

## Abstracto

Tres décadas de investigación científica sostienen una fuerte relación entre el juego y el desarrollo de destrezas en la niñez temprana. El juego es precursor del desarrollo motor, del lenguaje y la escritura, de habilidades cognitivas y destrezas socioemocionales (Vygotsky, 1978; Goldstein, 2012). La literatura científica también señala la influencia que tienen los juegos escolares en el desarrollo físico y en las destrezas de razonamiento lógico de los niños. No obstante, se ha observado una paulatina reducción en el tiempo del juego en escuelas, así como un cambio en el tipo de juego. El objetivo del estudio es documentar el tipo de juego que practican más frecuencia los niños en edad temprana (3 a 7 años). También recopilar información con respecto al juego en los escenarios educativos y si este es incluido como estrategia de enseñanza. Se utilizaron las técnicas de grupo focal y observación de campo para recopilar los datos de los niños y niñas entre 3 a 7 años. Se realizaron entrevistas a maestros para obtener información sobre el juego como herramienta de enseñanza en la sala de clases. Actualmente continuamos en el proceso de recopilación de datos

## Introducción

En las teorías de Piaget y Vygotsky el juego es visto como una herramienta útil para el aprendizaje. Estudios recientes confirman que a través del juego los niños desarrollan habilidades cognitivas tales como la capacidad de organizar los pensamientos, generar ideas, utilizar el simbolismo, desarrollar destrezas de resolución de problemas, pensamiento divergente, creatividad y destrezas del lenguaje (Tsao, 2002; Asplund y Pramling, 2008). También aprenden a expresar y controlar el afecto al igual que regular sus emociones. A pesar de que la literatura científica señala la importancia y el beneficio de los juegos en el ámbito escolar, el espacio de tiempo de juego para los niños en sus escenarios de desarrollo se ha reducido (Goldstein, 2012). Por otro lado, el uso de juguetes tecnológicos y el tiempo invertido en estos, ha aumentado significativamente. Lo que genera situaciones de desarrollo distintas a las estipuladas anteriormente a través del uso del juego tradicional.

## Métodos

Participantes: Nuestro primer grupo consistió de 23 estudiantes de 5 y 6 años, 13 niñas (56%) y 10 niños (44%) y cinco maestros (n=2) con preparación en k-3, (n= 1) preparación en preescolar y (n=1) en secundario.

### Instrumentos:

- *Hoja de información socio-demográfica*- El padre contesta la edad, género y grado y cuantos hermanos tiene el niño.
- *Entrevista a director*- Se desarrolló una entrevista de 6 preguntas cerradas para conocer acerca de la filosofía educativa de la escuela y si dentro de la misma existe espacio para el juego.
- *Entrevista al maestro*- Se desarrolló una entrevista de cinco preguntas cerradas para obtener información acerca del juego como estrategia de enseñanza, su integración y tiempo dedicado en la sala de clase.
- *Guía de preguntas de grupo focal*- Se les realizaron a los niños preguntas abiertas para conocer cuál es el escenario de juego y sus preferencias de juegos y juguetes.

## Resultados

Figura 1. Indicador del lugar donde los niños juegan más

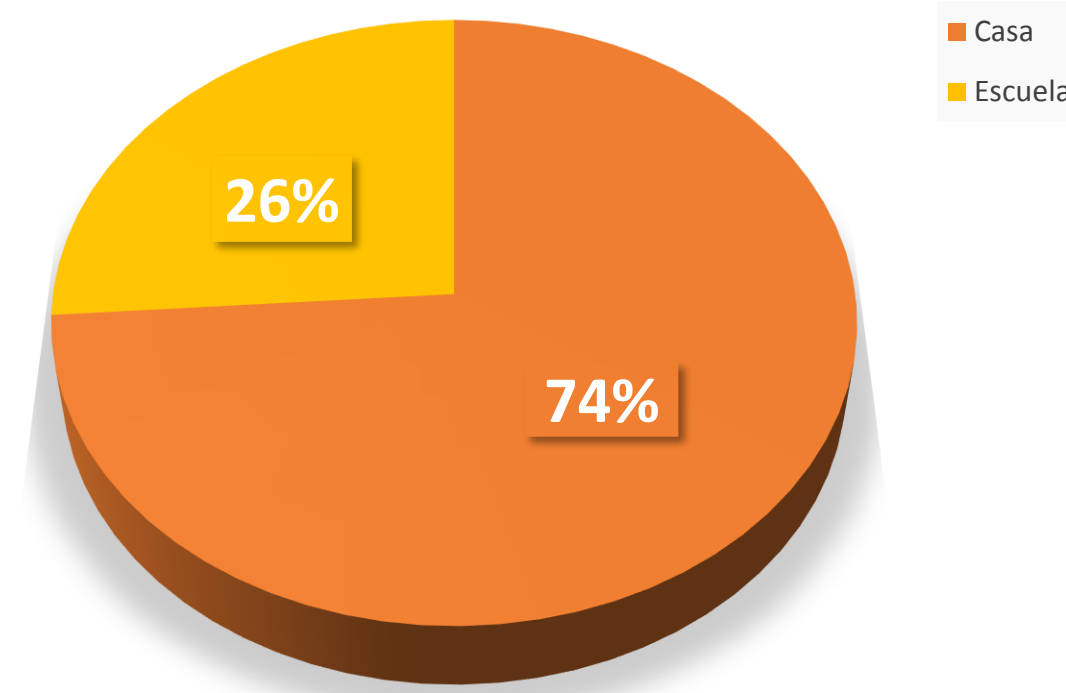


Figura 3. Tiempo dedicado al juego como estrategia de enseñanza en la sala de clase.

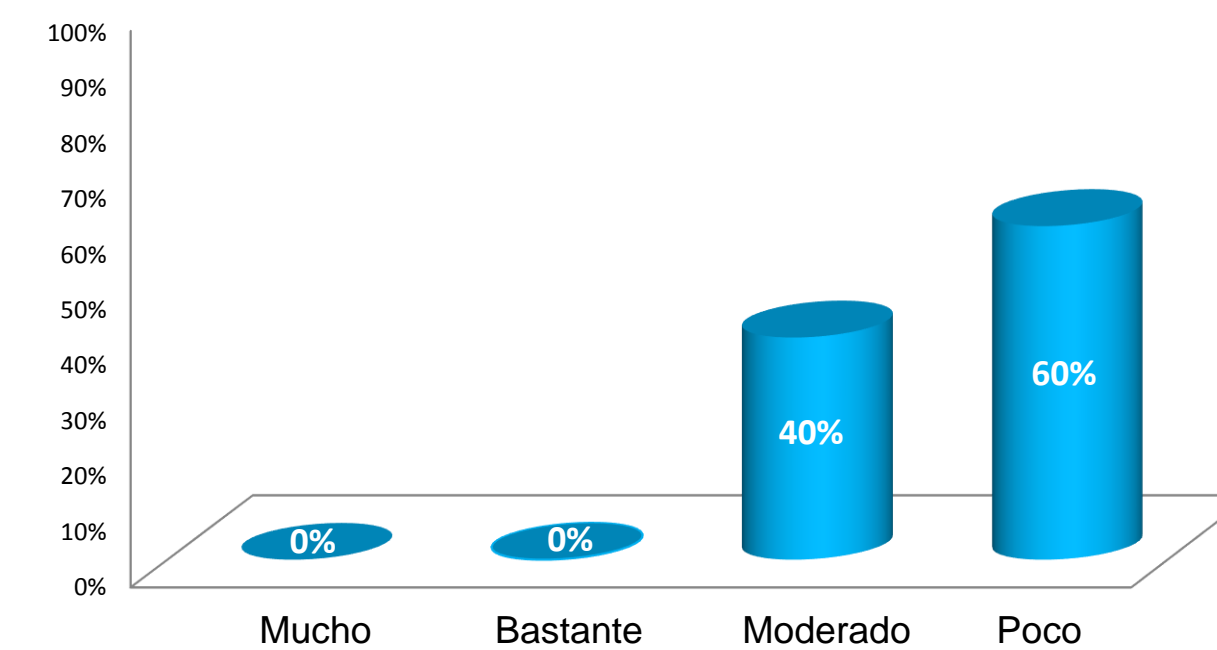


Figura 2. Preferencia entre juegos de patio y videojuegos

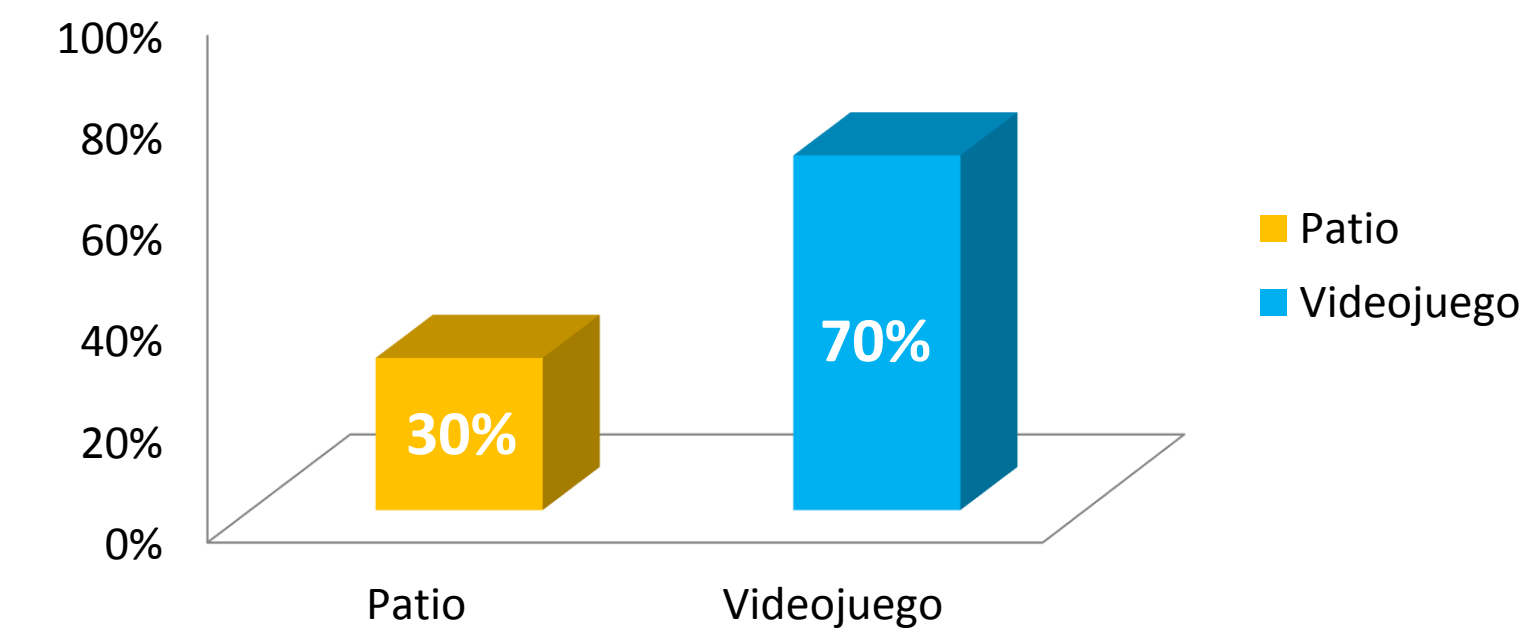
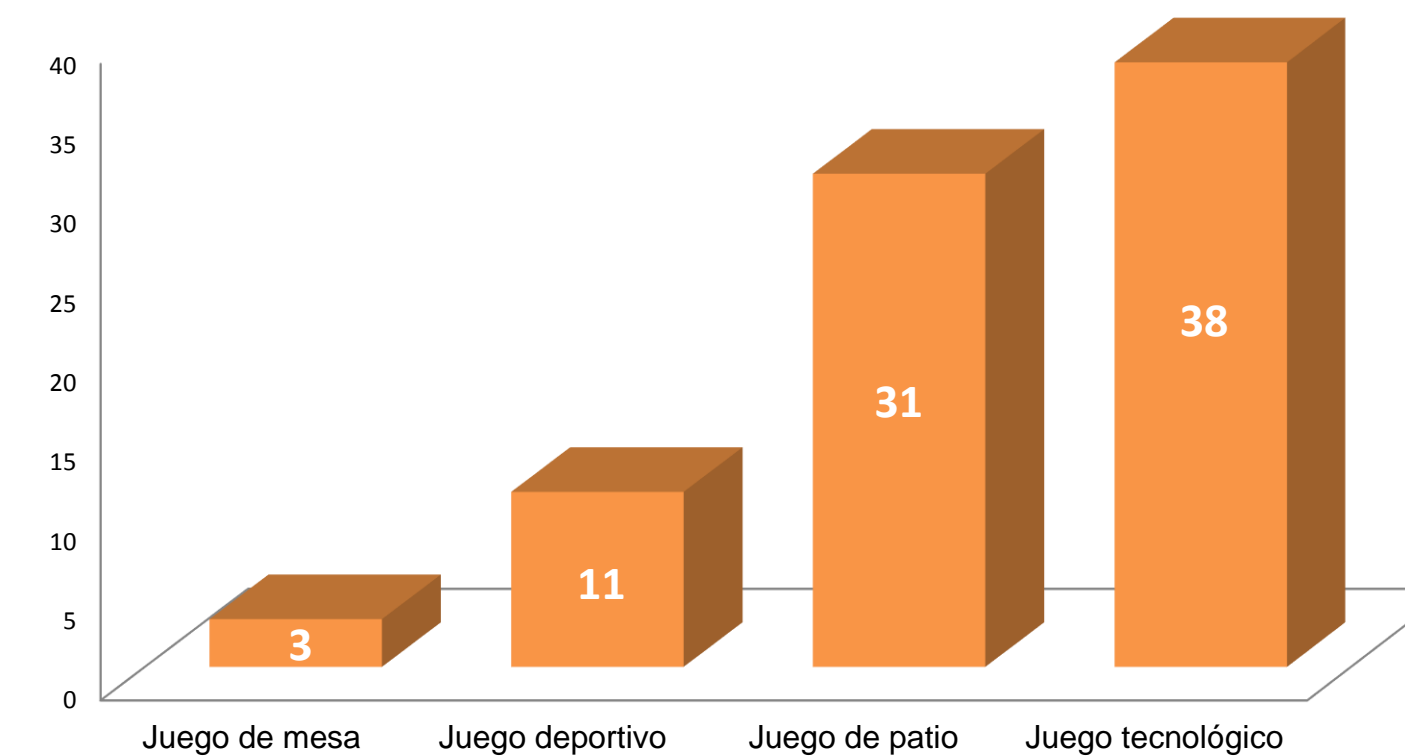


Figura 4. Frecuencia de los tipos de juego preferidos por los niños



## Análisis

Entre los hallazgos del estudio podemos resaltar que el mayor porcentaje (70%) de los participantes prefieren los videojuegos, mientras que un 30% prefiere los juegos tradicionales. Con respecto al lugar donde más tiempo tienen para jugar, un 74% de los niños expresó que jugaban más en la casa que en la escuela. También se observó que los niños conocen más variedad de juegos tecnológicos que tradicionales.

El 100% de los maestros reconoce el juego como estrategia de enseñanza. No obstante, un 20% de los maestros indicó usar el juego un máximo de 30-35 minutos al día, mientras que un 80% de los maestros lo utiliza entre 10 a 20 minutos. En comparación a otras estrategias de enseñanza, el 60% de los maestros indicó utilizar poco el juego, y un 40% lo utiliza de forma moderada. Ninguno indicó utilizar mucho el juego, en comparación a otras estrategias.

Los análisis de los datos recopilados hasta el presente concuerdan con la primera hipótesis presentada en el estudio que indicaba que el tiempo para el juego en los escenarios educativos de desarrollo de los niños ha estado disminuyendo. Por otro lado, contrario a nuestra segunda hipótesis, que establecía que el tiempo de juego de los niños en edad temprana se compartía por igual entre actividades de juego tradicional y juegos tecnológicos, se observó una frecuencia mayor en el uso de aparatos y juegos tecnológicos en estos niños en comparación a juegos tradicionales.

Tabla 1: Variedad de videojuegos y juegos que los niños mencionaron

Videojuegos	Juego en el patio
Batman	Plasticina
Cocina	Escondite
Piano	Piscina
Halo	Soccer
Call of Duty (Xbox)	Playa
Talking Tom	1 2 3 pescao
Pokemon DS	Tocaíto
Minecraft	Alimentar animales
Maquillar en Tablet	Correr
Lego City Tablet	Familia
Motor Strike	Mojarse en la lluvia
Conectar Puntos	Bicicleta
Monos	Doctora
Youtube	Volleyball
Dora	Pelota
Super Mario 2	
Carros	
Sonic (Wii U)	
Cantar (App)	
Call of Duty (Playstation)	
Tiburones	
Hacer uñas en Tablet	
Peinarse en Tablet	

## Proximas Etapas

Dado que hasta el momento los resultados muestran que los niños juegan más en su casa que en la escuela y que ha habido un aumento por la preferencia de videojuegos, en un futuro es necesario estudiar qué destrezas este tipo de juego desarrolla en los niños y si la reducción del juego en los escenarios educativos se da en escuelas y centros con distintos currículos. Además, es pertinente estudiar el efecto que esta nueva tendencia creciente tiene en el desarrollo.

## Contacto

Ana Nieves, Ph.D  
[ana.nieves2@upr.edu](mailto:ana.nieves2@upr.edu)  
 Xiomara Cruz  
[xiomara.cruz@upr.edu](mailto:xiomara.cruz@upr.edu)  
 Natalie Garcia  
[natalie.garcia4@upr.edu](mailto:natalie.garcia4@upr.edu)

## Referencias

- Asplund, M. y Pramling, I. (2008). The Playing Learning Child: Towards a pedagogy of early childhood. *Scandinavian Journal Of Educational Research*, 52(6), 623-641. doi:10.1080/00313830802497265
- Goldstein, J. (2012). Play in children's development, health and well-being. Bruselas: Toy Industries of Europe.
- Tsao, L. (2002). How much do we know about the importance of play in child development? *Childhood Education*, 78(4), 230-233. Recuperado de [http://uprm.edu/library/relay.php?url=\[URL\]/docview/210385012?accountid=28498](http://uprm.edu/library/relay.php?url=[URL]/docview/210385012?accountid=28498)
- Vygotsky, L. S. (1978). The role of play in development. En M. Cole & S. Scribner(Eds.), *Mind in society: The development of higher psychological processes* pp. 92-104. Cambridge, Mass: Harvard University Press.