



ISSN: 2038-3282

Publicato il: 01 gennaio 2017

©Tutti i diritti riservati. Tutti gli articoli possono essere riprodotti con l'unica condizione di mettere in evidenza che il testo riprodotto è tratto da www.qtimes.it

Registrazione Tribunale di Frosinone N. 564/09 VG

Juego tradicional vs. Videjuego Traditional game vs. Videogame

di

Belén Soria Carrión

Eufrasio Pérez Navío

Università di Jaen, Spagna

123@ujaen.es

Resumen

Esta investigación se ha llevado a cabo a estudiantes de Educación Infantil del Colegio *Sagrado Corazón* de Bailén (Jaén, España), a sus progenitores y a una parte del docente de dicho centro. Ésta se centra en el juego y la evolución que ha sufrido a lo largo del tiempo, siendo a su vez una reflexión acerca de los videojuegos y la influencia que ha ejercido en las nuevas generaciones, y además estudiamos el papel que ocupan tanto el juego tradicional como los videojuegos en la actualidad.

Tras la investigación realizada, algunos resultados llamativos son que solo el 4,2% de los progenitores encuestados reflejan que sus hijos/as no juegan nada al juego

tradicional, frente al 38,9% no dedican nada de tiempo los menores al uso de los videojuegos.

Una de las conclusiones a las que llegamos es que se podría fomentar el uso de los videojuegos de tipo educativo o serious games, en los estudiantes de la Etapa de Educación Infantil, ya que muchos progenitores entrevistados reconocen que sus hijos/as juegan a videojuegos destinados solo para el ocio.

Sugerimos como propuesta de mejora ampliar la investigación al alumnado de niveles escolares posteriores a la etapa de infantil, concretamente a Primaria y Secundaria.

Palabras clave: juego tradicional, juego electrónico o videojuego, videojuego educativo, gamificación, tecnológica, Educación Infantil.

Abstract

This End of Grade Paper describes an investigation that has been carried out with Early Childhood Education students from *Sacred Heart School*, their parents and some teachers. This one focuses on the game and the evolution suffered over time, being in turn a reflection on video games and the influence that has exerted on the new generations, and will also study the role that both the traditional game as video games today.

After research, some striking results show that 4.2% of the parents surveyed reflect that their children do not play any traditional games, compared to 38.9% that the minors do not spend any time to use the video game.

One of the conclusions we reached is that the use of educational games or serious games could be encouraged in the students of the Infant Education Stage, since many parents interviewed recognize that their children play video games just for leisure.

We suggest as a proposal for improvement to expand the research to the students of school levels after the stage of infantile, specifically to Primary and Secondary.

Key words: traditional game, electronic game or video game, serious game, gamification, technology, Early Childhood Education.

Introducción

La presente investigación es fruto del esfuerzo para servir como punto de inflexión para futuras investigaciones relacionadas con dicha temática.

Nuestra finalidad es hacer una investigación para ahondar en el papel que ocupan en la actualidad los juegos, tradicional y el juego electrónico o videojuego, en la etapa de Educación Infantil (E.I.) y poder conocer las preferencias de las madres y padres que tienen hijos e hijas en dicha etapa en el Colegio *Sagrado Corazón* de la localidad de

Bailén (Jaén, España). Al mismo tiempo, comprobar la evolución de ambos juegos en las familias de dichos estudiantes del centro concertado bailenense.

Es evidente que el juego tiene un papel fundamental en la etapa de Educación Infantil, pues es a través del juego como los estudiantes aprenden. Cualquier juego, incluidos los videojuegos se caracterizan por ser una actividad (Rodríguez, 2002):

- ✓ **Libre:** El sujeto accede a él de forma voluntaria y lo termina cuando quiere.
- ✓ **Improductiva:** El objetivo del juego está en sí mismo. Es el propio juego y no el producto final lo que interesa.
- ✓ **Placentera:** Está asociada a la risa, el humor, la diversión, la satisfacción y el entretenimiento.
- ✓ **Ficticia:** Es algo distinto a la vida corriente, ya que tiene un poder de evasión temporal.
- ✓ **Limitada en el espacio y en el tiempo:** Tiene un lugar de realización, un principio y un fin.
- ✓ **Normalizada:** Reguladas por normas y reglas específicas y también normas no específicas, que son aceptadas y/o consensuadas por todos los integrantes del juego. Si las normas no se cumplen el juego se acaban.

Con dicha investigación pretendemos conocer a su vez cuáles son las inquietudes que les suscitan a dichos padres y madres el hecho de que la sociedad vaya cambiando a un ritmo frenético en el que las tecnologías en el ámbito educativo, están presentes en bastantes momentos de nuestra vida cotidiana, y cómo todo ello puede influir en la manera de jugar de los niños y niñas que viven en la sociedad tecnológica actual, y que irremediamente, en mayor o menor medida, se ven presionados a seguir esta corriente de hábito de vida.

Es cierto que el fácil acceso a las tecnologías y el aumento de las fuentes de información, han cambiado las pautas de consumo, el entretenimiento de la población infantil y los hábitos en la escuela y en la familia: Internet, tablets, teléfonos móviles, videojuegos, etc., cada vez más ocupan un papel principal en el ocio de los niños y niñas.

Numerosos estudios señalan las considerables aportaciones educativas que son consecuencia del uso gradual y moderado de los videojuegos. De hecho, en el artículo online cuyo título es: *¿Qué es la gamificación y el papel en el aprendizaje*, publicado por Ávila de Tomás (2014) en el blog EspidiDoctor, señala una nueva técnica de aprendizaje llamada “gamificación” o “ludificación” aparece en España en el 2008, teniendo mayor popularidad en el 2010 con la evolución del juego digital. Se traslada al ámbito educativo-profesional y se basa en el uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos y también el ocio en actividades no recreativas, cuyo objetivo es potenciar la motivación del alumnado, a la vez que reforzar la conducta para solucionar un problema u alcanzar un objetivo. Para aumentar el interés del alumnado y facilitar la adquisición de conocimientos de una manera divertida, generando una experiencia positiva, fomentando un mayor compromiso del alumnado, e incentivando el ánimo de superación, esta técnica utiliza unas técnicas mecánicas de acumulación de puntos, escalado de niveles, obtención de premios, regalos, clasificaciones, entre otros.

Por tanto, si seguimos la gamificación podríamos introducir los videojuegos educativos en el ámbito escolar, para obtener mejores resultados en el rendimiento académico de los estudiantes, resaltando la etapa de Educación Infantil, en la que los niños y niñas muestran interés por las tecnologías, podría ser una opción alternativa a una nueva forma de ver la visión de enseñanza en las aulas.

También es cierto que los juegos tradicionales, aquellos que se transmitían de padres, madres, abuelos, etc. a hijos e hijas a través de actos dialécticos, siguen conviviendo en la actualidad con los juegos electrónicos, aunque el uso de este tipo de juegos es cada vez menos frecuente a pesar de sus numerosos beneficios en las habilidades evolutivas en la etapa infantil. Cada país o región tiene unos juegos tradicionales diferentes (*El túnel*: procedente del País Vasco, se juega por equipos y van pasando por debajo de las piernas de los compañeros para llegar cuanto antes a la línea de meta.), aunque bien es cierto que muchas regiones de España tienen juegos tradicionales en común (*El escondite*, explicado en el subapartado: Juegos tradicionales de *Bailén*).

La ciudad de Bailén, contexto donde se ha llevado a cabo la investigación, posee numerosos juegos tradicionales y populares que han durado al paso del tiempo, y que aún sigue estando presente en las familias y en los recuerdos de muchas personas, que gracias a la nostalgia que le producen recordar lo bien que se lo pasaban cuando eran pequeños jugando al juego tradicional, intentan enseñar y transmitir a sus hijos/as o nietos/as esos juegos tan divertidos en los que disfrutábamos todos aquellos que jugábamos con ellos. Queríamos hablar acerca del contexto en el que se desenvuelve la ciudad de Bailén. Cuenta con 18.423 habitantes, no es una gran urbe, pero tampoco pequeña como un pueblo rural. Es una ciudad cuya actividad económica se basa en la cerámica, la recolección y transformación de las aceitunas en aceite ya que posee varias almazaras. Debido a la crisis económica producida en España (2008), es cierto, que la actividad económica del municipio ha descendido, por lo que afecta de forma paralela en los hogares bailenses, teniendo como consecuencia que alguno de los progenitores carezca de trabajo, y posiblemente o no, dependiendo del modo de vida de cada familia, le dedique mayor o menor tiempo a jugar con sus hijo/a o hijos/as, bien sea de una forma más tradicional o utilicen el juego de tipo del electrónico, o ambos por igual.

Pensamos que el uso del juego tradicional o videojuego dependerá de cada familia y de la filosofía de vida por la que abogue, y del tipo de familia que sea. Por este motivo queremos hablar sobre el tipo de familias existentes, teniendo como referencia a Pérez Navío (2010), utilizando su catalogación sobre cada tipo de familia que podemos encontrar:

Familias extensas; Familias Nucleares (dependiendo del rol que desempeñen, se puede decir que existen tres tipos de familias nucleares: tradicional, semitradicional y dual Career Family); Familia monoparentales; Familias Agregadas; Equivalentes familiares: hay distintas formas de agrupaciones familiares: comunas: (religiosas, ideológicas, rurales, urbanas, etc.) y matrimonios en grupo (varias mujeres y hombres están unidos con igual disponibilidad afectiva y sexual); Soltería; Matrimonio entre personas del mismo género.

Por último, queremos puntualizar que no estamos ni a favor ni en contra del uso de un tipo de juego o de otro, nuestra labor es simplemente conocer realmente si se ha producido un cambio en el hábito del ocio infantil como hemos podido intuir, siendo lo más objetivos posibles.

Justificación

En primer lugar, lo que nos motivó para realizar esta investigación fueron los juegos tradicionales de la última década del siglo XX. En los noventa los juegos tradicionales se practicaban con mayor asiduidad en España que los videojuegos porque, los segundos, no tenían tantos seguidores debido a la no existencia, todavía de internet en los hogares españoles, los teléfonos móviles, tablets, etc. Algunos de estos juegos eran el escondite, el tejo, pollito inglés, entre otros.

Es cierto que la forma de jugar ha ido evolucionando década tras década, concretamente con la llegada de internet a los hogares españoles en el año 2000, lo que hizo que estuviera a nuestro alcance la posibilidad de estar en contacto con el mundo online, mundo que nos ofrece infinitud de posibilidades que nos ayudan a mejorar nuestro día a día, al igual que también en ciertos aspectos, bajo nuestro punto de vista, tiene sus inconvenientes sino se tiene conocimiento o formación sobre qué es lo educativo y qué no, y cómo utilizarlo para obtener beneficios o simplemente para divertirse.

El juego electrónico o videojuego fue toda una revolución tanto en adultos, jóvenes o niños/as, porque es un juego que ofrecen muchas imágenes por segundo, al igual que emiten muchos estímulos y luces, provocando que nos resulte llamativo e interesante, haciendo que queramos jugar. Una causa de que el videojuego esté tan presente en nuestra realidad inmediata, es la posibilidad de descargar videojuegos online de forma gratuita, haciendo que el consumo de este tipo de juegos se dispare.

La observación que pudimos apreciar en nuestro entorno estaba dirigida, por un lado al incremento del uso de los videojuegos en edades cada vez más tempranas, asociado a su vez con el miedo que genera entre los padres y madres este uso debido a la baja formación e información sobre los aspectos beneficiosos y perjudiciales que generan la utilización de este tipo de juegos y, por otro lado, el escaso uso y manejo del juego tradicional en la edad infantil, que se ha visto, en cierta parte, arroyado por diversos factores como pueden ser:

- ✓ El cambio producido en la sociedad tecnológica, que hace que todo lo que esté relacionado con las tecnologías nos provoquen un efecto de atracción e interés hacia ellas.
- ✓ La urbanización e industrialización de las ciudades, que hace que los niños y niñas no puedan jugar de igual manera en la calle como se hacía años atrás.
- ✓ Modificación en la estructura familiar y también el rol que desempeñan ambos progenitores. Años atrás, la madre se ocupaba de la mayoría de tareas del hogar, el padre trabajaba fuera del domicilio familiar, y los abuelos y abuelas vivían cerca del domicilio familiar o incluso en éste.

- ✓ La incorporación de la mujer al mundo laboral, lo que provoca la transición de una familia tradicional, hacia la familia de tipo nuclear.
- ✓ La disminución de la natalidad puede ser considerada también como uno de estos factores ya que, tradicionalmente, en los hogares solían haber más de dos niños, pero actualmente esta cifra de hijos e hijas en el vivienda familiar se ha reducido debido a ciertos aspectos, como pueden ser, la incorporación de la mujer al mundo laboral (comentado anteriormente), la crisis que se ha producido en nuestro país haciendo que los ingresos económicos en los hogares españoles disminuyeran, el retorno de los inmigrantes, etc.

En definitiva, ciertos ámbitos de la sociedad en la que vivimos, han sufrido una transformación, entre ellos el ocio, debido entre otras, por la gran difusión de las tecnologías, teniendo como consecuencia que se produzca a su vez, un cambio en las preferencias de la sociedad hacia juegos de tipo tecnológico, y dejando un poco atrás los juegos que han pasado de generación en generación, de padres a hijos (tradicionales).

Objetivos

- **Objetivo General**
 - ✓ Analizar las prioridades de los estudiantes de Educación Infantil, de sus padres y madres y del profesorado del Colegio *Sagrado Corazón* de Bailén sobre el uso del juego tradicional y el juego electrónico o videojuego.
- **Objetivos Específicos**
 - ✓ Analizar cuáles son los juegos que motivan más a los alumnos y alumnas de infantil (juegos tradicionales, videojuegos o ambos).
 - ✓ Investigar qué tipo de videojuegos y juegos tradicionales gustan más a los menores de 5 años de dicho centro educativo.
 - ✓ Buscar cuál es el motivo real que lleva a que los niños/as elijan jugar a cierto tipo de juegos o a otros.
 - ✓ Conocer cuál es el tiempo aproximado que se le dedica, tanto al juego tradicional como al juego electrónico.
 - ✓ Saber que soportes son los más utilizados para jugar a los juegos electrónicos.
 - ✓ Conocer el control parental sobre el uso de los videojuegos.
 - ✓ Tratar las ventajas y desventajas del juego tradicional, al igual que del juego electrónico.

Marco teórico

Juego tradicional

Es cierto que en el momento de hablar sobre los juegos tradicionales, a veces se origina cierta confusión con los juegos de tipos populares, autóctonos y rurales. Por ello realizaremos una diferenciación basándonos en las definiciones de Suari (2005):

- ✓ **Juego tradicional.** Es el juego que se caracteriza por la utilización de herramientas y modos propios de una tradición concreta y desarrollado en y cómo fue típico en épocas pasadas, mantenido actualmente gracias al impulso

recuperador de esas formas jugadas, adaptándolas, en muchos casos, sin romper los modelos fijados en el tiempo como imagen de la idiosincrasia de uno o varios pueblos que transmiten conocimientos de unas generaciones a otras.

- ✓ **Juego popular.** Es un juego conocido por una concreta población, de un modo natural, normalmente es conocido a través de esquemas de difusión oral, y ligado a un determinado contexto socio-cultural propio.
- ✓ **Juego rural.** Juego que reproduce en su desarrollo representativo, al igual que material, de las actividades típicas de las costumbres y trabajos típicos del ámbito rural de uno o varios pueblos.
- ✓ **Juego autóctono.** Juego típico de una zona claramente distinta de forma física o cultural, con independencia de que en otros lugares puedan realizarse esquemas de juegos parecidos.

El juego tradicional en la etapa infantil tiene una gran riqueza en cuanto al número de actividades de carácter lúdico-físicas. Dichas actividades o juegos, han sido transmitidos a lo largo de los años, o que bien ellos/as mismos (los/las menores) se han ido inventando juegos o actividades, según su capacidad de imaginación y creación a la hora de construir nuevos juegos y enseñárselos a sus iguales o adultos. Gracias a la gran capacidad aprender juegos ya existentes, o de invención, imaginación y creación de juegos, los niños y niñas son y serán siempre el eje principal para la transmisión de la tradición y cultura de sus lugares de origen o crianza.

Cualidades del juego tradicional

A demás el juego tradicional posee numerosas cualidades que lo distinguen de los demás juegos. Para poder exponer dichas cualidades hemos seguido a Veiga (1998), que es referido en la Tesis Doctoral de Trigueros Cervantes (2000: 199) llamada “*El juego como una actividad de enseñanza y de aprendizaje en el área de educación física. Adaptaciones metodológicas basadas en las características de los juegos*”, la cual nos ha servido de base para poder redactar las siguientes cualidades de los juegos tradicionales:

- ✓ Deben estar integrados en el entorno, tanto que no se suele hacer referencia a espacios específicos o concretos, y donde el juguete, cuando es imprescindible para el desarrollo del juego, suele presentarse como un material que se encuentra en el entorno transformado para la actividad lúdica.
- ✓ Poseer reglas y unas condiciones que varíen y cambien, por la necesidad de adaptarse al medio o circunstancias concretas en las que va a ser ejercitado o practicado.
- ✓ El juego, puede ser recreado constantemente, debido a no poseer unas reglas y estar en un determinado, por lo que aparece a lo largo del juego nuevas variantes de determinados juegos.
- ✓ El juego tradicional no es simplemente un juego sino que vas más allá. Importa tanto el juego en sí, como todo lo que le rodea. Desde la propia elección de los jugadores, como las relaciones y actitudes de los jugadores, así como la lengua

utilizada. Todo ello finalmente conforma la escenificación del juego, y por tanto todo es necesario.

- ✓ La esencia de los juegos tradicionales de los niños y niñas, son imitaciones del trabajo de los adultos que tienen a su entorno.
- ✓ Son nacidos de sociedades en las que todos sus miembros necesitan actividades, existen juegos de este tipo para todos los rangos de edad.
- ✓ No requieren material ni son costosos.
- ✓ La función principal que tiene el juego tradicional es procurar transmitir la cultura a nuevos individuos en la sociedad. Los individuos tienen un proceso de aprendizaje individual, en el que tienen que asimilar y adquirir unas pautas de conducta y un sistema de valores, perteneciente al grupo que pertenecen. siendo esta función el sentido verdaderos de los juegos.

Beneficios del juego tradicional

El juego tradicional posee innumerables beneficios que podrán ser disfrutados por los sujetos que jueguen a este tipo de juego. Teniendo como referencia las aportaciones de Fernández Moya (2014: 24), algunos de estos beneficios son:

- ✓ Estimulan a la vez que facilitan el desarrollo de la sociabilidad en los niños y niñas.
- ✓ Constituyen un elemento de integración social, más allá del círculo familiar estricto.
- ✓ Hacen que los menores se inicien en la aceptación de normas y reglas comunes.
- ✓ Ayudan a la adquisición del lenguaje, la comunicación y el diálogo.
- ✓ Generan la creación de un vocabulario específico, ritual o también jerga (hacer de “ratón” de “gato”, quién “la liga”, etc.), debido la transmisión de usos lingüísticos que fomentan.
- ✓ Desarrollan habilidades psicomotrices de diferentes tipos como: saltar, correr, agacharse, esconderse, etc.

Juegos tradicionales de Bailén

Algunos de los juegos tradicionales (juegos y canciones) que se jugaban en Bailén (Jaén, España) ya por la década de los 90, que están presentes en la memoria y recuerdos de los habitantes de dicho municipio y, que a través de nuestra investigación (entrevistas, cuestionario y observaciones) sabemos que su utilización aún perdura durante nuestros días en el alumnado de Educación Infantil del Colegio *Sagrado Corazón*. Varios de estos juegos que hemos podido rescatar las dinámicas de dichos juegos, del libro llamado “*Juegos y juguetes tradicionales*” cuyo autor es Selva López (2008), son:

a) Pito, Pito:

Es un juego para echar a suertes, cuya canción es la siguiente:

PITO, PITO, gorgorito

*dónde vas tú, tan bonito,
a la era piconera,
pin, pon, fuera.*

Un jugador, a la vez que se canta la canción, va señalando a los jugadores con el dedo (con un golpecito en el pecho). Al que le toca al decir “fuera”, queda libre. Así hasta que se queden todos libres menos uno, que será el que se la queda (perdía el juego).

b) Escondite:

Participan varios jugadores/as. El que se la queda, canta mirando hacia la pared hasta 10, 20, 30, etc., (dependiendo de la edad que tengan los/las participantes y del conocimiento que posean de los números) mientras los demás jugadores/as se esconden. El/la que se la queda, tiene que ir buscando a los demás jugadores que están escondidos, abandonando la valla donde se inició el juego (lugar donde éste había contado). Los que consigan eludir al que se la quedaba, deben correr hacia la valla y quedarán a salvo (se salvan). Una vez que descubra el/la que se la queda, donde está escondido alguno/a de los jugadores, tiene que gritar ¡Te pille! y su nombre. El jugador/a “pillado” será el que se la quede, y comenzará el juego de nuevo. Si todos/as consiguen llegar a la valla y salvarse, se la quedará otra vez el mismo jugador/a.

c) El juego del pañuelo:

Los jugadores/as se sitúan en dos grupos, uno frente a otro. A cada jugador/a le corresponde un número. El que hace de madre, situado en el extremo contrario de ambos grupos y que sostiene el pañuelo, dice en voz alta un número; por ejemplo el 3, y los jugadores y jugadoras que tienen el número 3 deben salir corriendo a coger el pañuelo y regresar a su sitio de origen. El jugador/a que no ha cogido el pañuelo, tiene que perseguir al jugador que sí lo ha cogido, intentado atraparlo. Si finalmente logra atraparlo antes de que llegue a su sitio original, el atrapado o la atrapada pasa a ser madre. Si no lo/la atrapa, seguirá quedándose el mismo/a.

d) Veo veo:

De entre todos los jugadores/as, uno/a de ellos/as (director/a) tiene que elegir un objeto que esté alrededor del sitio donde se encuentren todos y comienza el juego diciendo: “*Veo veo*”, y los demás contestan: “*¿Qué ves?*”. El que empezó el juego contesta: “*Una cosita*” y los demás replican “*¿Qué cosita es?*”. El director o directora dice: “*Empieza por la letra...*” y tendrá que nombrar la letra inicial del objeto que haya elegido. El resto de participantes intentarán acertar el juego elegido. Si alguno/a acierta pasará a ser el jugador/a que dirige el juego. Si nadie acierta, el jugador o la jugadora revelará la palabra del objeto que había pensado y elegirá éste, otra persona para que sea el director/a. Durante el juego pueden darse pistas, como decir más letras de la palabra, por ejemplo aparte de la primera, decir a demás la última.

e) Gallinita ciega:

El/la que se la queda, es la “gallinita ciega”. El resto de jugadores/as deberán venderle los ojos, y darle vueltas, a la vez que le preguntan a modo de canción:

-*Gallinita ciega,*
¿qué se te ha perdido?
-*Una aguja y un dedal.*
-*Da tres vueltas y la encontrarás.*

Gallinita ciega tendrá que intentar tocar a algunos/as de los que jugaban, y éstos/as intentarán despistarla gritándole: ¡Aquí, aquí! O acercándose y tocándole por detrás, hasta que la gallinita ciega toque a un jugador/a, que será el/la que se quede, librándola.

f) Tejo o rayuela:

Los/as jugadores/as dibujan en el suelo un rectángulo con cinco casillas de las cuales la 1º y la 5º son de mayor dimensión. El participante o la participante que tiene el primer puesto, deberá lanzar su china (teje). Si ésta cae en alguna línea quedará eliminada en esa ronda. Si no comete ningún error, lanzará la china a “pata coja” a la casilla 2º (las manos solo se utilizan en los lanzamientos que abren cada jugada). La jugadora o el jugador, basará su juego en el equilibrio ya que no se podrá pisar el tejo ni dar pasos para llegar a donde éste se encontraba. En la casilla número 5, podría descansar otra vez. A partir de aquí la vuelta se realizará del revés, del número 5 al 1, guardando las mismas reglas.

g) Ratón que te pilla el gato:

Los participantes forman un corro, uno/a hará de gato y otro/a de ratón. El gato tendrá que perseguir al ratón, pasando por todos los/las que forman el corro. Si el gato coge al ratón, se cambiará por otros dos jugadores/as. Mientras sucede esto, todos/as los/las participantes cantan:

Ratón que te pilla el gato,
ratón que te va a pillar.
Si no te pilla esta noche,
mañana te pillaré.

Juego electrónico o videojuego

Según la Real Academia Española el término “videojuego” tiene las siguientes acepciones:

- ✓ m. Juego electrónico que se visualiza en una pantalla.
- ✓ m. Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de una computadora.

Otras definiciones de videojuego que nos resultan apropiadas para incluirlas en este subapartado, reflejadas en el artículo “*Videjuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación*”, de Eguia Gómez y otros (2013), son las siguientes:

- ✓ Frasca (2001) propone como concepto *“incluye cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red.”*.
- ✓ Zyda (2005) menciona *“una prueba mental, llevada a cabo frente a una computadora de acuerdo con ciertas reglas, cuyo fin es la diversión o esparcimiento.”*.
- ✓ Para Juul (2005) resalta: *“hablamos de un juego usando una computadora y un visor de video. Puede ser un computador, un teléfono móvil o una consola de juegos.”*.
- ✓ Aarseth (2007) lo define así: *“consisten en contenido artístico no efímero (palabras almacenadas, sonidos e imágenes), que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las Humanidades, la obra de arte... se hacen visibles y textualizables para el observador estético.”*.

Evolución histórica del videojuego

Según Pérez Latorre (2011), en su artículo *“Géneros de juegos y videojuegos. Aproximación desde diversas perspectivas teóricas”* publicado en *Comunicación: Revista Recerca*, encontramos información relacionada con el videojuego y su evolución, sirviéndonos de referencia para indicar que han pasado más de treinta años desde el nacimiento del videojuego como un producto de la cultura de masas en la que seguimos viviendo. Concretamente fue en 1972 con la instalación de la primera máquina de *Pong*, en los billares de California. Se caracterizaba por ser un sencillo mueble de madera equipado con una pantalla de TV en blanco y negro, con dos palancas de mando que incluía un juego de gráficos sencillos, y una utilización simple, muy lejana a lo que anteriormente evocaba un juego de generaciones anteriores.

Paulatinamente, el videojuego se ha transformado entre otros, en uno de los emblemas de la sociedad contemporánea en la que vivimos. Bien es cierto que, con el tiempo el videojuego ha pasado de ser considerado solo un objeto tecnológico, a un medio de entretenimiento o un producto meramente comercial, pasando a tener actualmente, un lugar clave en la cultura y además, objeto de investigación en el ámbito educativo y académico, siendo este tipo de juego un de los recursos TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) en las aulas de los colegios españoles.

En la actualidad, la Ley Orgánica de Educación 2/2006, de 3 de mayo (LOE), así como la reforma que se está llevando a cabo en el Sistema Educativo español, llamada LOMCE (2013), otorgan un lugar destacado a las TIC. En la primera, recoge las TIC en las competencias básicas en la etapa de educación Primaria y Secundaria, no refiriéndose a las TIC en profundidad en la etapa de Infantil. Al igual pasa con la LOMCE, que propone una modificación de las TIC apoyando la educación en éstas, apostando su uso en las etapas de Secundaria y Bachillerato, dejando tal cual estaban recogidos Infantil y Primaria. El Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil en España, en el artículo 3: Objetivos, hace referencia a las TIC de forma muy superficial en el apartado “F”, dice así: *“Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes*

lenguajes y formas de expresión.”. La Ley de Educación de Andalucía (LEA, 2007) hace parecido reconocimiento a las TIC en Educación Infantil.

Beneficios del videojuego

El juego electrónico o videojuego posee numerosos beneficios si se hace un uso correcto y apropiado de éste. Ciertos autores como Gee (2004), Alfageme y Sánchez (2003), señalan algunas ventajas de los videojuegos. Éstas son las siguientes:

- ✓ Aumenta la memorización de hechos en los/as menores.
- ✓ Favorece la observación hacia los detalles.
- ✓ Potencia la implicación, motivación y el instinto de superación.
- ✓ Desarrollan habilidades motrices, de reflejos y las respuestas rápidas al estímulo.
- ✓ Ayuda en el aumento de coordinación óculo manual, y al igual que la percepción visual y espacial.
- ✓ Fomenta la curiosidad e inquietud de probar e investigar algo desconocido para ellos o ellas.
- ✓ Aumenta la autoestima, porque les proporciona sentido del dominio y control.
- ✓ Favorece el desarrollo de habilidades sociales, personales y comunicativas.
- ✓ Amplia su vocabulario, ante la presencia de nuevos términos desconocidos.
- ✓ Sirve como técnica para aprender nuevos idiomas de una manera lúdica y divertida.
- ✓ Puede utilizarse como herramienta para introducir al niño o niña en el mundo de la informática.

Para concluir con los beneficios de este tipo de juego, queremos destacar uno que está dirigido para el ámbito educativo, ya que según numerosos autores los videojuegos pueden servir como un elemento e instrumento de aprendizaje para niños y niñas con problemas de aprendizaje. Según Greenfield (1989), decía que alumnos/as que tenían problemas en el aprendizaje rechazaban concentrarse en tareas convencionales de aprendizaje, eran capaces de prestar atención a los videojuegos, preservar en la tarea y progresar en éstos. Por su parte, Etxeberría (1998) considera demostrado de manera contundente, que los videojuegos facilitan y permiten una ayuda especial en el tratamiento de mejora de problemas educativos y terapéuticos, tanto de tipo psicológico como físico, así como diversas utilidades con respecto al entrenamiento de todo tipo de habilidades.

Clasificaciones del videojuego

Clasificar los videojuegos es una tarea compleja. Existen diferentes clasificaciones de los videojuegos que hacen los siguientes autores, dependiendo de la perspectiva que usemos. Por ello, vamos a ver algunas de las catalogaciones que nos resultan de mayor relevancia para esta investigación:

-Según la edad del consumidor al que está destinado el videojuego, regulado por el Sistema de codificación de contenidos PEGI

Como es natural, cada videojuego está destinado a un grupo de la población con un rango de edad determinado. Para saber qué tipo de público puede consumir un videojuego u otro, en España se ha creado un informe que tiene como base la regulación realizada por el Sistema PEGI (Pan European Game Information, Información Paneuropea sobre Juegos) implementado a partir del año 2003, y PEGI online.

Es un informe para saber cuál es la fórmula más eficaz y apropiada para la protección de los niños, niñas y adolescentes en el uso de los juegos electrónicos. El objetivo principal de dicho informe es la protección a la infancia y las familias.

Por ello, han creado unos códigos de autorregulación como respuesta a la industria. La iniciativa materializada por PEGI (2003), merece ser destacada, pues facilita una clasificación única para una diversidad de Estados europeos (Austria, Bélgica, Bulgaria, Chipre, Chequia, Dinamarca, Eslovenia, España, Estonia, Finlandia, Francia, Grecia, Holanda, Hungría, Islandia, Irlanda, Italia, Letonia, Lituania, Luxemburgo, Malta, Noruega, Polonia, Portugal, Rumania, Suecia, Suiza y Reino Unido).

El Sistema PEGI (2003), establece una serie de etiquetas que indican 5 niveles de edad: 3 años, 7 años, 12 años, 16 años y 18 años, complementado a su vez con descriptores que indican los motivos principales por los que el juego ha obtenido un rango de edad concreto. Todo ello sirve de ayuda para guiar a padres/madres y educadores/as respecto al carácter y tema de los videojuegos. Existen ocho tipos de descriptores:

- ✓ **Lenguaje soez:** el juego contiene palabras mal sonantes no aptas para menores.
- ✓ **Discriminación:** el juego posee presentaciones en las que se da la discriminación o material que puede alimentar la discriminación.
- ✓ **Drogas:** el juego muestra el uso de drogas o hace referencia a éstas.
- ✓ **Miedo:** el juego puede asustar o provocar miedo a niños y niñas.
- ✓ **Juego:** Productos que incentivan o enseñan a jugar, referidos a juegos de apuesta, etc.
- ✓ **Sexo:** el juego tiene comportamientos sexuales, representaciones con desnudos o referencias de tipo sexual.
- ✓ **Violencia:** el juego contiene representaciones violentas.
- ✓ **En línea:** el juego puede jugarse en línea (aquellos jugados vía internet independientemente de la plataforma: multijugador, de navegador, etc.).

Tanto los rangos de edad, como el contenido que posee cada videojuego siguiendo el Sistema PEGI (2003), poseen sus correspondientes pictogramas que los identifican.

-Siguiendo el criterio de utilidad educativa

Siguiendo el artículo nombrado anteriormente de Pérez García (2014), cita a Farray, Aguilar y otros (2002) mostrando la siguiente clasificación de estos autores, teniendo como guía los criterios de utilidad educativa:

- ✓ **Producciones cerradas:** son explícitamente violentas y tienen como único objetivo la destrucción del otro. Habitualmente se apoya en valoraciones

racistas de discriminación por etnia, sexistas y hacen apología de la violencia y la fuerza (Mortal Kombat).

- ✓ **Producciones medias:** poseen contenido no violento pero de mercado carácter democrático. Presentan una versión estereotipada de la realidad, ayudando a afrontar un pensamiento acrítico y alienante, reforzando a demás la adopción de contravalores (Theme Hospital).
- ✓ **Producciones flexibles:** videojuegos comerciales pero que pueden ser adaptados y apropiados para desarrollar contenidos de tipo curricular (The Sims).
- ✓ **Producciones educativas:** videojuegos que sirven para material curricular, diseñado con un propósito instructivo.

Además queremos añadir la aportación de Gros (2009), que habla de una nueva tipología que se podría añadir a las anteriores, denominados **videojuegos serios** (serious games) que *“tienen como objetivo usar las ventajas que proporcionan los videojuegos, pero cuyo objetivo fundamental no es el entretenimiento sino el aprendizaje”*.

Sánchez Gómez (2014), en su artículo “Buenas Prácticas en la Creación de Serious Games (Objetos de Aprendizaje Reutilizables)”, *define los serious games de la siguiente manera: “Los Serious Games o juegos serios son objetos y/o herramientas de aprendizaje que poseen en sí mismos y en su uso objetivos pedagógicos, didácticos, autónomos, autosuficientes y reutilizables, que posibilitan a los jugadores (estudiantes) a obtener un conjunto de conocimientos y competencias predominantemente prácticos”*.

Videojuegos infantiles utilizados por el alumnado del Colegio Sagrado Corazón

En la década de los 90, los videojuegos destinados para el público infantil eran escasos. Actualmente hay un mercado más amplio de videojuegos destinado a este público específico, debido a la creación de internet y su llegada a los hogares españoles, la evolución enorme en la tecnología de los móviles, la creación de las tablets, y las descargas de videojuegos online de forma gratuita. Todo ello hace que los menores tengan a su alcance la facilidad de jugar a videojuegos, que le permitan aprender nuevos conocimientos de una manera divertida y distinta a la que estábamos acostumbrados las personas de generaciones anteriores.

Gracias a la información obtenida por algunos de los instrumentos utilizados para nuestra investigación, como entrevistas a los progenitores del alumnado del Colegio Sagrado Corazón y observación/entrevista al alumnado del 2º curso de Educación Infantil, situado en el punto de Metodología, hemos podido conocer cuáles son los videojuegos más utilizados por los menores del centro.

Algunos de los videojuegos más usados por los menores son los siguientes:

- a) **Bob esponja: La venganza de Plankton (2013).** Es un videojuego de Nintendo DS (videoconsola de bolsillo), recomendado por PEGI (2003) para personas mayores de 7 años, aunque es utilizado por el alumnado de infantil en sus hogares. Combina la aventura, exploración y puzzles. El personaje Plankton,

conocido por su tozudez por robar la fórmula secreta del Crustáceo Crujiente, y su nueva legión de malvados robot, han destruido el Crustáceo Crujiente y robado una caja fuerte. Los niños y niñas pueden elegir jugar con distintos personajes como Bob Esponja, Patricio, Calamardo, etc.

- b) **Mario Kart (2008)**. Es una serie de videojuegos de carreras desarrollados y distribuidos por Nintendo con personajes de la saga de Mario. El primer juego de la serie, Super Mario Kart, fue lanzado en 1992 para la consola Super Nintendo y fue un éxito comercial y crítico. Actualmente es utilizado, por el alumnado muestra de la investigación, mayormente en la videoconsola de mesa “Wii”, destinado según PEGI (2003) para más de 3 años de edad. Dicho juego consiste en que Mario Bros, y otros personajes como Luigi, Yoshi, etc., pueden competir en carreras en diferentes circuitos y con distintos vehículos como kart o motocicletas.
- c) **Pokémon GO (actualizado en 2016)**. Es un videojuego para dispositivos android como móviles o tablet, con la etiqueta de 3 años, según PEGI (2003), y recomendamos que debe ser utilizado por los menores con la ayuda de una persona adulta debido a que consiste en descubrir y capturar a los pokémon que están alrededor y tienen que salir a explorar el mundo. Este videojuego a tenido mucha aceptación por parte de usuarios de todo tipo de edad, y lleva más de 100 millones de descargas en la aplicación *Google Play Store* (plataforma de distribución digital (de forma gratuita o de pago) de aplicaciones móviles para los dispositivos con sistema operativo android, así como una tienda en línea desarrollada y operada por Google).
- d) **Sonic Dash (actualizado en 2016)**. Es un videojuego que es utilizado por los alumnos y alumnas del colegio en dispositivos android. Según PEGI (2003) tiene la etiqueta de 7 años de edad en adelante, aunque es utilizada por dichos/as alumnos/as. Los usuarios tienen jugar, como su personaje estrella Sonic the Hedgehog, a saltar, correr, abriendo camino por diversos escenarios en 3D. Este videojuego posee más de 100 millones de descargas de forma gratuita en la aplicación *Google Play Store* plataforma de distribución digital de aplicaciones móviles, explicada anteriormente.
- e) **Pepa Pig, Paintbox (actualizado en 2016)**. Es una aplicación para dibujar, posee la etiqueta de 3 años de edad según indica PEGI (2003), y posee más de 10 millones de descargas gratuitas en *Google Play Store*. En ella el menor puede dibujar directamente sobre el lienzo, elegir un personaje o un fondo para colorear. Pepa Pig aparece de vez en cuando para ver como los niños/as van coloreando. Algunas de las características que posee el juego son: 7 pinceles de colores, 7 latas de pintura de colores diferentes, 39 formas y pegatinas, 10 pegatinas animadas, 6 herramientas para hacer dibujos mágicos, goma de borrar, etc.
- f) **Juego de niños-Puzzle (actualizado en 2016)**. Es un juego para la población infantil, pero además puede ser utilizado para toda la familia. PEGI (2003) refleja que está indicado con la etiqueta correspondiente a 3 años de edad.

Posee más de 100 millones de descargas gratuitas en *Google Play Store*. El juego se centra en puzzles superhéroes o princesas (Spiderman, Frozen Elsa, la princesa Ana, Dora la exploradora, perro de la patrulla canina, etc.).

Metodología

En la investigación que hemos desarrollado, seguimos una metodología mixta: cualitativa y cuantitativa. Consideramos así, que el haber realizado entrevistas, cuestionario y la observación/entrevista, hace que nuestra investigación sea completa y enriquezca dicho proceso de investigación.

Contexto

El Colegio *Sagrado Corazón* es el centro donde se ha realizado nuestra investigación, está situado en la calle Isabel la Católica número 23 de Bailén (Jaén, España). El colegio se encuentra en la zona del casco histórico de la ciudad. La principal fuente de ingresos del municipio es gracias a la Industria Cerámica, los transportes y la agricultura.

El colegio se creó hace 100 años, siendo el 2016 su centenario. Siempre ha pertenecido a la misma titularidad, esto es, a la Congregación de las Hijas de la Caridad. Comenzaron con dos clases, una gratuita y otra de pago, ya que vieron la necesidad de atender a la clase más modesta con la más acomodada.

Actualmente se trata de un colegio concertado. En él se imparten tres niveles de enseñanza: Infantil, Primaria y Secundaria.

El nivel socioeconómico de las familias de los alumnos/as es medio. Nivel que ha ido bajando a medida que se ha ido concertando la Educación Infantil. Otro motivo del descenso en el nivel económico de las familias es consecuencia de la crisis económica que se produjo en España en el 2008. En cuanto a la tipología de familias que podemos encontrar en el colegio suele ser de tipo nuclear, aunque en menor medida encontramos familias extensas y también monoparentales (viudedad o madres, padres o tutores divorciados). Hay un número considerable de familias desestructuradas, por diversos motivos.

El centro no se caracteriza por ser multicultural ni multirracial, salvo casos aislados de adopciones internacionales o inmigrantes. Además en el alumnado de infantil, hay niños con necesidades educativas específicas (NEE), que cuentan con una maestra especializada para niños y niñas con NEE, impartiendo clase en una aula de integración y en una aula de audición y lenguaje, destinada para ellos ciertas horas del día, ya que el resto de horas las comparten en sus aulas ordinarias. El juego es un instrumento facilitador de aprendizaje para edades tempranas, y más en casos de niños con necesidades específicas que les ayudan a adquirir nuevos conocimientos mientras que para ellos son solo un juego.

Diseño de instrumentos

Como comentamos con anterioridad, hemos utilizado la encuesta como instrumento de una metodología cuantitativa. Este instrumento ha sido aplicado a los progenitores

del alumnado de Educación Infantil. Utilizamos el cuestionario de *Google Drive*, como herramienta para desarrollar nuestro cuestionario. Comenzamos dividiendo el cuestionario en tres bloques diferentes: 1º Uso del juego tradicional y juego electrónico; 2º Juego tradicional; 3º Juego electrónico o videojuego.

Al principio de cada bloque aparece un texto aclaratorio sobre el contenido a tratar en cada uno de ellos.

Posteriormente formulamos una serie de preguntas, de tipo: abiertas y cerradas, basándonos en los objetivos que pretendemos alcanzar con la investigación, teniendo como finalidad obtener información mediante las respuestas concretas sobre ciertos aspectos que queríamos conocer. Posterior a la formulación de preguntas, un experto universitario las revisó. Tras su revisión modificamos ciertas preguntas e incluso se añadieron nuevas que anteriormente no habíamos planteado y que aportarían mucha información las respuestas que obtuviésemos de ellas. Para seguir conociendo la opinión de los expertos, enseñamos el formulario a una docente de infantil del Colegio *Sagrado Corazón*, mismo centro donde hemos llevado a cabo el estudio, aprovechando este tiempo que teníamos con el alumnado de infantil y sus familias, para poder desarrollar un proyecto con respuestas fiables, basadas en confirmaciones certeras. La tutora nos facilitó su opinión y tras sus aportaciones, añadimos más preguntas al cuestionario. Una vez realizado el cuestionario y tras haber sido revisado por expertos, dando validez al cuestionario, decidimos ponernos en contacto con el resto de tutoras/docentes de Educación Infantil para que pudieran enviarles el cuestionario a los progenitores de sus estudiantes, a través de “*Remind*” (aplicación para móvil, que ofrece a los profesores/as de forma sencilla y segura, enviar SMS a los padres/madres del alumnado, siendo el envío seguro porque los números de teléfono se mantienen confidenciales, y se produce un envío unidireccional de información de los profesores/as hacia los progenitores), el siguiente enlace web:

<https://goo.gl/forms/JRfQv6NINTmnVmbq2>

Una vez que obtuvimos las respuestas, volcamos la información de éstas en el programa estadístico *SPSS (Statistical Package for the Social Sciences)*. El motivo de volcar la información sobre dicho programa es porque éste, se adapta mejor al trabajo científico de dicho trabajo, siendo así *Google Drive* una herramienta que nos ha permitido obtener información de una manera rápida y eficaz.

Queremos añadir que no se ha calculado el índice fiabilidad, *Alfa de Cronbach* (coeficiente que sirve para medir la fiabilidad de una escala de medida) porque a pesar de tener validez aceptable, las respuestas de las preguntas son de diferentes tipos de opciones de respuesta aunque sean cerradas, lo que hace que resulte muy complicado poder obtener dicho índice.

Con respecto a los métodos cualitativos que hemos utilizado para la investigación son: la entrevista y la observación/entrevista.

Las entrevistas realizadas a los progenitores del alumnado de infantil de dicho centro, concretamente 12 (dos progenitores diferentes, de cada una de las 6 unidades que posee el centro para infantil), queremos añadir que es de tipo semiestructurada, ya que contaba con un esqueleto de preguntas principales, que nos ayudó para ir

introduciendo nuevas preguntas que surgían en el momento de la realización de la entrevista, pero sin salirnos de esa estructura previa. Ésta consta de cuatro bloques: 1º Preguntas introductorias; 2º Preguntas sobre el juego tradicional; 3º Preguntas relacionadas con los videojuegos; y 4º preguntas finales. Las preguntas estaban relacionadas con las preguntas del cuestionario, pero modificadas para poder obtener mayor riqueza en las respuestas, ya que en el diálogo que se produce en la entrevista permite conocer en mayor profundidad las opiniones de los progenitores y de la tutora. Naturalmente las preguntas de la entrevista estaban por un experto universitario que dio validez a dicha entrevista.

La entrevista diseñada para la tutora docente del alumnado de 4 años de edad (2º curso de E.I.) del Colegio *Sagrado Corazón*, es semiestructurada. Consta de cuatro bloques de preguntas (bloques similares a la entrevista destinada a los progenitores de los estudiantes de infantil), con unas preguntas previas, que posteriormente se fueron ampliando a través de la entrevista cara a cara con ella.

Con respecto a la observación/entrevista, es un instrumento que utilizamos en el aula de 2º curso de Educación Infantil, cuya edad del alumnado estudiado es de 4 años. Usamos el término “observación/entrevista” porque se llevo a cabo partiendo de una asamblea (entrevista), en la que a través de las preguntas sobre aspectos relacionados con el juego tradicional y videojuegos que teníamos conocimiento que ellos/as ya sabían (nos consta esto debido a la experiencia diaria en el aula, y gracias a la observación utilizada durante la investigación), fuimos haciéndoles posteriormente, preguntas sobre por ejemplo: ¿Cuáles son los videojuegos que más le gustaban además de “Letrilandia” (videojuego utilizado en el aula)? o también, otra pregunta fue: ¿qué juegos tradicionales les gustaban más junto al escondite (juego utilizado por el alumnado en el patio del recreo)?. De forma oral ellos nos iban contestando a nuestras preguntas y así surgieron nuevas preguntas a la vez que se produjo un diálogo con ellos/as.

Por tanto, siguiendo a Ausubel (1963) utilizamos el aprendizaje significativo con el alumnado, es decir de conocimientos previos de éstos que nosotros sabíamos que tenían, conseguíamos obtener la información a través de las preguntas y de la observación directa sobre dichos/as estudiantes de 4 años de edad.

Población

La población de nuestra investigación dependerá de los instrumentos utilizados. Tanto para el cuestionario como para la entrevista destinada a los progenitores del alumnado de E.I. del Colegio *Sagrado Corazón* es la misma, un total de 278 padres y madres (139 padres y 139 madres). Sin embargo, la población de la entrevista dirigida hacia el docente de E.I., es 6, cada una de las docentes tutoras que imparten clase en las 6 unidades que posee el centro para E.I. En cuanto a la población de la observación/entrevista del alumnado de infantil es de 139, es decir la totalidad del alumnado que imparte clase en la etapa de Educación Infantil.

Muestra

La muestra de nuestra investigación, variará en función del instrumento que utilizamos. Para la entrevista de los progenitores del alumnado de infantil la muestra es 12 (2 progenitores diferentes de cada una de las 6 unidades que imparten clase en el centro). La muestra de la entrevista dirigida a la docente del aula de 4 años de edad de E.I., es de 1. Los niños y niñas observados/entrevistados de 4 años de edad pertenecientes al aula de la docente entrevistada, la muestra es de 22. Sin embargo, la muestra del cuestionario es de 95 padres y madres, debido a que son el número de padres y madres que rellenaron el cuestionario que se les facilitó.

Resultados

En este apartado realizaremos una síntesis de los resultados generales obtenidos de cada uno de los diferentes instrumentos utilizados a lo largo de nuestra investigación.

Los resultados generales del cuestionario rellenado por los padres y madres que queremos destacar son que, el género de los progenitores encuestados pertenece un 14,7% al género masculino, frente un 85,3% perteneciente al género femenino. La edad media del 51,6% de los encuestados abarca de entre 36 a 45 años, teniendo un 36,8% de los progenitores estudios universitarios. Las profesiones de dichos progenitores son varias, entre los que poseen una mayor cifra son: dependienta con un 6,3%, maestra con un 6,3%, y han indicado como profesión ama de casa un 14,7%. En cuanto al género de sus hijos o hijas, pertenece al género masculino un 50,5%, y al género femenino un 49,5%. La edad de los hijos o hijas de los encuestados está muy igualada, un 36,6% pertenece a 3 años de edad, un 33,7% pertenece a 4 años de edad, y un 29,5% a 5 años de edad. La mayoría de los alumnos/as tienen un hermano, el 64,2% concretamente. El 71,6% de los progenitores han elegido que el grado de importancia del juego en la infancia es “mucho” (en una escala de puntuación que equivale cero a “nada”, y cinco a “mucho”). El 97,9, % de los encuestados reflejan que sus hijos/as conocen algún juego tradicional, a su vez, el 32,6% de los progenitores dicen que sus hijos o hijas dedican dos horas al día al juego tradicional frente un 4,2% que dicen que no juegan nada. Los menores juegan con ambos progenitores, al que pertenece un porcentaje del 64,2%. El lugar donde la mayoría de los estudiantes de los padres/ madres encuestados, suelen jugar al juego tradicional en el hogar familiar (91,6%). El juego tradicional más utilizado por los menores es: “*El escondite*”. El 56,8% de los encuestados/as opina que sus hijos disfrutan “mucho” (en una escala de puntuación que equivale cero a “nada”, y cinco a “mucho”).

Según el 67,4% de los progenitores dicen que sus hijos/as conocen algún videojuego, y que el 38,9% no le dedican nada de tiempo a este tipo de juego, frente al 47,4% de los niños y niñas que le dedican una hora de juego al día aproximadamente. Indicando que la frecuencia de los videojuegos. A la semana el 29,9% no le dedica nada de tiempo a los videojuegos, pero los que si juegan, la mayor cifra es de 21,1% correspondiente a un día a la semana. Siguiendo los resultados obtenidos vemos que el mayor porcentaje, el 31,6% de los/las encuestados/as, han marcado la opción “ninguno de los anteriores” en la pregunta: “¿Con qué persona o personas juega a este tipo (videojuego) de juego su hijo o hija?”; pero el 24,2% han contestado que juegan con

ambos progenitores. El soporte digital utilizado por la mayoría los y las estudiantes de infantil es el móvil con un 44,2%. De entre todos los videojuegos que más les gustan a los menores es *“Super Mario Bros”*. El 38,9% de los padres y madres han marcado la opción “bastante” para definir el grado que disfrutaban sus hijos o hijas, seguido de un 34,7% que ha marcado la opción de “mucho”. Concluyendo, en la pregunta final en la que si deseaban podían añadir algo más que no se le hubiera preguntado anteriormente, el 41,1% de los encuestado pusieron “nada”.

Los resultados generales de las entrevistas a los padres y madres del alumnado de E.I., son que la edad de los progenitores oscila entre los 29 años como mínimo, y la máxima es de 43 años. 9 de los 12 progenitores encuestados pertenecen al género femenino, siendo el resto pertenecientes al género masculino. La totalidad de los participantes, consideran importante el juego en las edades a las que pertenecen sus hijos de 3 a 5 años. A su vez todos alegan que conocen tanto el juego tradicional como el juego electrónico o videojuego. Casi la totalidad de los padres/madres dicen que sus hijos o hijas juegan de manera tradicional, siendo una minoría la que no utiliza este tipo de juego por una causa en concreto, la falta de tiempo. Concretamente toda la muestra encuestada comentan que sus hijos no juegan de manera tradicional debido a la dificultad de conciliar la vida laboral con la familiar, exactamente por la incorporación de la mujer al mercado laboral, haciendo que los resultados del tiempo empleado al uso del juego tradicional descienda, en cuanto al otro instrumento utilizado, el cuestionario. La mayoría de los progenitores dicen que sus hijos/as juegan a los videojuegos, salvo 2 de ellos, que alegan que no, porque no los ven adecuados para su edad. Los niños/as que sí utilizan los videojuegos hemos obtenido como resultado que el tiempo aproximado de juego es una hora y media al día. Finalmente la mayoría de los padres/madres entrevistados tienen el temor de que el uso de los videojuegos pueda crear adicción en el caso de un exceso en las horas destinadas a este tipo de juego. Todos los padres y madres dicen que en verano el tiempo dedicado a ambos tipos de juego aumenta.

Los resultados generales obtenidos a través de la entrevista realizada a la docente del aula de 4 años de edad, que destacamos son, en primer lugar opina que la forma de juego en la etapa infantil ha evolucionado a lo largo de los quince años que lleva ejerciendo como docente. Además considera que ambos tipos de juego, tanto el tradicional como el videojuego, son beneficiosos para el desarrollo del alumnado, a nivel físico, cognitivo y creativo. Un resultado obtenido en dicha entrevista es que en el Colegio *Sagrado Corazón*, se utiliza el juego tradicional ocasionalmente, en el área de Educación Física, al igual que el uso de los videojuegos de tipo educativo (serious games), que a veces sirven como herramienta de aprendizaje.

Finalmente, los resultados generales obtenidos de la observación/entrevista al alumnado del 2º curso de Educación Infantil del centro donde se ha llevado a cabo la investigación, sobre algunos de juegos tradicionales que son conocidos y utilizados por la mayoría de la clase son: *“El escondite”*, *“Pilla pilla”* y *“Gallinita ciega”*. En cuanto los videojuegos más conocidos y utilizados por los/las estudiantes, en su mayoría por el género masculino, coincide con los resultados obtenidos en el cuestionario por los progenitores, son *“Sonic Dash”*, los videojuegos relacionados con Mario Bros, como,

por ejemplo, “*Super Mario Kart*” y además añaden los videojuegos de “*Minions*” y “*Pokémon GO*” entre otros.

Conclusiones

Tras el trabajo de campo llevado a cabo, hemos llegado a obtener varias conclusiones.

Analizando los resultados obtenidos a través del estudio, concluimos que los objetivos propuestos a alcanzar, como base fundamental de nuestra investigación, se han logrado alcanzar con éxito, a través de las diferentes herramientas utilizadas durante todo el proceso de investigación, como ya hemos nombrado en otras ocasiones: el cuestionario, las entrevistas y la observación/entrevista.

Comprobamos, a través de las entrevistas realizadas a los progenitores de los estudiantes de E.I., que el juego tradicional, aunque les gusta mucho a los progenitores del alumnado del colegio, como elemento de aprendizaje y de relación de sus hijos e hijas con los demás, no suelen jugar a menudo debido a un factor que nos gustaría destacar y que lo hemos escuchado en las entrevistas a los padres y madres: la falta de tiempo de los progenitores, como consecuencia del tiempo destinado a sus jornadas laborales. No tienen el tiempo que les gustaría dedicarles a sus hijos para enseñarles juegos tradicionales y a su vez jugar con ellos/as. Por lo tanto, a esa escasez de tiempo de los progenitores, hemos podido comprobar en un elevado número de padres y madres que utilizan los videojuegos de ocio como opción para el entretenimiento de sus hijos e hijas, dedicándoles más tiempo de juego a los videojuegos que al juego tradicional.

Sin embargo, en los resultados obtenidos del cuestionario facilitado a los progenitores, el uso del juego tradicional por parte de los/las estudiantes es más elevado, que el uso del videojuego. Un motivo de ello, puede ser que al ser mayor el número de padres/madres que han realizado el cuestionario (95), que los padres/madres entrevistados (12), predomine en los encuestados el uso del juego tradicional. Siendo a su vez, un número más reducido de progenitores entrevistados, y que la mayoría coinciden en que utilizan más los videojuegos sus hijos e hijas.

Opinamos también que hay cierto desconocimiento de los progenitores en cuanto a la escasez en la utilización de videojuegos de tipo educativo o también llamados *serious games*, debido a una posible falta de formación e información en este tema. Y, por lo tanto, suelen utilizar videojuegos en la población infantil, pero no como fin para la adquisición de conocimientos, sino como comentamos anteriormente, como una manera de ocio, diversión y distracción. Si se formase a los padres y madres dándoles la información sobre los videojuegos, podrían invertir ese tiempo del uso de los videojuegos de sus hijos/as a los *serious games* o videojuegos educativos.

Desde la perspectiva del alumnado, contrastamos que les divierte ambos tipos de juego. Pero es cierto que utilizan el juego tradicional les gusta y, que conocen diferentes juegos que se les han enseñado en sus hogares, pero que hay una tendencia en el gusto de los menores hacia los videojuegos porque opinan que son “divertidos”, “chulos” y, por lo tanto, les motiva más a la gran mayoría, que los juegos tradicionales. Un motivo

por lo que puede ser este hecho, es por la menor dedicación a la enseñanza de los juegos tradicionales existentes aún en nuestros días en Bailén.

Con respecto a cuáles son los videojuegos y juegos tradicionales que más le gusta al alumnado de la etapa de Educación Infantil del colegio, hemos obtenido bastante información tanto por parte de los alumnos y alumnas, como de sus progenitores, y por parte de la docente.

En cuanto a los videojuegos, hemos podido comprobar que los dos soportes digitales más utilizados por el alumnado de infantil, y que sobresalen del resto, son el móvil y la tablet. Pensamos que estos dos dispositivos son los más utilizados porque en primer lugar, el manejo de éstos es más fácil para los menores del rango de edad que hemos estudiado, de 3 a 5 años, y se adapta mejor a sus capacidades motrices y cognitivas, que por ejemplo una videoconsola de mesa, y en segundo lugar, porque tanto en las tablets como en los móviles, se pueden descargar videojuegos de forma gratuita, teniendo mayor reclamo por tanto por parte de los progenitores.

Argumentamos que durante el proceso de investigación hemos conocido ventajas y desventajas del uso del juego tradicional y de los videojuegos.

Centrándonos en el juego tradicional, ha podido disfrutar, en el apartado: Marco Teórico, de algunos beneficios que pueden obtener los menores gracias a su uso. En cuanto a las desventajas del juego tradicional, no encontramos ninguna en el uso de éste, las desventajas las encontramos más bien en los factores externos, como, por ejemplo, el temor de los progenitores a dejarles jugar en la calle por la inseguridad que tienen por la sociedad (delincuencia, violencia, tráfico, etc.), en definitiva en el control parental. Por lo tanto, en el lugar donde los niños y niñas mayormente juegan a este tipo de juego es en el hogar familiar.

Si nos centramos en los videojuegos, comprobamos a través de su uso, que los niños y niñas obtienen beneficios como por ejemplo que desarrollan diferentes habilidades para su correcto desarrollo. En cuanto a las desventajas que hemos podido deducir durante el proceso de investigación, tras hablar con los progenitores y la docente, es que si se produce un exceso en cuanto al tiempo empleado a los videojuegos, puede causarles dependencia a ellos, teniendo consecuencias negativas para relacionarse con los demás y con la posible disminución en el rendimiento académico. Otra desventaja sería la falta de formación de los progenitores en cuanto a lo que comentamos anteriormente, la mayoría no saben que existen videojuegos educativos y videojuegos solo para el ocio.

Respecto al centro, concluimos, que se hace uso del juego tradicional en el área de Educación Física de forma puntual, y con respecto a los videojuegos en el aula, decir que se utilizan también pero se podría fomentar más el uso de ambos tipos de juego. Ya que ambos podrían incluirse dentro de la *gamificación*, método educativo explicado anteriormente en el apartado de Introducción.

Para finalizar con las conclusiones, queremos añadir un resultado llamativo y es que, casi la totalidad de los progenitores que han participado en la investigación pertenecen al género femenino, frente una pequeña minoría del género masculino. Encontramos diversas causas para justificar este dato. Con respecto al cuestionario

facilitado por enlace web a través de la aplicación *Remind*, puede ser que uno de los motivos sea que haya un elevado porcentaje de madres como usuarias de la aplicación, y un menor porcentaje de padres como usuarios de dicha aplicación. En lo que atañe a la entrevista también es mayor el porcentaje de la población femenina que la masculina, como causa que lo justifica es que los 12 progenitores que han participado en las entrevistas, fueron elegidos en las horas de tutorías con las docentes de infantil, de cada unidad, y la mayoría de los progenitores que acudieron a tutoría eran de género femenino.

Bibliografía:

- Aarseth, E. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. *Artnodes*, (7), 4-14.
- Alfageme, M.G. & Sanchez, P. (2003). Un instrumento para evaluar el uso y las actitudes hacia los videojuegos. *Pixel Bit*, (20), 17-32.
- Ausubel, D. (1963). *The Psychology of Meaningful Verbal Learning*. New York: Grune & Stratton.
- Ávila de Tomas, J.F. (2014). Qué es la gamificación y papel del juego en el aprendizaje. EspidiDoctor. Recuperado de <http://www.espididoctor.com/gamificacion-aprendizaje/>
- Eguía Gómez, J.L., Contreras Espinosa, R.S. & Solano Albajes, L. (2013). Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. *3 ciencias*, 1-14. Recuperado de <http://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
- Etxeberría, F. (1998). Videojuegos y educación. *Comunicar*, 5 (10), 171-180.
- Farray, J. I., Aguiar, V., Bonny, A. & Calvo, M. L. (2002). *Videojuegos: instrumento de cultura vs cultura de la tortura*. A Coruña: Netbiblo.
- Fernández Moya, M. (2014). *Crece jugando*. Trabajo Fin de Grado. TAUJA. Jaén: Universidad de Jaén.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. (Tesis doctoral). Institute of Technology, Georgia.
- Gee, J.P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Aljibe.
- Greenfield, P.M. (1989). *Mind and media: the effects of television, videogames, and computers*. Massachussets: Harvard University Press Cambridge, MA.
- Gros Salvat. B. (2009). El uso de los videojuegos para la formación universitaria y corporativa. *Comunicación y Pedagogía*, 239 (240), 14-18.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Ley de Educación de Andalucía 17/2007, de 10 de diciembre. Boletín Oficial Junta de Andalucía. Sevilla, España. 26 de diciembre de 2007.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado. Madrid, España. 4 de mayo de 2006.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Boletín Oficial del Estado, Madrid, España. 10 de diciembre de 2013.

Pérez García, A. (2014). El aprendizaje con videojuegos. Experiencias y buenas prácticas realizadas en las aulas españolas. *Escuela abierta*, (7), 135-156. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4801391>

Pérez Latorre, O. (2011). Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicación: Revista de Recerca*, 28 (1), 127-146.

Pérez Navío, E. (2010). *Sociedad, Familia y Educación*. Jaén: Joxman.

Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil. Boletín Oficial del Estado, Madrid, España. 4 de enero de 2007.

Rodríguez, E. (2002). *Jóvenes y videojuegos*. Madrid: MEC.

Sánchez Gómez, M. (2014). *Buenas prácticas en la creación de Serious Games (Objetos de Aprendizaje Reutilizables)*. Málaga: Universidad de Málaga. Facultad de Ciencias de la Comunicación. Campus de Teatinos.

Selva López, F. (2008). *Juegos y juguetes tradicionales*. Málaga: Arguval.

Suari, R. C. (2005). *Juegos tradicionales: del currículum a la clase. Teoría y práctica para la aplicación en educación física*. Sevilla: Wanceulen.

Veiga García, F. M. (1998). *Xogo popular galego e educación. Vixencia educativa e función de identificación cultural dos xogos e enredos*. (Tesis doctoral). Universidad de Santiago de Compostela/Servio de publicaciones e intercambio científico, Santiago de Compostela.

Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 38 (9), 25-32.

Webgrafía:

Bob Esponja: La venganza de Plankton [Español] [NDS] [ZS]. (2014). n/a. Recuperado de <http://www.playstendo.com/2014/01/bob-esponja-la-venganza-de-plankton.html>

Entertainment One. (2016). Peppa Pig: Paintbox. (Versión 1.2.6) [Aplicación Móvil]. Descargado de <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.peppapig.paintbox&hl=es>

Kids Surprise World. (2016). Juegos de niños-Puzzle. (Versión 1.0.7)[Aplicación Móvil]. Descargado de <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dlcompany.puzzlekidsgame&hl=es>

Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales. (2008). Videojuegos y la protección a la infancia. Descargado el 11 de noviembre del 2016 de <http://www.observatoriodelainfancia.msssi.gob.es/documentos/Videojuegos.pdf>

Niantic, Inc. (2016). Pokémon GO. (Versión 0.49.1) [Aplicación Móvil]. Descargado de <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nianticlabs.pokemongo&hl=es>

Nintendo of Europe GmbH. (s.f.) Mario Kart. Germany. Recuperado de <https://www.nintendo.es/Juegos/Wii/Mario-Kart-Wii-281848.html>

PEGI: Pan European Game Information. (2003). n/a. Recuperado el 11 de noviembre del 2016 de <http://www.pegi.info/es/index/id/96/>

Real Academia Española. (2001). Videojuego. En Diccionario de la lengua española (22ª. Ed.). Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=bmnbNU7>

SEGA. (2016). Sonic Dush. (Versión 3.6.0.Go) [Aplicación Móvil]. Descargado de <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sega.sonicdash&hl=es>