimulantes con las personas que cuidan es un promedio ponderado por población de las estimaciones regionales. La cifra de la carga refleja la prevalencia mundial de niños y niñas que no juegan en casa con las personas que los cuidan aplicada a la población mundial.

La prevalencia a escala regional del juego y otros tipos de actividades estimulantes entre los niños y las niñas y las personas que los cuidan representa los promedios ponderados por población de las estimaciones nacionales de los países sobre los que se dispone de datos de cada región. La cifra de la carga refleja la prevalencia regional de niños y niñas que no juegan en casa con las personas que los cuidan, aplicada a la población regional.

Las estimaciones sobre actividades estimulantes para los niños y las niñas, incluido el juego, con las personas que los cuidan se basan en los datos recopilados entre 2010 y 2024 sobre un subconjunto de 95 países que abarcan el 60% de la población mundial de niños y niñas de 2 a 4 años. La población abarcada se situó por encima del 50% en Europa Oriental y Asia Central y en África Subsahariana, y justo por debajo de este umbral en América Latina y el Caribe (46%). La población abarcada en Asia Oriental y el Pacífico, Oriente Medio y Norte de África, y Asia Meridional fue inferior al 50% debido a la falta de datos comparables y representativos a escala nacional para el país más poblado de cada una de estas regiones. Se trató activamente de encontrar investigaciones sobre el juego de los niños y las niñas con las personas que los cuidan en estos contextos. Sin embargo, ante la limitada disponibilidad de estimaciones de la prevalencia, se consideró razonable suponer que los niveles de prevalencia en estos países probablemente sean similares a los observados en los países vecinos de la misma región.

En cuanto a las dos regiones donde ningún país tenía datos de encuestas comparables (América del Norte y Europa Occidental), se utilizó una metodología alternativa. Las estimaciones se fundamentaron en la prevalencia regional de Europa Oriental y Asia Central, introduciendo un ajuste para eliminar los países cuyos niveles de prevalencia diferían de manera significativa del promedio regional.

La estimación con respecto a los países de ingreso alto se calculó sobre la base de los datos disponibles de 10 países (de varias regiones) y aplicando la prevalencia regional de América del Norte y Europa Occidental a los países de ingreso alto de estas dos regiones, para compensar la escasa cobertura de datos.

Ajustes

En un subconjunto de 27 países, los datos más recientes sobre actividades estimulantes, incluido el juego, entre los niños y las niñas y las personas que los cuidan proceden de fuentes más antiguas y solo se refieren a niños y niñas

de 3 y 4 años. Se llevó a cabo una evaluación para determinar si existía alguna diferencia significativa en los niveles regionales entre grupos de edad, calculada sobre la base de los países con datos completos por edad. En general, las diferencias en todas las regiones fueron mínimas y no afectarían de manera significativa a las estimaciones resultantes. Por lo tanto, no se introdujo ningún ajuste para este subconjunto de países.

A fin de tener en cuenta los países que no disponían de información sobre alguna de las variables demográficas, se ajustaron los valores regionales para armonizarlos con los valores totales, que estaban basados en un conjunto más amplio de países. Este ajuste se fundamentó en un cociente de dos valores para cada región: el valor total basado únicamente en los países sobre los que se disponía de datos completos dentro de cada categoría de desglose y el total basado en todos los países con datos disponibles. Las diferencias no fueron significativas en ninguno de los niveles de desglose, por lo que el ajuste para la mayoría de las regiones fue menor. Las estimaciones mundiales resultantes representan promedios ponderados por población de estas estimaciones regionales ajustadas.

Análisis de tendencias

Tanto las tendencias mundiales como las regionales se basaron en un subconjunto de 62 países con datos ampliamente comparables sobre dos momentos distintos y que representaban al 28% de la población mundial de niños y niñas de 2 a 4 años. El valor de referencia describe los niveles en torno a 2014, y refleja los datos recopilados en los cinco años anteriores o posteriores a 2014, o en el momento más temprano disponible. Con respecto al subconjunto de países sobre los que se disponía de información sobre tendencias, se calcularon los cocientes entre los valores de referencia y los valores más recientes a escala mundial y regional, y estos cocientes se aplicaron después a los valores mundiales y regionales actuales sobre la base de un conjunto más amplio de países.

Se consideró que la población abarcada no era suficiente en Asia Oriental y el Pacífico y Asia Meridional; por lo tanto, no se presentan tendencias para estas dos regiones. La población abarcada en el resto de las regiones fue la siguiente: el 55% en Europa Oriental y Asia Central, el 39% en América Latina y el Caribe, el 34% en Oriente Medio y Norte de África, y el 49% en África Subsahariana. Se recomienda precaución al extraer conclusiones del análisis de tendencias de las regiones que no llegaron al 50% de población abarcada.

Análisis de la relación entre los resultados en materia de desarrollo y el juego

Un subconjunto de 87 países disponía de datos tanto sobre resultados de desarrollo infantil como sobre la participación de los niños y las niñas en juegos con las personas que los cuidan. Este subconjunto de países representa el 31% de la población infantil mundial de 2 a 4 años. Se consideró que la población abarcada no era suficiente en Asia Oriental y el Pacífico, Oriente Medio y Norte de África y Asia Meridional; por lo tanto, no se presentan estimaciones para estas regiones. La población abarcada en el resto de las regiones fue la siguiente: el 63% en Europa Oriental y Asia Central, el 43% en América Latina y el Caribe, y el 57% en África Subsahariana.

Juguetes en el hogar

Definición

El indicador estándar sobre juguetes mide si los niños y las niñas disponen de una variedad suficiente de materiales de juego en el hogar, lo que se define como tener al menos dos de los siguientes elementos: juguetes caseros, como muñecas, automóviles u otros juguetes hechos en casa; juguetes comprados en una tienda o juguetes fabricados; u objetos domésticos (como cuencos o cazuelas) o encontrados en el exterior (como palos, piedras, conchas y caparazones u hojas) que se utilicen como juguetes. Con respecto a este indicador, por lo tanto, la prevalencia se refiere a los niños y las niñas que tienen al menos dos juguetes, mientras que la carga representa a quienes no tienen ninguno.

Fuentes de los datos

Las MICS constituyen la principal fuente de datos para la mayoría de las estimaciones de la prevalencia comparables a escala nacional sobre la disponibilidad de juguetes en el hogar. Estos datos se recopilan en las MICS planteando una pregunta normalizada a la madre o a la persona que asume el cuidado principal (en situaciones en las que la madre ha fallecido o no vive en el hogar) de niños y niñas menores de 5 años, en la que se indaga sobre si el niño o la niña juega en casa con alguno de los tres tipos de juguetes.

Algunas Encuestas Demográficas y de Salud, así como otras encuestas nacionales, han incluido la versión normalizada de la pregunta de las MICS o una versión ligeramente adaptada.

Cobertura y métodos

La prevalencia de juguetes a escala mundial representa un promedio ponderado por población de las estimaciones regionales. La cifra de la carga refleja la prevalencia mundial de niños y niñas que no tienen juguetes en casa aplicada a la población mundial.

La prevalencia de juguetes a escala regional representa los promedios ponderados por población de las estimaciones de los países sobre los que se dispone de datos de cada región. La cifra de la carga refleja la prevalencia

regional de niños y niñas que no tienen juguetes en el hogar aplicada a la población regional.

Todas las estimaciones se basan en datos recopilados entre 2010 y 2024 sobre un subconjunto de 93 países que abarcan el 60% de la población mundial de niños y niñas menores de 5 años. La población abarcada se situó por encima del 50% en Europa Oriental y Asia Central y en África Subsahariana, y justo por debajo de este umbral en América Latina y el Caribe (46%). La población abarcada en Asia Oriental y el Pacífico, Oriente Medio y Norte de África, y Asia Meridional fue inferior al 50% debido a la falta de datos comparables y representativos a escala nacional para el país más poblado de cada una de estas regiones. Se trató activamente de encontrar investigaciones sobre la disponibilidad de juguetes para niños y niñas en estos contextos. Sin embargo, ante la limitada disponibilidad de estimaciones de la prevalencia, se consideró razonable suponer que los niveles de prevalencia en estos países probablemente sean similares a los observados en los países vecinos de la misma región.

En el caso de las dos regiones donde ningún país tenía datos de encuestas comparables (América del Norte y Europa Occidental), se presumió que la prevalencia de niños y niñas menores de 5 años sin juguetes en el hogar era inferior al 1%, sobre la base de investigaciones realizadas en determinados países de estas regiones, que apuntan a que todos los niños y niñas poseen juguetes.

La estimación con respecto a los países de ingreso alto se calculó sobre la base de los datos disponibles de 10 países (de varias regiones) y aplicando la prevalencia regional supuesta del 100% de América del Norte y Europa Occidental a los países de ingreso alto de estas dos regiones para compensar la escasa cobertura de datos.

Ajustes

A fin de tener en cuenta los países que no disponían de información sobre alguna de las variables demográficas, se ajustaron los valores regionales para armonizarlos con los valores totales, que estaban basados en un conjunto más amplio de países. Este ajuste se fundamentó en un cociente de dos valores para cada región: el valor total basado únicamente en los países sobre los que se disponía de datos completos dentro de cada categoría de desglose y el total basado en todos los países con datos disponibles. Las diferencias no fueron significativas en ninguno de los niveles de desglose, por lo que el ajuste para la mayoría de las regiones fue menor. Las estimaciones mundiales resultantes representan promedios ponderados por población de estas estimaciones regionales ajustadas.

Análisis de tendencias

Tanto las tendencias mundiales como las regionales se basaron en un subconjunto de 58 países con datos ampliamente comparables sobre dos momentos distintos y que representaban al 27% de la población mundial de niños y niñas menores de 5 años. El valor de referencia describe los niveles en torno a 2014, y refleja los datos recopilados en los cinco años anteriores o posteriores a 2014, o en el momento más temprano disponible. Con respecto al subconjunto de países sobre los que se disponía de información sobre tendencias, se calcularon los cocientes entre los valores de referencia y los valores más recientes a escala mundial y regional, y estos cocientes se aplicaron después a los valores mundiales y regionales actuales sobre la base de un conjunto más amplio de países.

Se consideró que la población abarcada para el análisis regional de las tendencias no era suficiente en Asia Oriental y el Pacífico, Oriente Medio y Norte de África y Asia Meridional; por lo tanto, no se presentan tendencias para estas tres regiones. La población abarcada en el resto de las regiones fue la siguiente: el 34% en Europa Oriental y Asia Central, el 39% en América Latina y el Caribe, y el 48% en África Subsahariana. Dado que la población abarcada en estas regiones no llegó al 50%, se recomienda precaución al extraer conclusiones del análisis de tendencias.

Notas generales sobre la interpretación

En esta publicación no se presentan los intervalos de confianza. Por lo tanto, se recomienda cautela al interpretar los resultados, puesto que las aparentes diferencias entre regiones o grupos pueden no ser significativas. Los mensajes clave se elaboraron teniendo en cuenta los intervalos de confianza; cuando el título indica una diferencia entre regiones o grupos de población, se ha confirmado que es estadísticamente significativa.

Convención de redondeo

Los valores inferiores a 100 millones se redondean al millón más cercano.

Clasificación regional de UNICEF

Las estimaciones regionales se presentan de acuerdo con la clasificación regional utilizada por UNICEF para la presentación de informes. Puede consultar la lista completa de países y zonas por agrupaciones regionales de UNICEF en la publicación de UNICEF *The State of the World's Children 2025 Statistical Compendium*, de noviembre de 2025.

Descargo de responsabilidad con respecto al mapa

Los mapas se han estilizado y no están hechos a escala. No reflejan la postura de UNICEF sobre la situación jurídica de ningún país o territorio ni sobre la delimitación de ninguna frontera.

REFERENCIAS

1 Solis, Lynneth S., Claire W. Liu y Jill M. Popp, "Learning to Cope through Play: Playful learning as an approach to support children's coping during times of heightened stress and adversity", Fundación LEGO, Billund (Dinamarca), 2020.

2 Psychology Today, "Play·, <www.psychologytoday.com/ca/basics/play>, consultado el 6 de abril de 2026.

3 Huizinga, Johan, *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*, Beacon Press, Boston, 1955.

4 Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, "Aprendizaje a través del juego", UNICEF, Nueva York, octubre de 2018.

5 Schneider, Mirjam, Irina Falkenberg y Philipp Berger, "Parent-Child Play and the Emergence of Externalizing and Internalizing Behavior Problems in Childhood: A systematic review", *Frontiers in Psychology*, vol. 13, 2022, pág. 822394.

6 "Aprendizaje a través del juego".

7 Hurst, Kate, "What Do We Mean by 'Play'?", Paths to Literacy, <www.pathstoliteracy.org/playing-words-why-it-important-what-do-we-mean-play/>, consultado el 2 de marzo de 2026.

8 Schipperijn, Jasper, *et al.,* "The Role of Playgrounds in Promoting Children's Health – A Scoping Review", *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, vol. 21, núm. 1, 2024, págs. 72–84; Stringer, Amy, et al., "Do Playgrounds Help Develop Children's Fundamental Movement Skills? Using direct video observations to investigate", *Sports*, vol. 13, núm. 9, 2025, pág. 289.

9 Schipperijn *et al.,* "The Role of Playgrounds in Promoting Children's Health – A Scoping Review".

10 Organización Mundial de la Salud, *Directrices de la OMS sobre actividad física y hábitos sedentarios: de un vistazo*, OMS, Ginebra, 2020.

11 Smith, Peter K., y Anthony Pellegrini, "Learning through Play", *Encyclopedia on Early Childhood Development*, marzo de 2023, <www.child-encyclopedia.com/play>, consultado el 5 de abril de 2026.

12 Veraksa, Nikolay E., Nikolay N. Veresov y Vera L. Sukhikh, "The Play Matrix: A tool for assessing role-play in early childhood", *International Journal of Early Years Education*, vol. 30, núm. 3, 2022, págs. 542–559.

13 Vigil-Dopico, Raúl, *et al.,* "A Comprehensive Analysis of the Relationship between Play Performance and Psychosocial Problems in School-Aged Children", *Children*, vol. 9, núm. 8, 2022, págs. 1110-1122.

14 Whitebread, David, "Free Play and Children's Mental Health", *The Lancet Child & Adolescent Health*, vol. 1, núm. 3, 2017, págs. 167-169.

15 Ahmad, Saghir, *et al.,* "Play and Cognitive Development: Formal operational perspective of Piaget's theory", *Journal of Education and Practice*, vol. 7, núm. 28, 2016, págs. 72–79; Bergen, Doris, "The Role of Pretend Play in Children's Cognitive Development", *Early Childhood Research & Practice*, vol. 4, núm. 1, 2002, págs. 1–12.

16 Rushton, Stephen, Anne Juola-Rushton y Elizabeth Larkin, "Neuroscience, Play and Early Childhood Education: Connections, implications and assessment", *Early Childhood Education Journal*, vol. 37, núm. 5, 2010, págs. 351-361.

17 Johnson, James E., "Play Development from Ages Four to Eight Years", en *Play from Birth to Twelve: Contexts, perspectives, and meanings*, editado por Doris Pronin Fromberg y Doris Bergen, Routledge, Nueva York, 2015, págs. 21-30.

18 Parker, Rachel, Bo Stjerne Thomsen y Amy Berry, "Learning through Play at School – A Framework for Policy and Practice", *Frontiers in Education*, vol. 7, pág. 751801; Smith y Pellegrini, "Learning through Play".

19 Bergen, Doris, y Doris Pronin Fromberg, "Play and Socialization in Middle Childhood", en *Play from Birth to Twelve: Contexts, perspectives, and meanings*, editado por Doris Pronin Fromberg y Doris Bergen, Routledge, Nueva York, 2015, págs. 31-34.

20 Estudio LEGO® Play Well 2026, con información de un total de 45.000 personas encuestadas de 30 mercados entre diciembre de 2025 y enero de 2026. Entre las personas encuestadas se incluyeron 30.000 padres y madres de niños y niñas de 1 a 12 años, y 15.000 niños y niñas de 5 a 12 años, <www.lego.com/en-us/aboutus/news/2026/may/World-Play-Day-2026?locale=en-us>, consultado el 5 de junio de 2026.

21 McClain, Colleen, *et al.,* "How Parents Describe Their Kids' Tech Use", Pew Research Center, Washington, D. C., 2025, <www.pewresearch.org/internet/2025/10/08/how-parents-describe-their-kids-tech-use/>, consultado el 5 de abril de 2026.

22 Oficina de Comunicaciones del Reino Unido, "Children and Parents: Media use and attitudes report", Ofcom, Londres, 7 de mayo de 2025.

23 Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, Oficina de Estrategia y Datos de UNICEF - Innocenti, "Responsible Innovation in Technology for Children: Digital technology, play and child well-being", UNICEF Innocenti, Florencia, abril de 2024.

24 Bittner, Kelly, "Engagement and Immersion in Digital Play: Supporting young children's digital wellbeing", *International Journal of Environmental Research and Public Health*, vol. 18, núm. 19, 2021, pág. 10179.

25 Instituto de Investigación en Ciencias del Comportamiento (IICC), Save the Children Bolivia y ChildFund, *Riesgos y Oportunidades del Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en Adolescentes en Bolivia*, Universidad Católica Boliviana San Pablo, La Paz, 2025.

26 Ufholz, Kelsey E., Kyle D. Flack y James N. Roemmich, "The Influence of Active Video Game Play upon Physical Activity and Screen-Based Activities in Sedentary Children", *PLOS One*, vol. 17, núm. 6, 2022, e0269057.

27 Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, Oficina de Estrategia y Datos de UNICEF – Innocenti, "Protecting Children in Online Gaming: Mitigating risks from organized violence", Documento de trabajo/Documento de debate, UNICEF Innocenti, Florencia, octubre de 2025.

28 Brodin, Jesper, *et al.,* "What the Global "Play Gap" Means for our Children's Futures", Foro Económico Mundial, 18 de enero de 2019, <www.weforum.org/stories/2019/01/play-gap-hurting-childrens-skills-futures/#:~:text=Today%2C%20we're%20increasingly%20seeing,to%20play%20is%20under%20threat>, consultado el 1 de mayo de 2026.

29 Lindsey, Eric W., y Jacquelyn Mize, "Contextual Differences in Parent–Child Play: Implications for children's gender role development", *Sex Roles*, vol. 44, núm. 3, 2001, págs. 155-176.

30 Davis, Jac T. M., y Melissa Hines, "How Large are Gender Differences in Toy Preferences? A systematic review and meta-analysis of toy preference research", *Archives of Sexual Behavior*, vol. 49, núm. 2, 2020, págs. 373-394.

31 Thorne, Barrie, *Gender Play*, Rutgers University Press, Rutgers, Nueva Jersey, 2024.

32 Gosso, Yumi, y Ana Maria Almeida Carvalho, "Play and Cultural Context", *Encyclopedia on Early Childhood Development*, junio de 2013, <www.child-encyclopedia.com/play/according-experts/play-and-cultural-context>, consultado el 16 de marzo de 2026.

33 Dodd, Helen F., *et al.,* "Children's Play and Independent Mobility in 2020: Results from the British Children's Play Survey", *International Journal of Environmental Research and Public Health*, vol. 18, núm. 8, 2021, págs. 4334-4355.

34 Fuente para Australia: Cano, Tomás, Francisco Perales y Janeen Baxter, "A Matter of Time: Father involvement and child cognitive outcomes", *Journal of Marriage and Family*, vol. 81, núm. 1, 2019, págs. 164-184; fuente para el Reino Unido: Bono, Emilia Del, ***et al.***, "Early Maternal Time Investment and Early Child Outcomes", *The Economic Journal*, vol. 126, núm. 596, 2016, págs. F96-F135; fuente para Alemania, Austria, Canadá, Chile, Estados Unidos, Estonia, Francia, Italia, Noruega, Países Bajos y el Reino Unido: Guryan, Jonathan, Erik Hurst y Melissa Kearney, "Parental Education and Parental Time with Children", *Journal of Economic Perspectives*, vol. 22, núm. 3, 2008, págs. 23-46.

35 Fuente para el Reino Unido: Bono *et al.,* "Early Maternal Time Investment and Early Child Outcomes"; fuente para Alemania, Austria, el Canadá, Chile, los Estados Unidos, Estonia, Francia, Italia, Noruega, Países Bajos y el Reino Unido: Guryan, Hurst y Kearney, "Parental Education and Parental Time with Children"; fuente para Australia, Dinamarca, Francia e Italia: Craig, Lyn, y Killian Mullan, "How Mothers and Fathers Share Childcare: A cross-national time-use comparison", *American Sociological Review,* vol. 76, núm. 6, 2011, págs. 834-861.

36 Dotti Sani, Giulia M., y Judith Treas, "Education Gradients in Parents' Child-Care Time across Countries, 1965–2012", *Journal of Marriage and Family*, vol. 78, núm. 4, 2016, págs. 1083-1096.

37 Hsin, Amy y Christina Felfe, "When Does Time Matter? Maternal employment, children's time with parents, and child development", *Demography*, vol. 51, núm. 5, 2014, págs. 1867-1894.

38 Craig y Mullan, "How Mothers and Fathers Share Childcare".

39 Craig y Mullan, "How Mothers and Fathers Share Childcare".

40 Gracia, Pablo, "Fathers' Child Care Involvement and Children's Age in Spain: A time use study on differences by education and mothers' employment", *European Sociological Review*, vol. 30, núm. 2, 2014, págs. 137-150.

41 Yeung, W. Jean, *et al.,* "Children's Time with Fathers in Intact Families", *Journal of Marriage and Family*, vol. 63, núm. 1, 2001, págs. 136-154.

42 Robinson, Erin Louise, Jennifer StGeorge y Emily Elsa Freeman, "A Systematic Review of Father–Child Play Interactions and the Impacts on Child Development", *Children,* vol. 8, núm. 5, 2021, pág. 389.

43 Jeong, Joshua, *et al.,* "Parenting Interventions to Promote Early Child Development in the First Three Years of Life: A global systematic review and meta-analysis", *PLOS Medicine*, vol. 18, núm. 5, 2021, e1003602.



© UNICEF/UNI813696/Anthony

unicef | para cada infancia

