



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

Juego tradicional vs. Videojuego

Alumno/a: Belén Soria Carrión

Tutor/a: Prof. D. Eufrasio Pérez Navío
Dpto.: Pedagogía

Diciembre, 2016

Agradecimientos

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento, en primer lugar, a D. Eufrasio Pérez Navío, tutor de este trabajo, por haberme orientado durante todo el proceso de elaboración del mismo, es el mejor guía que podía tener. Gracias por todo y por haberme enseñado tanto.

En segundo lugar quería agradecer al Colegio *Sagrado Corazón* de Bailén, por abrirme las puertas del centro y haberme apoyando en la realización del trabajo de campo necesario para elaborar la presente investigación.

Asimismo, quiero dar las gracias a los padres y madres que han participado durante todo el proceso de estudio realizado, ya que han colaborado en todo lo necesario, y también a sus hijos e hijas por aportar a esta investigación tantos datos útiles, fruto de su perspectiva infantil.

Finalmente, agradecer a la docente del aula de 2º Curso de Educación Infantil, por conceder la entrevista y dar su punto de vista sobre el tema tratado.

Índice

Resumen y palabras clave.....	3
1. Introducción.....	5
2. Justificación.....	8
3. Objetivos.....	10
4. Marco teórico.....	11
4.1. Concepto de juego a lo largo de la historia.....	11
4.2. Evolución del juego en el tiempo.....	12
4.3. Juego tradicional.....	12
4.3.1. Definiciones aclaratorias: juego tradicional, popular, rural y autóctono.....	12
4.3.2. Cualidades del juego tradicional.....	13
4.3.3. Beneficios del juego tradicional.....	14
4.3.4. Juegos tradicionales de <i>Bailén</i>	15
4.4. Juego electrónico o videojuego.....	18
4.4.1. Definiciones de videojuego.....	18
4.4.2. Evolución del videojuego.....	18
4.4.3. Clasificaciones del videojuego.....	19
4.4.4. Beneficios del videojuego.....	22
4.4.5. Videojuegos infantiles populares en los alumnos/as del Colegio <i>Sagrado Corazón</i>	23
5. Metodología.....	26
5.1. Contexto.....	26

5.2. Diseño de instrumentos.....	27
5.3. Población.....	30
5.4. Muestra.....	30
6. Resultados.....	30
7. Conclusiones.....	33
8. Propuestas de Mejora.....	35
9. Bibliografía.	37
ANEXO 1: Sistema PEGI.....	40
ANEXO 2: Encuesta online para padres y madres del alumnado de infantil del Colegio <i>Sagrado Corazón</i> , Bailén (Jaén).....	42
ANEXO 3: Resultados del cuestionario realizado por los progenitores del alumnado de infantil.....	48
ANEXO 4: Guión de la entrevista para los progenitores de los estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad, del Colegio <i>Sagrado Corazón</i>	95
ANEXO 5: Transcripción de las respuestas de la entrevista realizada a padres y madres de alumnos/as de Educación Infantil.....	99
ANEXO 6: Entrevista realizada a la docente del 2º Curso de Educación Infantil (alumnado de 4 años de edad). Preguntas y respuestas.....	148
ANEXO 7: Observación/entrevista del alumnado del 2º curso de Educación Infantil (4 años de edad), del Colegio <i>Sagrado Corazón</i> , Bailén.....	152
ANEXO 8: Webgrafía.....	154

Resumen

Este Trabajo Fin de Grado describe una investigación que se ha llevado a cabo a estudiantes de Educación Infantil del Colegio *Sagrado Corazón*, a sus progenitores y a una parte del docente. 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 word: traditional game, electronic game or video game, serious game, gamification, technology, Early Childhood Education.

1. Introducción

El presente trabajo (TFG) es fruto del esfuerzo para servir como punto de inflexión para futuras investigaciones relacionadas con dicha temática.

Nuestra finalidad es 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). 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

irremediablemente, 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?* (podrá encontrar el enlace web en el ANEXO 8: Webgrafía), 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 tecnología, 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: 4.3.4. 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. En las ciudades con mayor demografía que la ciudad de la investigación (Bailén), posiblemente, los niños y niñas tengan menor facilidad para poder salir a la calle, jugar a juegos tradicionales y que utilicen otros tipos de juegos más adaptados a sus circunstancias como pueden ser los electrónicos, debido al tráfico, las infraestructuras, el nivel más elevado de delincuencia, etc. Pero el municipio bailenense tiene mayor demográfica que un pueblo rural, en el que quizás el uso del juego tradicional en los menores se incremente debido al fácil acceso de los niños y niñas a la naturaleza, la cultura inculcada de los progenitores y familias, y la disminución del tráfico a la vez que de la delincuencia.

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, 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.

Todos estos aspectos comentados anteriormente en el apartado, lo desarrollaremos en mayor profundidad a lo largo del trabajo.

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.

2. Justificación

En primer lugar, lo que nos motivó para realizar este trabajo fueron los juegos tradicionales del comienzo de la década de los noventa, años en los que nació la autora de este TFG. En los noventa los juegos tradicionales se practicaban con mayor asiduidad 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.

Los juegos tradicionales que se practicaban en dicha época, hacían que los niños y niñas que los practicábamos disfrutásemos unos con los otros, jugando en la calle, inventando juegos que no hacían falta ningún tipo de material y que hacían a su vez, que nuestra imaginación volase (creatividad al poder) y que nuestro cuerpo estuviese activo. Aún recordamos esos juegos cuando nos encontramos con los amigos de la infancia y recordábamos lo genial que nos lo pasábamos.

Es cierto que el juego ha ido evolucionando década tras década con la llegada de internet a los hogares españoles, 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).

Por ello, entre otras cuestiones nos preguntamos, ¿cuál es la aportación de los juegos tecnológicos en niños y niñas de edad infantil? y ¿de los juegos tradicionales? ¿Existe una coexistencia equilibrada entre ambos juegos? Etc. Para poder responder estas preguntas y otras más, hemos llevado a cabo una metodología de investigación basada en el modelo mixto, es decir, cuantitativa y cualitativa, que podrá encontrar de forma desarrollada en el apartado 5: Metodología.

3. 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.
- ✓ 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.

4. Marco teórico

4.1. Concepto de juego y definiciones

El juego para nosotros es fundamental en la infancia, no es sólo una manera que tienen los niños y niñas para divertirse, sino que a través de éste, descubren el mundo que le rodea a la vez que desarrollan tanto habilidades psicomotrices como cognitivas. El juego está presente desde el momento que nacemos hasta que morimos, ya que forma parte del ser humano.

Según el Diccionario de la Real Academia de Lengua Española la palabra “juego” aparece con la siguiente definición: “Juego” (iocus), acción y efecto de jugar, pasatiempo y diversión. Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. Acción desplegada espontáneamente por la mera satisfacción que representa. “Jugar” (iocari), hacer algo con alegría y con el sólo fin de entretenerse o divertirse, travesear, retozar, tomar parte en un juego.

A demás, para poder comprender mejor de donde proviene el concepto “juego”, mostramos una reflexión de Paredes (2003) con respecto a este concepto, que hemos encontrado en el libro: *Temario de Educación Física (LOMCE) acceso al cuerpo del maestro*, de Cañizares y Carbonero (2016). Paredes (2003) señala que para el estudio del concepto de “juego”, hay que considerar “ludus-i”, vocablo latino que al campo de la diversión y el juego.

Con respecto a la definición de juego, hay numerosos autores que se han expresado y han querido definir este término. Hacemos referencia, por ejemplo, a la Tesis Doctoral de Trigueros Cervantes (2000), ya que nos han parecido muy interesantes ciertas definiciones que aparecen en ésta, y por ello nosotros queremos utilizar para nuestra investigación algunas de éstas, que son las siguientes:

- ✓ “El juego es una «propiedad determinada» del comportamiento humano, que se diferencia del resto de la «vida ordinaria»” (Schmidt, 1995: 84).
- ✓ “Actividad en la que se reconstruyen sin fines utilitarios directos las relaciones sociales” (Elkonin, 1980: 22).

- ✓ “Actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma” (Rüssel, 1970: 13).
- ✓ Etc.

4.2. Evolución del juego a través de la historia

Según Carrasco (2011), en su documento llamado “*Importancia del juego en los niños*”, publicado en Calaméo, programa web de interacción de documentos online, (podrá encontrar el enlace web de éste en el ANEXO 8), donde se encuentra la webgrafía. Carrasco (2011), entiende la evolución del juego a lo largo de la historia de la siguiente manera:

En la **época clásica**: tanto en Roma como en Grecia, el juego en la etapa infantil era una actividad que estaba en la realidad del día a día de los menores.

En el **mundo medieval**: los juegos representaban figuras humanas o animales. La clase social más alta en la Edad Media crea juguetes para los niños/as.

El juego en la **etapa moderna**:

- ✓ En el **siglo XVII**, surge un nuevo pensamiento pedagógico moderno, concibiendo el juego educativo como elemento facilitador del aprendizaje.
- ✓ En el **siglo XVIII** se impone el juego como un instrumento pedagógico que llega con fuerza entre los pensadores de la época. Convirtiéndose en una obsesión, el sistema educativo agradable y útil, para los encargados y responsables de la educación, que mayormente era enseñada por la iglesia católica.

A **partir del siglo XIX**: con la Revolución Industrial en pleno bullicio, los menores cada vez tienen menos tiempo para jugar. Pero sin embargo, se originan nuevos juguetes que aumentarán las propuestas de juego.

4.3. Juego tradicional

4.3.1. Definiciones aclaratorias: juego tradicional, popular, rural y autóctono

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.

4.3.2. Cualidades del juego tradicional

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 verdadero de los juegos.

4.3.3. Beneficios del juego tradicional

En definitiva, queremos concluir en este punto destacando algunos de los innumerables beneficios que obtienen los sujetos que juegan de forma tradicional, teniendo como referencia las aportaciones de Fernández Moya (2014: 24), nombrado con anterioridad en otros apartados:

- ✓ 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.

4.3.4. Juegos tradicionales de Bailén

En la ciudad natal de la autora del TFG, Bailén, posee numerosos recuerdos de aquellos juegos tradicionales que aprendió en la calle con sus hermanos, primos, vecinos y amigos, al igual que en el colegio, en el que jugaba con sus compañeros y compañeras en el patio a numerosos juegos de este tipo.

Es cierto que era una manera en la que no solo se jugaba, sino que además, se compartía vivencias vitales como dialogar con nuestros amigos, reírnos de numerosas situaciones, se aprendía también las reglas que ciertos juegos tenían, y se cantaban canciones que algún familiar nuestro nos había inculcado, y que unos a otros nos lo enseñábamos. Aún recuerda la autora, jugando al juego de “al pasar la barca le dijo el barquero, las niñas bonitas no pagan dinero...”, en el recreo, vestidas/os con el uniforme del colegio y teniendo como compañero un gran limonero, que era el punto de encuentro de ella con sus compañeras y compañeros.

Algunos de los juegos tradicionales (juegos y canciones) que se jugaban en Bailén ya por la década de los 90 y, que a través de nuestra investigación (entrevistas, cuestionario y observaciones) sabemos que perduran 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 vendarle 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.*

4.4. Juego electrónico o videojuego

4.4.1. Definiciones de videojuego

Para 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.

Las definiciones de videojuego que nos resultan apropiadas para incluirlas en este subapartado, reflejadas en el artículo “*Videojuegos: 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.*”.

4.4.2. Evolución del videojuego

Según Pérez Latorre (2011), en su artículo “*Géneros de juegos y videojuegos. Aproximación desde diversas perspectivas teóricas*” publicado en *Comunicación y Cultura*, 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 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, 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. En el BOE (Boletín Oficial del Estado, página 19), donde está publicada la LOE, se recogen los objetivos de infantil, entre los cuales, el apartado “f” se refiere a las TIC de forma muy superficial, dice así: *“f) 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.

4.4.3. Clasificación 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:

1. 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 (puede encontrar adjuntado en el ANEXO 8: Webgrafía, tanto el informe realizado por el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales dentro del Convenio de colaboración con la Universidad Carlos III de Madrid, como el enlace web de la página oficial de PEGI)

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. Éstos se encuentran en el ANEXO 1, donde podrá visualizarlos.

2. Según los géneros existentes

Pérez García (2014), en su artículo *“El aprendizaje con videojuegos. Experiencias y buenas prácticas realizadas en las aulas españolas”*, hace referencia a la agrupación de los juegos electrónicos o videojuegos basados en los diferentes géneros que existen según Pascual y Ortega (2007: 211):

- ✓ **Acción:** el jugador interactúa de manera constante con diversidad de elementos.
- ✓ **Carreras:** el jugador puede controlar su vehículo y hacerlos circular por reproducciones de localidades y paisajes, con distinto tipo de asfalto, diferentes condiciones meteorológicas y climáticas, o cualquier otra situación que alteran la forma de conducción.
- ✓ **Estrategia:** existen varios subgéneros, como juegos de estrategia deportiva, estrategia bélica o juegos de estrategia a tiempo real. En este tipo de juegos, el jugador pone en práctica su capacidad de analizar y gestionar la información, tomar decisiones y gestionar recursos para conseguir unos objetivos.
- ✓ **Aventura:** centran la acción sobre una historia o argumento de ficción. El jugador asume el rol de uno o de varios de los jugadores que aparecen en el videojuego.
- ✓ **Deporte:** reproducen entornos deportivos reales, manteniendo las normas de cada deporte. Algunos casos emulan los entornos y jugadores reales de la temporada. Los distintos niveles de simulación hacen que se puedan elegir jugadores, creando equipos, campos de juego, seleccionar materiales, participar en ligas, torneos, etc.
- ✓ **Simulación:** proponen a los jugadores un escenario en el que pueden construir el escenario y desarrollar la acción del juego, como una ciudad, civilización, etc.

3. Siguiendo el criterio de utilidad educativa

Siguiendo el artículo nombrado anteriormente de Pérez García (2014), cita a Farraj, 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”*.

4.4.4. Beneficios del videojuego

El juego electrónico o videojuego poseen 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.
- ✓ Sirve como instrumento para aprender idiomas.

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.

4.4.5. Videojuegos infantiles populares en los alumnos y alumnas 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 5: 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 20016). 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.).

5. 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.

5.1.Contexto

El Colegio “*Sagrado Corazón*” donde se ha desarrollado nuestra investigación, está situado en la calle Isabel la Católica, número 23 de Bailén. 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 centro está acogido al régimen de conciertos educativos regulado en el Título IV de la LODE y el Título IV de la LOE en sus normas de desarrollo. El nivel de concierto del Colegio abarca:

- Educación Infantil: 6 unidades.
- Educación Primaria: 12 unidades.
- Educación Secundaria Obligatoria: 8 unidades.
- Unidad de apoyo a la Integración: 2 unidades.

El nivel socioeconómico de las familias de los alumnos/as es de nivel 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 y que finalizó en el 2014, según el Ayuntamiento de Bailén. Bien es cierto que aunque finalizase la crisis, aún siguen quedando secuelas en muchas familias de la localidad, ya que el sustento económico de dicho municipio se basaba la Industria de la Cerámica, principalmente en la producción del ladrillo, lo ponemos en pasado porque es una realidad que Bailén no se ha recuperado aún, y por consiguiente, las familias tampoco.

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. Aunque se observa positivamente que tienen grandes expectativas respecto al futuro de sus hijos e hijas. En la mayoría de las familias ambos progenitores están trabajando. También hay un considerable número de madres y padres con estudios superiores, ya que hemos podido conocer esta información a través de las respuestas del cuestionario que les facilitamos a los progenitores. 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.

En cuanto al entorno externo al colegio, hay varios centros educativos. Además del centro en cuestión, en Bailén existen 2 centros de educación infantil, 2 con infantil y primaria, 2 centros de educación primaria y 2 institutos de educación secundaria (IES), siendo el Colegio *Sagrado Corazón* muy demandado. Son colegios TIC y Bilingües, lo que hace que el colegio esté en una continua puesta a punto.

5.2. 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*, que puede verlo en el ANEXO 2, 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; 3 º 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, el tutor del TFG 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 la tutora de prácticas de la autora del TFG, docente 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 del TGF, siendo así *Google Drive* una herramienta que nos ha permitido obtener información de una manera rápida y eficaz.

Queremos añadir a este subapartado 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, concretamente 12 (dos progenitores diferentes, de cada una de las 6 unidades que posee el centro para infantil), y 1 de la docente del 2º curso (estudiantes de 4 años de edad) de E.I., que trabaja en dicho centro. Queremos decir que es 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. El guión de la entrevista puede consultarse en el ANEXO 4. 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 revisadas por el tutor del TFG, que dio validez a dicha entrevista.

En la entrevista realizada a la docente del alumnado de 4 años de edad de E.I., diseñamos unas preguntas previas, que posteriormente se fueron ampliando a través de la entrevista cara a cara con ella. Dicha entrevista puede consultarse en el ANEXO 6.

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. Puede verificarlo en el ANEXO 7. 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.

5.3. Población

La población de nuestra investigación depende de los instrumentos que hemos utilizado. Tanto para el cuestionario como para la entrevista, los progenitores del alumnado de infantil 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 maestras que imparten clase en las 6 unidades que posee el centro para infantil. En cuanto a la población de la observación/entrevista del alumnado de infantil es de 139, es decir todos los alumnos/as del centro que cursa la etapa de Educación Infantil.

5.4. 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. 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.

6. 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.

Nos ha parecido lo más apropiado, debido a la gran extensión de páginas que ocupan los resultados recabados de todas estas técnicas y que se nos excede de las 40 páginas recomendadas. Dichos resultados los podrá encontrar completamente desarrollados en sus anexos correspondientes, indicados a lo largo del apartado.

La totalidad de los resultados del cuestionario se encuentran en el ANEXO 3. Los **resultados generales del cuestionario rellenado por los padres y madres** que queremos destacar son que, el género de los progenitores encuestados pertenece un 17,7% 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 disfrutaban “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”.

Con respecto a todas las respuestas de los progenitores entrevistados, se encuentran en su totalidad en el ANEXO 5. 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 obtenidos a través de la entrevista a la docente del aula de 4 años de edad**, se encuentran en el ANEXO 6 en su totalidad. Algunos resultados generales que consideramos destacar son, que uno de ellos es que considera el juego ha ido evolucionando a lo largo de los años. Además opina 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 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 aula de 4 años** de Educación Infantil, pueden consultarse de forma amplia en el ANEXO 7. Los resultados obtenidos sobre los tipos de juegos tradicionales

que son conocidos por la mayoría de la clase son: “*El escondite*”, “*Pilla pilla*” y “*Gallinita ciega*”. En cuanto los videojuegos más conocidos 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.

7. 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 estuantes 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 los ANEXOS 3, 4, y 7, pueden consultarlos.

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, en el apartado 4.3., ha podido disfrutar de algunos de los 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, como así se puede apreciar en el ANEXO 3.

Si nos centramos en los videojuegos, comprobamos a través de su uso, que los niños y niñas desarrollan diferentes habilidades para su correcto desarrollo. Todas estos beneficios se hayan expuestos en el subapartado 4.4.4. 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 en la introducción, apartado 1.

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.

8. Propuestas de Mejora

En este apartado queremos sugerir diversas propuestas de mejora, que si se llevasen a la práctica, harían aun más completo el trabajo de investigación.

En cuanto a las técnicas realizadas, sugerimos varias propuestas de mejora:

- ✓ Buscar una alternativa en cuanto al acceso del cuestionario destinado a los progenitores, como por ejemplo informarnos cuales son los padres y madres que no tienen acceso al cuestionario online, por diversas causas como pueden ser no tener móvil, o tenerlo pero no posee internet, o simplemente no se encuentra usuario en la aplicación *Remind*, y por tanto facilitárselo de forma impresa. De esta forma mejoraremos tanto éste instrumento de investigación, como el aumento de la muestra, y podremos conseguir una mayor opinión y aportación sobre el tema tratado, por parte del género masculino de los progenitores.
- ✓ Redactar un cuestionario con el mayor número de preguntas que posean la misma estructura para poder hacer la validez *Alfa de Cronbach*.
- ✓ Realizar este estudio, pero llevándolo a cabo en una ciudad rural, y en ciudad capital. Pudiendo incluso, hacer una comparación de los resultados para conocer las diferencias y semejanzas entre ambas con respecto a la temática de nuestro proyecto. Se obtendrían resultados muy interesantes.

Además de mejorar los instrumentos llevados a cabo en el estudio, hay ciertos aspectos queremos incluir en las mejoras.

Aumentar la muestra del género masculino es una de las propuesta de mejora que queríamos incluir, ya que nos parece fundamental conocer que es lo que opinan sobre el juego tradicional y el videojuego, desde una perspectiva masculina, porque quizás haya una ligera variación en los resultados.

Otra propuesta de mejora sería, tras la falta de información que hemos denotado por parte de los progenitores con respecto a los videojuegos de tipo educativo y sus beneficios, que en los colegios se realicen charlas informativas sobre éstos, para que una vez que los/las menores en infantil dedican tiempo de su ocio al sector de los videojuegos, puedan aprovecharlo para que sus hijos e hijas adquieran conocimientos a la vez que se divierten.

La utilización de los videojuegos educativos (*serious games*) y del juego tradicional, por parte del centro donde se ha llevado a cabo la investigación, es correcta, pero se le podría plantear al centro por un lado, fomentar el juego tradicional incluyéndolo en el proyecto curricular, concretamente en la asignatura de Educación Física; y por otro lado potenciar aun más si cabe el uso del videojuego educativo dentro del aula, siendo instrumento de aprendizaje para los menores. Es decir, sugerir que

apuesten por la *gamificación* como propuesta innovadora anteriormente nombrada, utilizándola como metodología educativa.

Ampliar la investigación a niveles superiores escolares, Primaria y Secundaria, ya que a raíz de la investigación, hemos comprobado que es un tema interesante, que tiene una buena aceptación por parte de los padres y madres, y serviría para mejorar la calidad educativa de éstos niveles superiores.

Una recomendación para mejorar la calidad educativa de la Etapa de Educación Infantil sería que tras la búsqueda de información en nuestro proyecto, para conocer que reflejaban las leyes sobre el uso de los videojuegos en las aulas dentro de las TIC, observamos que en la Ley Orgánica de Educación 2/2006 de 3 de mayo así como en la LEA (2007) y también en la modificación que se hizo parcialmente con la aprobación de la LOMCE, hablan de las TIC potenciando su uso mayormente en Primaria, Secundaria, y tras la última modificación, en Bachillerato, dejando de cierta manera a un lado la etapa de Educación Infantil. Por ello se podría hacer una mejora en la ley para que concretase más este tema y ampliar el uso de las TIC en la Educación Infantil. Introduciendo por tanto los videojuegos educativos o serious games dentro de los contenidos de dicha etapa.

9. Bibliografía

Para no excedernos en las 40 páginas estipuladas, hemos decidido incluir la webgrafía en el ANEXO 8, dejando en dicho apartado, únicamente la 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.espidiductor.com/gamificacion-aprendizaje/>
- Cañizares Márquez, J.M. & Carbonero Celis, C. (2016). 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. En Cañizares Márquez, J.M. (Ed), *Temario de Oposiciones de Educación Física (LOMCE): Acceso al*

cuerpo del maestro (217-290). Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva S,L.
Recuperado de

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=pWxmDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA271&dq=suari++definicion+juego+tradicional+popular+aut%C3%B3ctono&ots=yfzApSl3x5&sig=Ue1fvltKBsrrVifRtZLAK-4s1g8#v=onepage&q&f=false>

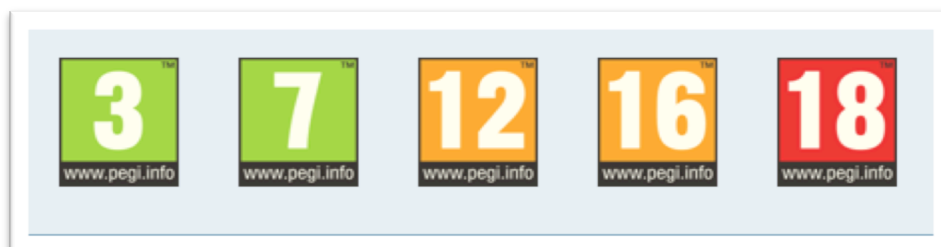
- Eguia Gómez, J.L., Contreras Espinosa, R.S. & Solano Albajes, L. (2013). Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. *3 ciencias*, 1-14. Recuperado de <http://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
- Elkonin, D. B. (1980). *Psicología del juego*. Madrid: Pablo del Río. (Edición original de 1978).
- Etxeberria, 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.
- Gee, J.P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Aljibe.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. (Tesis doctoral). Institute of Technology, Georgia.
- Gómez del Castillo, M.T. (2007). Videojuegos y transmisión de valores. *Revista Iberoamericana de Educación*, 43 (6), 1-10.
- 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 Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado. Madrid, España. 4 de mayo de 2006.
- Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía. Boletín Oficial Junta de Andalucía. Sevilla, España. 26 de diciembre de 2007.
- 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.

- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy yo*. Sevilla: Wanceulen.
- Pascual Sevillano, M.A. & Ortega Carrillo, J.A. (2007). *Videojuegos y Educación, Nuevas Tecnologías para la Educación en la era digital*. Madrid: Pirámide.
- 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. *Comunicació: Revista de Recerca*, 28 (1), 127-146.
- Pérez Navío, E. (2010). *Sociedad, Familia y Educación*. Jaén: Joxman.
- Rüssel, A. (1970). *El Juego de los niños*. Barcelona: Herder. (Edición original de 1965).
- 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.
- Schmidt, G. (1995). Jugar: un mundo dentro del mundo ordinario. *Unisport: El deporte hacia el siglo XXI*, (19), 84-88.
- 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.
- Trigueros Cervantes, C. (2000). *Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la Educación Física en centros de educación primaria de Granada*. (Tesis doctoral). Universidad de Granada/Facultad de Ciencias de la Educación, Granada.
- 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.

ANEXO 1: Sistema PEGI

❖ Etiquetas PEGI según el rango de edad

Las etiquetas PEGI (2003), según la página web oficial de PEGI (podrá encontrar el enlace web en el ANEXO 8: Webgrafía), se colocan tanto en el anverso y el reverso de los estuches de los videojuegos e indican los siguientes niveles de edad:



PEGI 3

El contenido de los juegos con esta clasificación se considera apto para todos los grupos de edades. Se acepta cierto grado de violencia dentro de un contexto cómico (por lo general, formas de violencia típicas de dibujos animados como Bugs Bunny o Tom y Jerry). El niño no debería poder relacionar los personajes de la pantalla con personajes de la vida real, los personajes del juego deben formar parte exclusivamente del ámbito de la fantasía. El juego no debe contener sonidos ni imágenes que puedan asustar o amedrentar a los niños pequeños. No debe oírse lenguaje soez.



PEGI 7

Pueden considerarse aptos para esta categoría los juegos que normalmente se clasificarían dentro de 3 pero que contengan escenas o sonidos que puedan asustar.



PEGI 12

En esta categoría pueden incluirse los videojuegos que muestren violencia de una naturaleza algo más gráfica hacia personajes de fantasía y/o violencia no gráfica hacia personajes de aspecto humano o hacia animales reconocibles, Así como los videojuegos que muestren desnudos de naturaleza algo más gráfica. El lenguaje soez debe ser suave y no debe contener palabrotas sexuales.



PEGI 16

Esta categoría se aplica cuando la representación de la violencia (o actividad sexual) alcanza un nivel similar al que cabría esperar en la vida real. Los jóvenes de este grupo de edad también deben ser capaces de manejar un lenguaje más soez, el concepto del uso del tabaco y drogas y la representación de actividades delictivas.



PEGI 18

La clasificación de adulto se aplica cuando el nivel de violencia alcanza tal grado que se convierte en representación de violencia brutal o incluye elementos de tipos específicos de violencia. La violencia brutal es el concepto más difícil de definir, ya que en muchos casos puede ser muy subjetiva pero, por lo general, puede definirse como la representación de violencia que produce repugnancia en el espectador

❖ **Descriptores de los motivos principales por los que el juego a obtenido una categoría concreta de edad**

Dichos descriptores aparecen en el reverso de los estuches de los videojuegos y existen 8 tipos:

	Lenguaje soez El juego contiene palabrotas
	Discriminación El juego contiene representaciones discriminatorias, o material que puede favorecer la discriminación
	Drogas El juego hace referencia o muestra el uso de drogas
	Miedo El juego puede asustar o dar miedo a niños
	Juego Juegos que fomentan el juego de azar y apuestas o enseñan a jugar
	Sexo El juego contiene representaciones de desnudez y/o comportamientos sexuales o referencias sexuales
	Violencia El juego contiene representaciones violentas
	En línea El juego puede jugarse en línea

ANEXO 2: Encuesta online para padres y madres del alumnado de infantil del Colegio *Sagrado Corazón*, Bailén (Jaén)

1/12/2016

Uso del juego tradicional y del videojuego o juego online en infantil

Uso del juego tradicional y del videojuego o juego online en infantil

"La finalidad de este cuestionario es investigar el papel que ocupan en la actualidad, tanto el juego tradicional, como el juego electrónico o videojuego en la etapa de infantil y poder conocer las preferencias de su hijo o hija por un tipo de juego u otro.
El cuestionario es anónimo y se respetará la privacidad de las respuestas de cada encuestado. Solo tardará unos minutos en realizar la encuesta.
Muchas gracias por su atención y colaboración por mejorar la calidad de la educación de sus hijos e hijas"

***Obligatorio**

1. 1. Indique su género *

Marca solo un óvalo.

☐ Masculino

☐ Femenino

2. 2. Señale su edad *

Marca solo un óvalo.

☐ Menor de 18 años

☐ de 18 a 25 años

☐ de 26 a 35 años

☐ de 36 a 45 años

☐ de 46 a 55 años

☐ Más de 55 años

3. 3. Nivel académico del progenitor que rellena dicha encuesta *

Marca solo un óvalo.

☐ Sin estudios finalizados

☐ Estudios Primarios

☐ Estudios Secundarios

☐ Bachillerato/FP

☐ Estudios Universitarios

☐ Estudios posteriores universitarios (Máster, Doctorado)

4. 4. Indique la profesión del padre *

.....

5. 5. Indique la profesión de la madre *

6. Género de su hijo o hija **Marca solo un óvalo.*

- ☐ Masculino
- ☐ Femenino

7. Edad de su hijo o hija **Marca solo un óvalo.*

- ☐ 3 años
- ☐ 4 años
- ☐ 5 años

8. Número de hermanos que posee su hijo o hija **Marca solo un óvalo.*

- ☐ Es hijo o hija único/a
- ☐ 1 hermano/a
- ☐ 2 hermanos/as
- ☐ 3 hermanos/as
- ☐ 4 hermanos/as
- ☐ Más de 4 hermanos/as

9. ¿Cuál cree usted que es el grado de importancia del juego en la infancia? **Marca solo un óvalo.*

- ☐ Nada
- ☐ Poco
- ☐ Algo
- ☐ Bastante
- ☐ Mucho

Juego tradicional

El juego tradicional es aquel en el que se usa el propio cuerpo o utilizan recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, hojas, flores, ramas, etc) o entre objetos caseros (instrumentos reciclados, cuerdas, papeles, hilos, botones, dedales, etc).

También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, peonzas, pelotas, canicas, dados, etc), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, barcos o aviones de papel).

En Bailén algunos juegos tradicionales son el tejo o rayuela, veo veo, pollito inglés y muchos más.

10. ¿Conoce su hijo o hija algún juego tradicional? **Marca solo un óvalo.*

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ Tal vez

11. **¿Cuánto tiempo al día dedica su hija o hijo aproximadamente a jugar al juego tradicional ? ***

Marca solo un óvalo.

- ☐ Nada
- ☐ 30 minutos
- ☐ 1 hora
- ☐ 2 horas
- ☐ 3 horas
- ☐ 4 horas
- ☐ Más de 4 horas

12. **¿Con qué persona o personas juega de una forma tradicional? Puede marcar una o varias opciones. ***

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Ambos progenitores
- ☐ Padre
- ☐ Madre
- ☐ Abuelos/as
- ☐ Primos/as
- ☐ Amigos/as
- ☐ Ninguna de las anteriores

13. **¿En qué lugares suele realizar su hija o hijo el juego tradicional? Puede marcar una o varias opciones. ***

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Hogar (familiar, de los abuelos, tíos, etc)
- ☐ Campo
- ☐ Playa
- ☐ Montaña
- ☐ Vía pública
- ☐ Parque infantil
- ☐ Otros lugares

14. **¿Qué juego o juegos tradicionales le gusta a su hijo o hija? ***

15. ¿Cuánto disfruta su hijo o hija con el juego tradicional? **Marca solo un óvalo.*

- ☐ Nada
- ☐ Poco
- ☐ Algo
- ☐ Bastante
- ☐ Mucho

Juegos electrónicos o videojuegos

Un videojuego o juego online es un juego electrónico en el que pueden interactuar una o más personas. Está orientada al entretenimiento, que a través de ciertos mandos o controladores, permite simular experiencias en la pantalla de un ordenador, televisión, tablet u otro dispositivo electrónico.

16. ¿Conoce su hijo o hija algún videojuego? **Marca solo un óvalo.*

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ Tal vez

17. ¿Cuánto tiempo al día dedica su hija o hijo aproximadamente a jugar a los videojuegos (videoconsola, teléfonos móviles, juegos online, tablets)? **Marca solo un óvalo.*

- ☐ Nada
- ☐ 1 hora
- ☐ 2 horas
- ☐ 3 horas
- ☐ 4 horas
- ☐ Más de 4 horas

18. ¿Cuántos días a la semana juega a los videojuegos? **Marca solo un óvalo.*

- ☐ Ningún día
- ☐ 1 día a la semana
- ☐ 2 o 3 días
- ☐ 4 o 5 días
- ☐ 6 días
- ☐ Todos los días

19. **¿Con qué persona o personas juega a este tipo de juego? Puede marcar una o varias opciones ***

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Padre
- ☐ Madre
- ☐ Ambos progenitores
- ☐ Abuelos/as
- ☐ Primos/as
- ☐ Amigos/as
- ☐ Solo
- ☐ Ninguno de los anteriores

20. **¿Qué soporte digital utiliza su hijo o hija para el juego electrónico o videojuego? Puede marcar una o varias opciones ***

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Móvil
- ☐ Ordenador
- ☐ Videoconsola de salón (Play Station, Nintendo Wii, etc...)
- ☐ Videoconsola de bolsillo (Nintendo DSi, PSP, etc...)
- ☐ Tablet
- ☐ Ningún dispositivo

21. **¿Qué videojuego o videojuegos le gusta a su hijo o hija? ***

22. **¿Cuánto disfruta su hijo o hija jugando con el juego electrónico o videojuego? ***

Marca solo un óvalo.

- ☐ Nada
- ☐ Poco
- ☐ Algo
- ☐ Bastante
- ☐ Mucho

23. **¿Qué tipo de juego prefiere que juegue su hija o hijo? ***

Marca solo un óvalo.

- ☐ Juego tradicional
- ☐ Juego electrónico o videojuego
- ☐ Ambos por igual
- ☐ Ninguno de los dos

1/12/2016

Uso del juego tradicional y del videojuego o juego online en infantil

24. **24. Si lo desea añada algo más que no se le haya preguntado anteriormente, relacionado con la temática de la encuesta ***

Con la tecnología de
 Google Forms

https://docs.google.com/forms/d/1PiFWveLDi7SCv0pVkzr_gH_A10zlwnj0GttQDxE-cul/edit

6/6

ANEXO 3: Resultados del cuestionario realizado por los progenitores del alumnado de infantil

FREQUENCIES VARIABLES=Tiempo Género Edad Nivel ProfesiónP ProfesiónM
 GéneroHIJO EdadHIJO Hermanos P.9 P.10 P.11 P.12 P.13 P.14 P.15 P.16 P.17 P.18
 P.19 P.20 P.21 P.22 P.23 P.24
 /STATISTICS=STDDEV VARIANCE MEAN MEDIAN MODE
 /HISTOGRAM NORMAL
 /ORDER=ANALYSIS.

Frecuencias

Notas		
Salida creada		28-NOV-2016 22:56:51
Comentarios		
Entrada	Datos	C:\Users\belen\Desktop\ENCUESTA2.sav
	Conjunto de datos activo	Conjunto_de_datos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	95
Manejo de valor perdido	Definición de ausencia	Los valores perdidos definidos por el usuario se tratan como perdidos.
	Casos utilizados	Las estadísticas se basan en todos los casos con datos válidos.

Sintaxis		FREQUENCIES VARIABLES=Tiempo Género Edad Nivel ProfesiónP ProfesiónM GéneroHIJO EdadHIJO Hermanos P.9 P.10 P.11 P.12 P.13 P.14 P.15 P.16 P.17 P.18 P.19 P.20 P.21 P.22 P.23 P.24 /STATISTICS=STDDEV VARIANCE MEAN MEDIAN MODE /HISTOGRAM NORMAL /ORDER=ANALYSIS.
Recursos	Tiempo de procesador	00:00:06,45
	Tiempo transcurrido	00:00:05,52

Advertencias

Marca Temporal es una cadena, de forma que no se puede generar un histograma.

Indique la profesión del padre es una cadena, de forma que no se puede generar un histograma.

Indique la profesión de la madre es una cadena, de forma que no se puede generar un histograma.

¿Qué juego o juegos tradicionales le gusta a su hijo o hija? es una cadena, de forma que no se puede generar un histograma.

¿Qué videojuego o videojuegos le gusta a su hijo o hija? es una cadena, de forma que no se puede generar un histograma.

Estadísticos

		Marca Temporal	Género	Señale su edad	Nivel académico del progenitor que rellena dicha encuesta	Indique la profesión del padre
N	Válido	95	95	95	95	95
	Perdidos	0	0	0	0	0
Media			1,85	3,47	3,74	
Mediana			2,00	4,00	4,00	
Moda			2	4	5	

Desviación estándar		,356	,666	1,213	
Varianza		,127	,443	1,473	

Estadísticos

		Indique la profesión de la madre	Género de su hijo o hija	Edad de su hijo o hija	Número de hermanos que posee su hijo o hija
N	Válido	95	95	95	95
	Perdidos	0	0	0	0
Media			1,49	3,93	,83
Mediana			1,00	4,00	1,00
Moda			1	3	1
Desviación estándar			,503	,815	,577
Varianza			,253	,665	,333

Estadísticos

		¿Cuál cree usted que es el grado de importancia del juego en la infancia?	¿Conoce su hijo o hija algún juego tradicional?	¿Cuánto tiempo al día dedica su hijo o hijo aproximadamente a jugar al juego tradicional?	¿Con qué persona o personas juega de una forma tradicional?
N	Válido	95	95	95	95
	Perdidos	0	0	0	0
Media		2,69	1,03	1,53	4,21
Mediana		3,00	1,00	1,00	5,00
Moda		3	1	2	5
Desviación estándar		,507	,228	,999	1,577
Varianza		,257	,052	,999	2,487

Estadísticos

		¿En qué lugares suele realizar su hija o hijo el juego tradicional? Puede marcar una o varias opciones.	¿Qué juego o juegos tradicionales le gusta a su hijo o hija?	¿Cuánto disfruta su hijo o hija con el juego tradicional?	¿Conoce su hijo o hija algún videojuego?
N	Válido	95	95	95	95
	Perdidos	0	0	0	0
Media		1,23		2,51	1,55
Mediana		1,00		3,00	1,00
Moda		1		3	1
Desviación estándar		,844		,614	,835
Varianza		,712		,378	,697

Estadísticos

		¿Cuánto tiempo al día dedica su hija o hijo aproximadamente a jugar a los videojuegos (videoconsola, teléfonos móviles, juegos online, tablets)?	¿Cuántos días a la semana juega a los videojuegos?	¿Con qué persona o personas juega a este tipo de juego?	¿Qué soporte digital utiliza su hijo o hija para el juego electrónico o videojuego?
N	Válido	95	95	95	95
	Perdidos	0	0	0	0
Media		,79	1,68	2,95	1,33
Mediana		1,00	1,00	3,00	1,00
Moda		1	0	5	1
Desviación estándar		,798	1,475	1,893	1,476
Varianza		,636	2,176	3,582	2,180

Estadísticos

		¿Qué videojuego o videojuegos le gusta a su hijo o hija?	¿Cuánto disfruta su hijo o hija jugando con el juego electrónico o videojuego?	¿Qué tipo de juego prefiere que juegue su hija o hijo?	Si lo desea añada algo más que no se le haya preguntado anteriormente, relacionado con la temática de la encuesta
N	Válido	95	95	95	95
	Perdidos	0	0	0	0
Media			1,94	1,44	2,2421
Mediana			2,00	1,00	2,0000
Moda			2	1	,00
Desviación estándar			1,029	,872	2,25839
Varianza			1,060	,760	5,100

Tabla de frecuencia

Marca Temporal

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 10/26/2016 17:59:33	1	1,1	1,1	1,1
10/26/2016 18:00:52	1	1,1	1,1	2,1
10/26/2016 18:03:28	1	1,1	1,1	3,2
10/26/2016 18:05:28	1	1,1	1,1	4,2
10/26/2016 18:21:41	1	1,1	1,1	5,3
10/26/2016 18:42:06	1	1,1	1,1	6,3

10/26/2016 18:49:18	1	1,1	1,1	7,4
10/26/2016 18:53:29	1	1,1	1,1	8,4
10/26/2016 18:54:28	1	1,1	1,1	9,5
10/26/2016 18:58:05	1	1,1	1,1	10,5
10/26/2016 19:02:21	1	1,1	1,1	11,6
10/26/2016 19:04:34	1	1,1	1,1	12,6
10/26/2016 19:05:03	1	1,1	1,1	13,7
10/26/2016 19:15:26	1	1,1	1,1	14,7
10/26/2016 19:21:18	1	1,1	1,1	15,8
10/26/2016 19:21:27	1	1,1	1,1	16,8
10/26/2016 19:27:14	1	1,1	1,1	17,9
10/26/2016 19:28:07	1	1,1	1,1	18,9
10/26/2016 19:42:03	1	1,1	1,1	20,0
10/26/2016 20:03:20	1	1,1	1,1	21,1
10/26/2016 20:08:32	1	1,1	1,1	22,1
10/26/2016 20:11:00	1	1,1	1,1	23,2
10/26/2016 20:27:37	1	1,1	1,1	24,2
10/26/2016 21:00:20	1	1,1	1,1	25,3
10/26/2016 21:10:39	1	1,1	1,1	26,3
10/26/2016 21:11:18	1	1,1	1,1	27,4

10/26/2016 21:13:53	1	1,1	1,1	28,4
10/26/2016 21:17:38	1	1,1	1,1	29,5
10/26/2016 21:18:00	1	1,1	1,1	30,5
10/26/2016 21:41:22	1	1,1	1,1	31,6
10/26/2016 22:07:24	1	1,1	1,1	32,6
10/26/2016 22:16:03	1	1,1	1,1	33,7
10/26/2016 22:37:25	1	1,1	1,1	34,7
10/26/2016 23:09:57	1	1,1	1,1	35,8
10/26/2016 23:26:31	1	1,1	1,1	36,8
10/26/2016 23:52:49	1	1,1	1,1	37,9
10/27/2016 0:37:56	1	1,1	1,1	38,9
10/27/2016 0:58:56	1	1,1	1,1	40,0
10/27/2016 0:58:58	1	1,1	1,1	41,1
10/27/2016 1:04:00	1	1,1	1,1	42,1
10/27/2016 1:09:34	1	1,1	1,1	43,2
10/27/2016 1:23:32	1	1,1	1,1	44,2
10/27/2016 10:51:07	1	1,1	1,1	45,3
10/27/2016 11:06:39	1	1,1	1,1	46,3
10/27/2016 11:08:16	1	1,1	1,1	47,4
10/27/2016 12:01:11	1	1,1	1,1	48,4

10/27/2016 12:16:17	1	1,1	1,1	49,5
10/27/2016 12:49:01	1	1,1	1,1	50,5
10/27/2016 12:55:13	1	1,1	1,1	51,6
10/27/2016 14:03:40	1	1,1	1,1	52,6
10/27/2016 14:08:10	1	1,1	1,1	53,7
10/27/2016 14:39:17	1	1,1	1,1	54,7
10/27/2016 15:12:58	1	1,1	1,1	55,8
10/27/2016 15:17:14	1	1,1	1,1	56,8
10/27/2016 17:14:42	1	1,1	1,1	57,9
10/27/2016 17:53:22	1	1,1	1,1	58,9
10/27/2016 18:41:13	1	1,1	1,1	60,0
10/27/2016 20:30:43	1	1,1	1,1	61,1
10/27/2016 21:08:44	1	1,1	1,1	62,1
10/27/2016 6:29:21	1	1,1	1,1	63,2
10/27/2016 9:11:15	1	1,1	1,1	64,2
10/27/2016 9:13:39	1	1,1	1,1	65,3
10/27/2016 9:14:00	1	1,1	1,1	66,3
10/27/2016 9:14:14	1	1,1	1,1	67,4
10/27/2016 9:15:20	1	1,1	1,1	68,4
10/27/2016 9:19:52	1	1,1	1,1	69,5

10/27/2016 9:42:28	1	1,1	1,1	70,5
10/27/2016 9:47:49	1	1,1	1,1	71,6
10/27/2016 9:59:05	1	1,1	1,1	72,6
10/28/2016 20:30:28	1	1,1	1,1	73,7
10/28/2016 20:47:14	1	1,1	1,1	74,7
10/31/2016 11:09:57	1	1,1	1,1	75,8
10/31/2016 11:28:31	1	1,1	1,1	76,8
11/1/2016 2:19:19	1	1,1	1,1	77,9
11/18/2016 11:27:58	1	1,1	1,1	78,9
11/2/2016 13:05:41	1	1,1	1,1	80,0
11/2/2016 13:06:42	1	1,1	1,1	81,1
11/2/2016 13:13:36	1	1,1	1,1	82,1
11/2/2016 13:27:13	1	1,1	1,1	83,2
11/2/2016 13:40:34	1	1,1	1,1	84,2
11/2/2016 13:41:35	1	1,1	1,1	85,3
11/2/2016 13:43:50	1	1,1	1,1	86,3
11/2/2016 13:49:27	1	1,1	1,1	87,4
11/2/2016 14:33:36	1	1,1	1,1	88,4
11/2/2016 16:09:59	1	1,1	1,1	89,5
11/2/2016 16:55:07	1	1,1	1,1	90,5
11/2/2016 19:33:30	1	1,1	1,1	91,6

11/2/2016 22:02:24	1	1,1	1,1	92,6
11/3/2016 10:00:58	1	1,1	1,1	93,7
11/3/2016 11:35:37	1	1,1	1,1	94,7
11/3/2016 13:49:40	1	1,1	1,1	95,8
11/3/2016 19:14:29	1	1,1	1,1	96,8
11/4/2016 12:56:44	1	1,1	1,1	97,9
11/7/2016 13:42:12	1	1,1	1,1	98,9
11/8/2016 19:23:22	1	1,1	1,1	100,0
Total	95	100,0	100,0	

Género

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Masculino	14	14,7	14,7	14,7
Femenino	81	85,3	85,3	100,0
Total	95	100,0	100,0	

Señale su edad

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Menor de 18	2	2,1	2,1	2,1
de 18 a 25	2	2,1	2,1	4,2
De 26 a 35	41	43,2	43,2	47,4
De 36 a 45	49	51,6	51,6	98,9
De 46 a 55	1	1,1	1,1	100,0
Total	95	100,0	100,0	

Nivel académico del progenitor que rellena dicha encuesta

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Sin estudios finalizados	1	1,1	1,1	1,1
Primarios	22	23,2	23,2	24,2
Secundarios	13	13,7	13,7	37,9
Bachillerato/FP	24	25,3	25,3	63,2
Universitarios	35	36,8	36,8	100,0
Total	95	100,0	100,0	

Indique la profesión del padre

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Abogado	1	1,1	1,1	1,1
Administrativo	2	2,1	2,1	3,2
Agricola	1	1,1	1,1	4,2
Agricultor	1	1,1	1,1	5,3
Albañil	1	1,1	1,1	6,3
Alfarero	2	2,1	2,1	8,4
Alfarero/transportis	1	1,1	1,1	9,5
Asesor fiscal y labo	1	1,1	1,1	10,5
Autonomo	1	1,1	1,1	13,7
Autónomo	2	2,1	2,1	12,6
Camarero	1	1,1	1,1	14,7
Camarero	3	3,2	3,2	17,9
Camionero	4	4,2	4,2	22,1
Capataz Almacen	1	1,1	1,1	23,2
Carnicero	1	1,1	1,1	24,2
Carnicero	1	1,1	1,1	25,3
Carretillero	1	1,1	1,1	26,3
CELADOR- CONDUCTOR	1	1,1	1,1	27,4
Ceramista	1	1,1	1,1	28,4
Chofer	3	3,2	3,2	31,6
Chófer camión	1	1,1	1,1	32,6
Comercial	2	2,1	2,1	34,7
Comerciante	1	1,1	1,1	35,8

Conductor	1	1,1	1,1	36,8
Cristalero	2	2,1	2,1	38,9
dependiente	1	1,1	1,1	40,0
Dependiente	1	1,1	1,1	41,1
Director Técnico	1	1,1	1,1	42,1
Empresario	2	2,1	2,1	44,2
Empresario agrícola	1	1,1	1,1	45,3
Encargado de almacén	1	1,1	1,1	46,3
Escayolista	1	1,1	1,1	47,4
Fontanero	3	3,2	3,2	50,5
funcionario	2	2,1	2,1	52,6
Funcionario	1	1,1	1,1	53,7
Gerente	1	1,1	1,1	54,7
Gestor telefónico	1	1,1	1,1	55,8
Guardia Civil	1	1,1	1,1	56,8
Hornero	1	1,1	1,1	57,9
hostelería	2	2,1	2,1	60,0
Informático	1	1,1	1,1	62,1
Informático	1	1,1	1,1	61,1
Ingeniero	1	1,1	1,1	63,2
Ingeniero Técnico in	1	1,1	1,1	64,2
jefe de cocina	1	1,1	1,1	65,3
Jefe de servicio en	1	1,1	1,1	66,3
Jefe de ventas	1	1,1	1,1	67,4
Jubilado	1	1,1	1,1	68,4
Maestro	3	3,2	3,2	71,6
Mecánico	1	1,1	1,1	74,7
mecánico	2	2,1	2,1	73,7
Mozo	1	1,1	1,1	75,8
Mozo de almacén	1	1,1	1,1	76,8
Operario grúa	1	1,1	1,1	77,9
panadero	1	1,1	1,1	78,9
peluquero	1	1,1	1,1	80,0
pensionista	1	1,1	1,1	81,1
Prevención de Riesgo	1	1,1	1,1	82,1
profesor	1	1,1	1,1	83,2
Profesor	4	4,2	4,2	87,4
Profesor de seguridad	1	1,1	1,1	88,4

Químico	1	1,1	1,1	89,5
Repartidor de pan	1	1,1	1,1	90,5
seguridad privada	1	1,1	1,1	91,6
Seguridad Privada	1	1,1	1,1	92,6
Soldador	1	1,1	1,1	93,7
Tejar	1	1,1	1,1	94,7
Trabajador agrario	1	1,1	1,1	95,8
Trabajador agrícola	1	1,1	1,1	96,8
Transportista	1	1,1	1,1	97,9
Transportista	1	1,1	1,1	98,9
Vaquero	1	1,1	1,1	100,0
Total	95	100,0	100,0	

Indique la profesión de la madre

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Abogada	1	1,1	1,1	1,1
Actualmente en paro	1	1,1	1,1	2,1
Administrativo	1	1,1	1,1	3,2
administrativa	1	1,1	1,1	4,2
Administrativa	1	1,1	1,1	5,3
administrativo	1	1,1	1,1	6,3
Administrativo	7	7,4	7,4	13,7
Ama casa	1	1,1	1,1	14,7
Ama de casa	1	1,1	1,1	15,8
Ama de cas	1	1,1	1,1	16,8
ama de casa	4	4,2	4,2	21,1
Ama de casa	14	14,7	14,7	35,8
Ama de Casa	1	1,1	1,1	36,8
asesora de telecomun	1	1,1	1,1	37,9
Atención al públic	1	1,1	1,1	38,9
Auxiliar	1	1,1	1,1	40,0
Auxiliar de enfermer	1	1,1	1,1	41,1
Auxiliar de odontolo	1	1,1	1,1	42,1
Cajera	1	1,1	1,1	43,2
Cajera/reponedora	1	1,1	1,1	44,2

camarera	2	2,1	2,1	46,3
Campo	1	1,1	1,1	47,4
Cartera	1	1,1	1,1	48,4
Comercial	2	2,1	2,1	50,5
comercio	1	1,1	1,1	51,6
Dependiente	6	6,3	6,3	57,9
Desempleada	1	1,1	1,1	58,9
Directora de centro	1	1,1	1,1	60,0
Educadora infantil	1	1,1	1,1	61,1
Empresaria	1	1,1	1,1	62,1
En paro	2	2,1	2,1	64,2
ENFERMERA	1	1,1	1,1	65,3
Enfermera en el SAS	1	1,1	1,1	66,3
Fisioterapeuta	1	1,1	1,1	67,4
Gerocultora	1	1,1	1,1	68,4
Gestión recursos hu	1	1,1	1,1	69,5
Higienista	1	1,1	1,1	70,5
Informática	1	1,1	1,1	71,6
licenciada desemplea	1	1,1	1,1	72,6
maestra	1	1,1	1,1	73,7
Maestra	6	6,3	6,3	80,0
Matrona	1	1,1	1,1	81,1
Operadora	1	1,1	1,1	82,1
peluquera	1	1,1	1,1	83,2
Peluquera	3	3,2	3,2	86,3
Pintora de macetas	1	1,1	1,1	87,4
profesora	1	1,1	1,1	88,4
Psicóloga	1	1,1	1,1	89,5
Tcnica de Laborator	1	1,1	1,1	90,5
Técnico de Laborato	1	1,1	1,1	91,6
Técnico en Farmacia	1	1,1	1,1	92,6
técnico especialista	1	1,1	1,1	93,7
Tcnico Superior Raf	1	1,1	1,1	94,7
Teleoperadora	3	3,2	3,2	97,9
Trabajador agrícola	1	1,1	1,1	98,9
Vendedora	1	1,1	1,1	100,0
Total	95	100,0	100,0	

Género de su hijo o hija

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Masculino	48	50,5	50,5	50,5
Femenino	47	49,5	49,5	100,0
Total	95	100,0	100,0	

Edad de su hijo o hija

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 3 años	35	36,8	36,8	36,8
4 años	32	33,7	33,7	70,5
5 años	28	29,5	29,5	100,0
Total	95	100,0	100,0	

Número de hermanos que posee su hijo o hija

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 0	25	26,3	26,3	26,3
1	61	64,2	64,2	90,5
2	9	9,5	9,5	100,0
Total	95	100,0	100,0	

¿Cuál cree usted que es el grado de importancia del juego en la infancia?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Algo	2	2,1	2,1	2,1
Bastante	25	26,3	26,3	28,4
Mucho	68	71,6	71,6	100,0
Total	95	100,0	100,0	

¿Conoce su hijo o hija algún juego tradicional?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Sí	93	97,9	97,9	97,9
Tal vez	1	1,1	1,1	98,9
No	1	1,1	1,1	100,0
Total	95	100,0	100,0	

¿Cuánto tiempo al día dedica su hija o hijo aproximadamente a jugar al juego tradicional?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nada	4	4,2	4,2	4,2
Menos de una hora	19	20,0	20,0	24,2
Una hora	27	28,4	28,4	52,6
Dos horas	31	32,6	32,6	85,3
Tres horas	9	9,5	9,5	94,7
Cuatro Horas	5	5,3	5,3	100,0
Total	95	100,0	100,0	

¿Con qué persona o personas juega de una forma tradicional?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Madre	11	11,6	11,6	11,6
Padre	8	8,4	8,4	20,0
Abuelos/as	6	6,3	6,3	26,3
Amigos/as	4	4,2	4,2	30,5
Ambos progenitores	61	64,2	64,2	94,7
Primos/as	1	1,1	1,1	95,8
Ninguno de los anteriores	4	4,2	4,2	100,0
Total	95	100,0	100,0	

¿En qué lugares suele realizar su hija o hijo el juego tradicional? Puede marcar una o varias opciones.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Hogar	87	91,6	91,6	91,6
Campo	2	2,1	2,1	93,7
Vía pública	1	1,1	1,1	94,7
Parque	2	2,1	2,1	96,8
Infantil	3	3,2	3,2	100,0
Otros	3	3,2	3,2	100,0
Total	95	100,0	100,0	

¿Qué juego o juegos tradicionales le gusta a su hijo o hija?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido "jugar a las mamás, al escondite.	3	3,2	3,2	3,2
A todo tipo	1	1,1	1,1	4,2
Al esconditeJugar en la arena...m	1	1,1	1,1	5,3
Balón mano	1	1,1	1,1	6,3
Bebés y cuidado	1	1,1	1,1	7,4
Caballito de palo,pilla pilla, aro, casitas, coche	1	1,1	1,1	8,4
Coches	1	1,1	1,1	9,5
Coches, pelotas , saltar a la comba...y cosas así	1	1,1	1,1	10,5
Columpios, oca, puzzles, juegos de mesa, etc.	1	1,1	1,1	11,6
comba,pilla,pilla	1	1,1	1,1	12,6
Construir con bloques	1	1,1	1,1	13,7
Corro de la patata, pilla-pilla, y tantos muchos q	1	1,1	1,1	14,7
Corro de las patatas,parchis	1	1,1	1,1	15,8
El escondite ,un dos tres pollito inglés	1	1,1	1,1	16,8

El escondite de cosas , futbol	1	1,1	1,1	17,9
El escondite, a pilla pilla etc	1	1,1	1,1	18,9
El escondite,la pillar,el tejo,las muñecas etc	1	1,1	1,1	20,0
El patio de mi casa	2	2,1	2,1	22,1
El patio de mi casa. El escondite. Pilla pilla..	1	1,1	1,1	23,2
El veo veo y a la comba	1	1,1	1,1	24,2
Esconder pelota coches	1	1,1	1,1	25,3
Escondite	4	4,2	4,2	29,5
Escondite principalmente	1	1,1	1,1	30,5
Escondite, a pillar, con las muñecas,	1	1,1	1,1	31,6
Escondite, correr, columpios, ...	1	1,1	1,1	32,6
Escondite, hacer castillos con piezas y jugar a la	1	1,1	1,1	33,7
Escondite, hacer marionetas de papel, jugar con mu	1	1,1	1,1	34,7
Escondite, la pillar	1	1,1	1,1	35,8
Escondite, veo veo, arena, muñecos, pelota	1	1,1	1,1	36,8
Escondite,saltar la comba,pilla pilla etc...	1	1,1	1,1	37,9
Futbol	1	1,1	1,1	38,9
Fútbol, escondite, juegos imaginativos de superh	1	1,1	1,1	40,0
Fútbol, jugar con coches y motos de juguete, el p	1	1,1	1,1	41,1
Fútbol, pañuelo..	1	1,1	1,1	42,1
Fútbol,escondite,pilla/p illa	1	1,1	1,1	43,2

Hacer puzzle	1	1,1	1,1	44,2
Juego de la Oca, pollito inglés	1	1,1	1,1	45,3
Jugar a la pelota, al esconder, al pilla pilla etc	1	1,1	1,1	46,3
Jugar a las cocinita al escondite con la bicicleta	1	1,1	1,1	47,4
Jugar a las profesoras	1	1,1	1,1	48,4
Jugar con los animales y en el campo con la arena	1	1,1	1,1	49,5
Jugar con muñecas, hacer construcciones, jugar al	1	1,1	1,1	50,5
jugar en los columpios y a las seños y al pilla p	1	1,1	1,1	51,6
La comba	1	1,1	1,1	52,6
La cuerda.el tejo.ect	1	1,1	1,1	53,7
La cuerda.jugar con su hermano a los coches ect	1	1,1	1,1	54,7
La pillar , esconder,bicicleta fútbol etc.....	1	1,1	1,1	55,8
La pillar, peinarse, a las mamás , al esconder ,	1	1,1	1,1	56,8
Las muñecas jugar a las mamas	1	1,1	1,1	57,9
Los de mesa manualidades. Ect	1	1,1	1,1	58,9
Madrecitas y pilla pilla	1	1,1	1,1	60,0
Manualidades con tijeras y pegamento	1	1,1	1,1	61,1
Muñecas	1	1,1	1,1	62,1
Muñecas, hacer castillos, escondite	1	1,1	1,1	63,2
muñecos ,arena,coches y piezas de construcción	1	1,1	1,1	64,2

Muñecos piezas de construccion juegos de mesa	1	1,1	1,1	65,3
Muñecos, pelotas,	1	1,1	1,1	66,3
Parchis, oca, tragabolas, pelota,	1	1,1	1,1	67,4
Patio de mi casa	1	1,1	1,1	68,4
Pelota	1	1,1	1,1	69,5
Pelota cometas	1	1,1	1,1	70,5
Pelota, dados, recortar papel.	1	1,1	1,1	71,6
Pelota, escondite, pillar, construcciones de mader	1	1,1	1,1	72,6
Pilla pilla , escondite	1	1,1	1,1	73,7
Pilla pilla, el escondite	1	1,1	1,1	74,7
Pilla pilla,muñecos	1	1,1	1,1	75,8
Pilla pilla. Un dos tres pollito inglés. Al escon	1	1,1	1,1	76,8
Pilla pilla...escondite	1	1,1	1,1	77,9
Pollito ingles	2	2,1	2,1	81,1
Pollito inglés	1	1,1	1,1	78,9
Pollito inglés Aviones de papel Pelota	1	1,1	1,1	82,1
Pollito inglés, canción con bailes, Cabañas, f	1	1,1	1,1	83,2
Pollito Ingles, muñecas	1	1,1	1,1	84,2
Pollito inglés, veo veo,adivina	1	1,1	1,1	85,3
adivinanza,juegos				
Pollito inglés. Pilla pilla. Aviones de papel. P	1	1,1	1,1	86,3
Pues lo más frecuente al fútbol y al patio de mi	1	1,1	1,1	87,4
puzzles	1	1,1	1,1	88,4
Puzzles, pelota	1	1,1	1,1	89,5
Rueda	1	1,1	1,1	90,5

Saltar a la comba, al tejo, al balón, al pilla pi	1	1,1	1,1	91,6
Soldaditos	1	1,1	1,1	92,6
Tejo, parchi, juego de la oca	1	1,1	1,1	93,7
Todos	1	1,1	1,1	94,7
Todos los que se relacionan con ese género, y que	1	1,1	1,1	95,8
Varios	1	1,1	1,1	96,8
Veo veo, escondite, pillar...	1	1,1	1,1	97,9
Veo veo, la pelota, pollito ingles	1	1,1	1,1	98,9
Veo veo, pelota, patio de mi casa, etc..	1	1,1	1,1	100,0
Total	95	100,0	100,0	

¿Cuánto disfruta su hijo o hija con el juego tradicional?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Poco	1	1,1	1,1	1,1
Algo	4	4,2	4,2	5,3
Bastante	36	37,9	37,9	43,2
Mucho	54	56,8	56,8	100,0
Total	95	100,0	100,0	

¿Conoce su hijo o hija algún videojuego?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Sí	64	67,4	67,4	67,4
Tal vez	10	10,5	10,5	77,9
No	21	22,1	22,1	100,0
Total	95	100,0	100,0	

¿Cuánto tiempo al día dedica su hija o hijo aproximadamente a jugar a los videojuegos (videoconsola, teléfonos móviles, juegos online, tablets)?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nada	37	38,9	38,9	38,9
Una hora	45	47,4	47,4	86,3
Dos horas	10	10,5	10,5	96,8
Tres horas	2	2,1	2,1	98,9
Cuatro Horas	1	1,1	1,1	100,0
Total	95	100,0	100,0	

¿Cuántos días a la semana juega a los videojuegos?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Ninguno	28	29,5	29,5	29,5
Un día	20	21,1	21,1	50,5
2 o 3 días	19	20,0	20,0	70,5
Cuatro o cinco días	10	10,5	10,5	81,1
Todos los días	18	18,9	18,9	100,0
Total	95	100,0	100,0	

¿Con qué persona o personas juega a este tipo de juego?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Solo	17	17,9	17,9	17,9
Madre	5	5,3	5,3	23,2
Padre	15	15,8	15,8	38,9
Ambos progenitores	23	24,2	24,2	63,2
Abuelos	2	2,1	2,1	65,3
Ninguno de los anteriores	30	31,6	31,6	96,8
Primos	3	3,2	3,2	100,0
Total	95	100,0	100,0	

¿Qué soporte digital utiliza su hijo o hija para el juego electrónico o videojuego?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Ninguno	24	25,3	25,3	25,3
Móvil	42	44,2	44,2	69,5
Tablet	17	17,9	17,9	87,4
Ordenador	5	5,3	5,3	92,6
Consola	6	6,3	6,3	98,9
11	1	1,1	1,1	100,0
Total	95	100,0	100,0	

¿Qué videojuego o videojuegos le gusta a su hijo o hija?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido A él no, a quien le gusta más es a su hermano de	1	1,1	1,1	1,1
Algún juego de la wii muy de vez en cuando, tablet	1	1,1	1,1	2,1
Angry birds	1	1,1	1,1	3,2
aplicaciones del móvil	1	1,1	1,1	4,2
bob esponja	1	1,1	1,1	5,3
Cantajuegos, pica pica	1	1,1	1,1	6,3
Carreras de motos y coches	1	1,1	1,1	7,4
Clan	1	1,1	1,1	8,4
Clan royal	1	1,1	1,1	9,5
Coches	1	1,1	1,1	10,5
Colocar los muñecos con sus sombras, hacer pompas	1	1,1	1,1	11,6
Colorear	1	1,1	1,1	12,6
Colorear Peppa pig,pocketlocket,pizza factory	1	1,1	1,1	13,7

Colorear. Puzles.				
Videos musicales.	1	1,1	1,1	14,7
Dibujos				
Como he dicho en las cuestiones anteriores,no juego	1	1,1	1,1	15,8
Construcciones y carreras	1	1,1	1,1	16,8
De coches de carreras, de motos de construir, de l	1	1,1	1,1	17,9
De mamás	1	1,1	1,1	18,9
De princesas y repostería	1	1,1	1,1	20,0
De superheroes	1	1,1	1,1	21,1
De vestir y peinar a las muñecas	1	1,1	1,1	22,1
Dibujos	1	1,1	1,1	23,2
Dragon	1	1,1	1,1	24,2
Educativos tales como rompecabezas, hacer parejas,	1	1,1	1,1	25,3
El cd del cole	1	1,1	1,1	26,3
El come cocos	1	1,1	1,1	27,4
Encontrar parejas iguales. Colorear	1	1,1	1,1	28,4
Farmville	1	1,1	1,1	29,5
Fútbol	1	1,1	1,1	30,5
Juegos del Clan	1	1,1	1,1	31,6
Juegos didácticos	1	1,1	1,1	32,6
Juegos olímpicos	1	1,1	1,1	33,7
La peppa ping	1	1,1	1,1	34,7
Lego super heroes	1	1,1	1,1	35,8
Los de coches	1	1,1	1,1	36,8
Mario bros	1	1,1	1,1	37,9
Mario boss	1	1,1	1,1	38,9
Mario Bross	1	1,1	1,1	40,0
Mario cara d wiki, y videos del YouTube de juguete	1	1,1	1,1	41,1

Mario kars o juegos de Deportes en Wii	1	1,1	1,1	42,1
Mario kart,	1	1,1	1,1	43,2
Minecraft-Wii Sport-	1	1,1	1,1	44,2
Mario bros	1	1,1	1,1	45,3
Minions, sonic y mario	1	1,1	1,1	46,3
Moda de muñecas	1	1,1	1,1	47,4
N/A	1	1,1	1,1	49,5
Nada	2	2,1	2,1	50,5
Nada mas que el móvil jugar a bob esponja	1	1,1	1,1	51,6
Ninguno	1	1,1	1,1	66,3
Ninguno	14	14,7	14,7	67,4
Ninguno porque no juega a eso	1	1,1	1,1	68,4
Ninguno, solo ver videos	1	1,1	1,1	69,5
Ninguno. Utiliza en el ordenador el disco de su a	1	1,1	1,1	70,5
No hay preferencias, video, videojuego	1	1,1	1,1	71,6
no juega a videojuegos sólo las aplicaciones educ	1	1,1	1,1	72,6
Ordenador	1	1,1	1,1	73,7
Ordenador infantil educativo	1	1,1	1,1	74,7
Pepa pig	1	1,1	1,1	75,8
Piano, dentista, pou	1	1,1	1,1	77,9
Pokemon	2	2,1	2,1	78,9
Pollito	1	1,1	1,1	80,0
poner figuras en siluetas	1	1,1	1,1	81,1
Pou	1	1,1	1,1	82,1
Pou,juegos de canciones,de pintaretc...	1	1,1	1,1	83,2
Princesas y bebes	1	1,1	1,1	84,2
Puzles y buscar parejas	1	1,1	1,1	

Puzles, de muñecos	1	1,1	1,1	85,3
Puzzles	1	1,1	1,1	86,3
Puzzles y colorear	1	1,1	1,1	87,4
Puzzles, buscar objetos escondidos	1	1,1	1,1	88,4
Solo juegos infantiles de aprendizaje o vídeos en	1	1,1	1,1	89,5
Solo ve dibujos en you tube	1	1,1	1,1	90,5
Sonic	1	1,1	1,1	91,6
Super mario	1	1,1	1,1	92,6
Super Mario	1	1,1	1,1	93,7
Tablet	1	1,1	1,1	94,7
Tarta de fresa,hello kitty	1	1,1	1,1	95,8
Varios	1	1,1	1,1	96,8
Ve videos de YouTube	1	1,1	1,1	97,9
Ver vídeos de juguetes	1	1,1	1,1	98,9
Vídeos infantiles y música infantil	1	1,1	1,1	100,0
Total	95	100,0	100,0	

¿Cuánto disfruta su hijo o hija jugando con el juego electrónico o videojuego?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nada	14	14,7	14,7	14,7
Algo	11	11,6	11,6	26,3
Bastante	37	38,9	38,9	65,3
Mucho	33	34,7	34,7	100,0
Total	95	100,0	100,0	

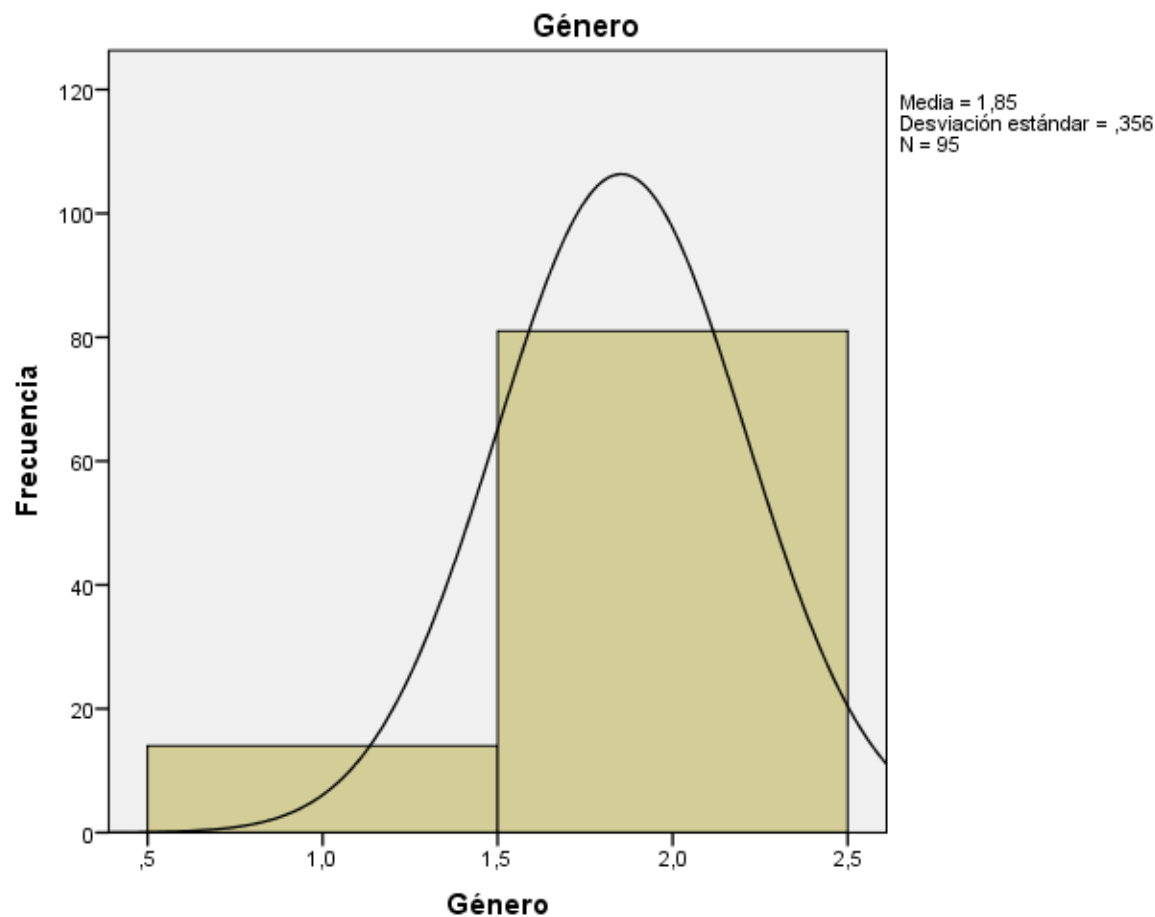
¿Qué tipo de juego prefiere que juegue su hija o hijo?

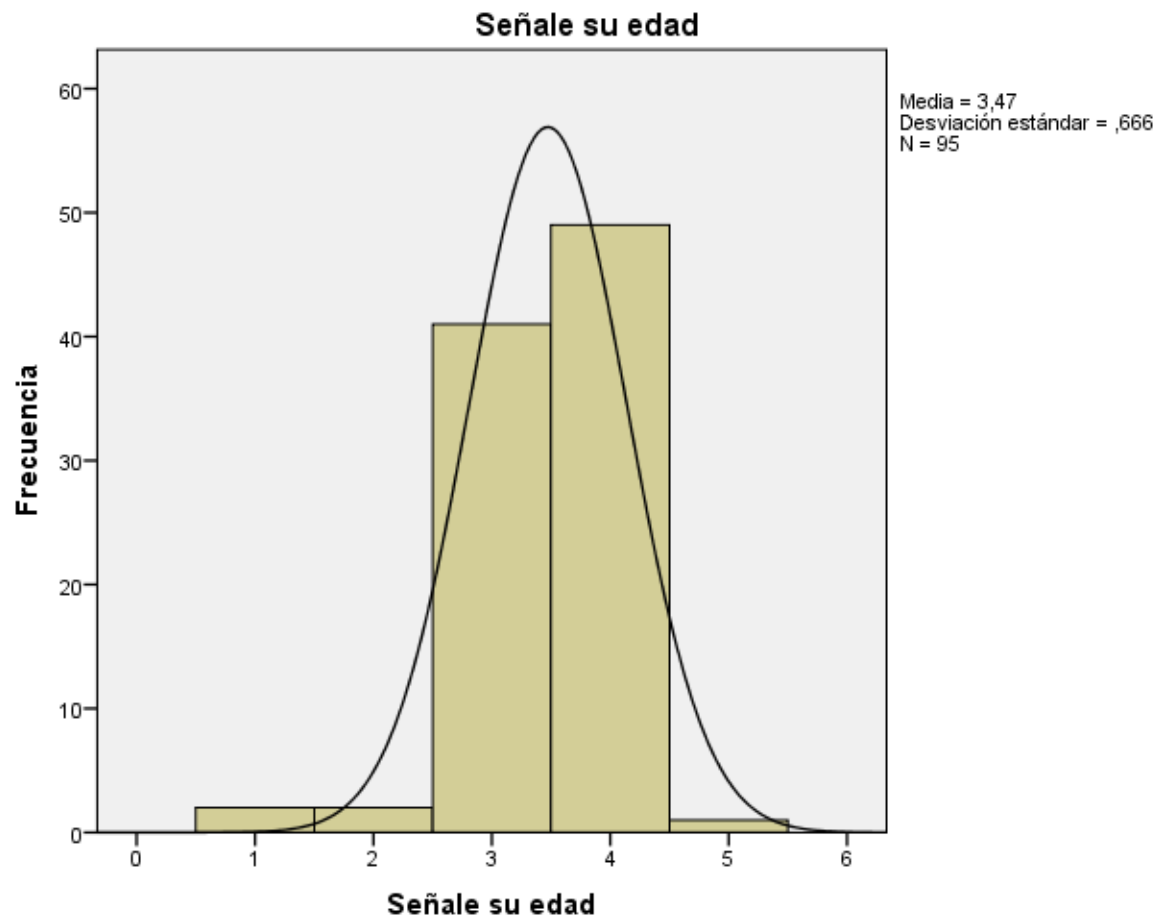
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Juego tradicional	75	78,9	78,9	78,9
Ambos	18	18,9	18,9	97,9
Ninguno de los dos	2	2,1	2,1	100,0
Total	95	100,0	100,0	

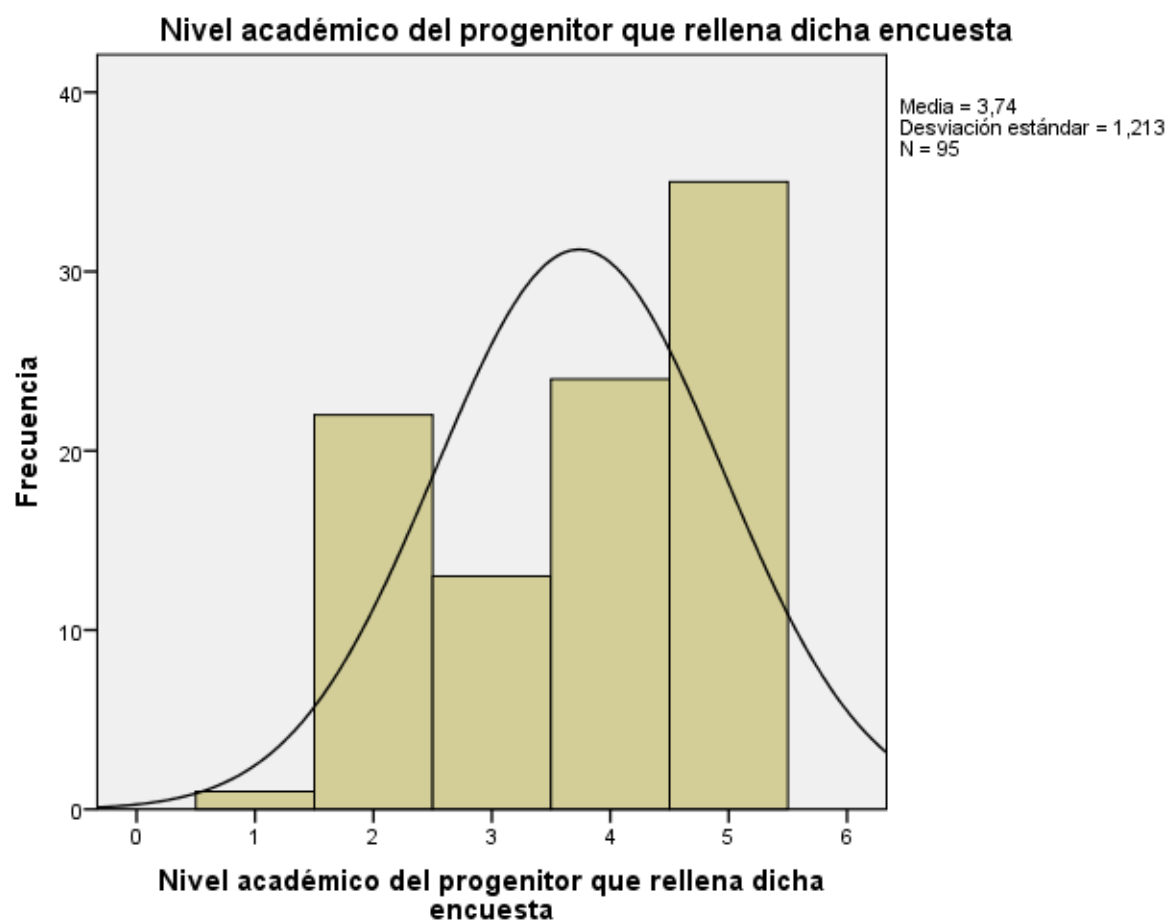
Si lo desea añada algo más que no se le haya preguntado anteriormente, relacionado con la temática de la encuesta

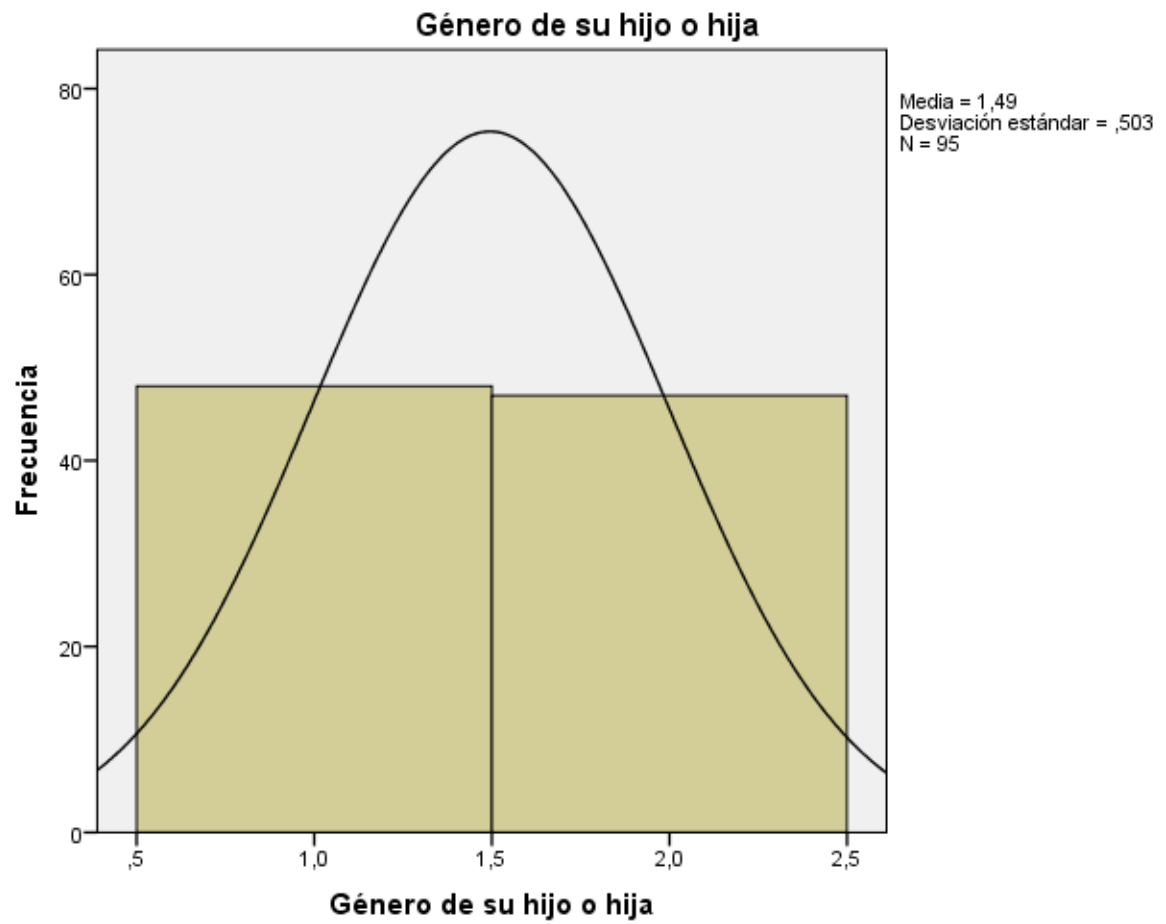
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nada	39	41,1	41,1	41,1
Mi hijo/a prefiere jugar a juegos tradicionales	5	5,3	5,3	46,3
Mi hijo/a prefiere jugar a juegos actuales/ NTIC	7	7,4	7,4	53,7
No estoy a favor de que mi hijo/a juegue a los juegos actuales/ En casa no se usan	14	14,7	14,7	68,4
Prefiero que mi hijo/a juegue a juegos tradicionales	12	12,6	12,6	81,1
Mi hijo/a juega a ambos tipos de juegos	5	5,3	5,3	86,3
Mi hijo/a realiza otras actividades distintas al juego tradicional/actual	12	12,6	12,6	98,9
Mi hijo/a no muestra interés por ningún tipo de juego	1	1,1	1,1	100,0
Total	95	100,0	100,0	

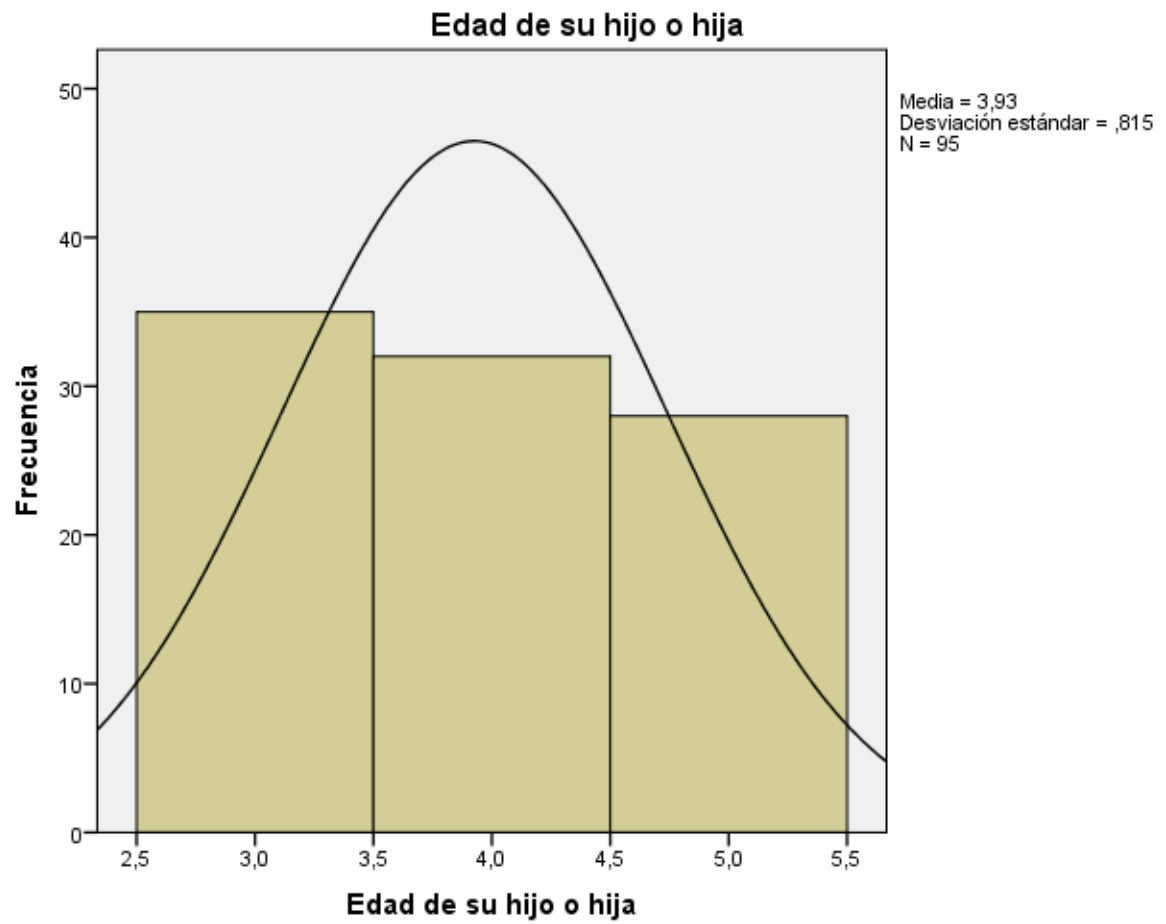
Histograma

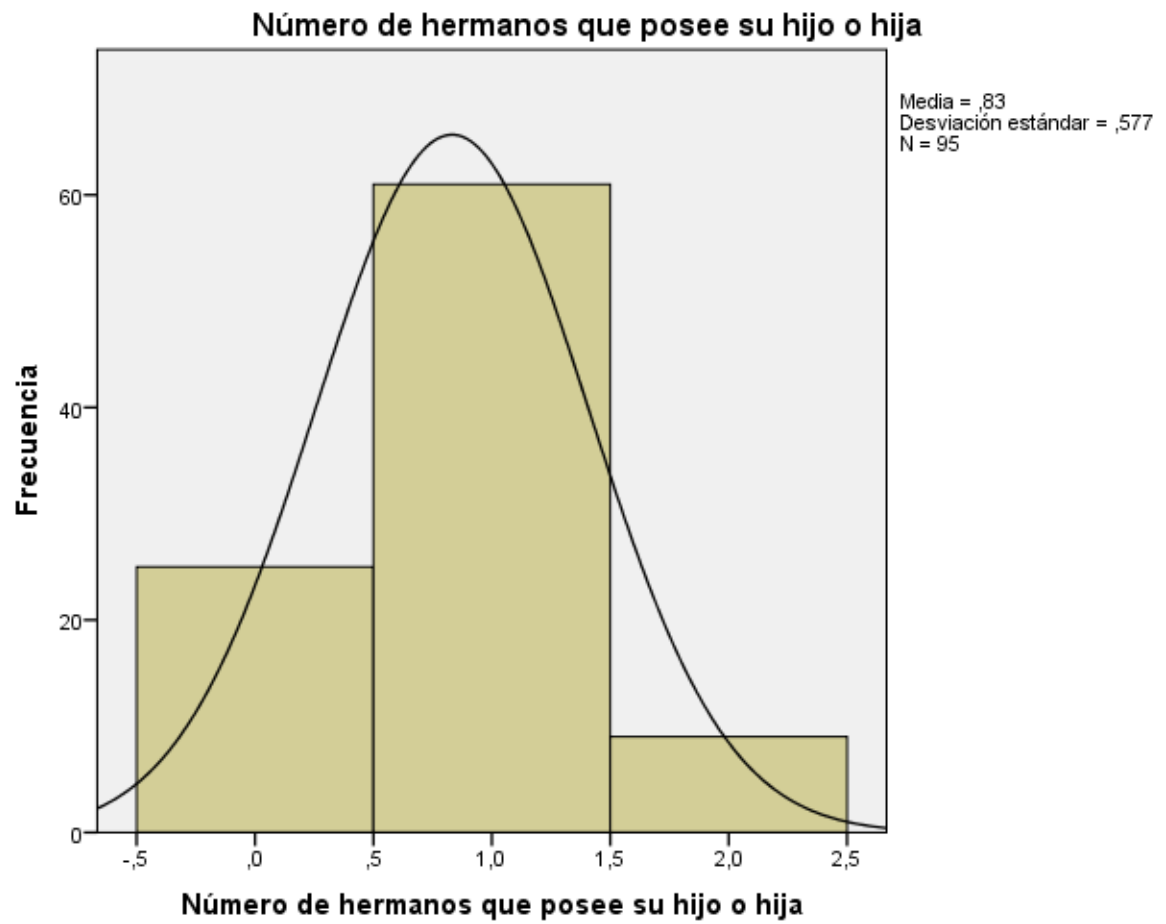




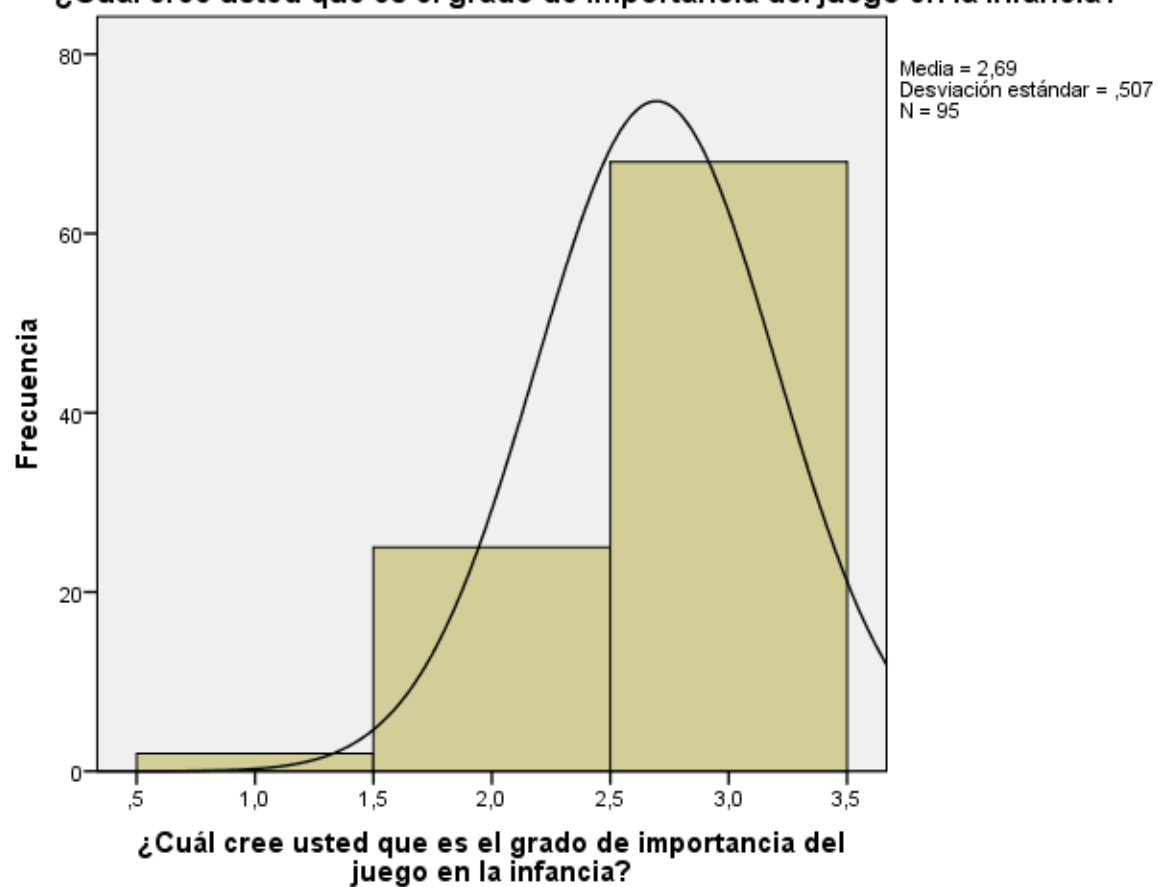


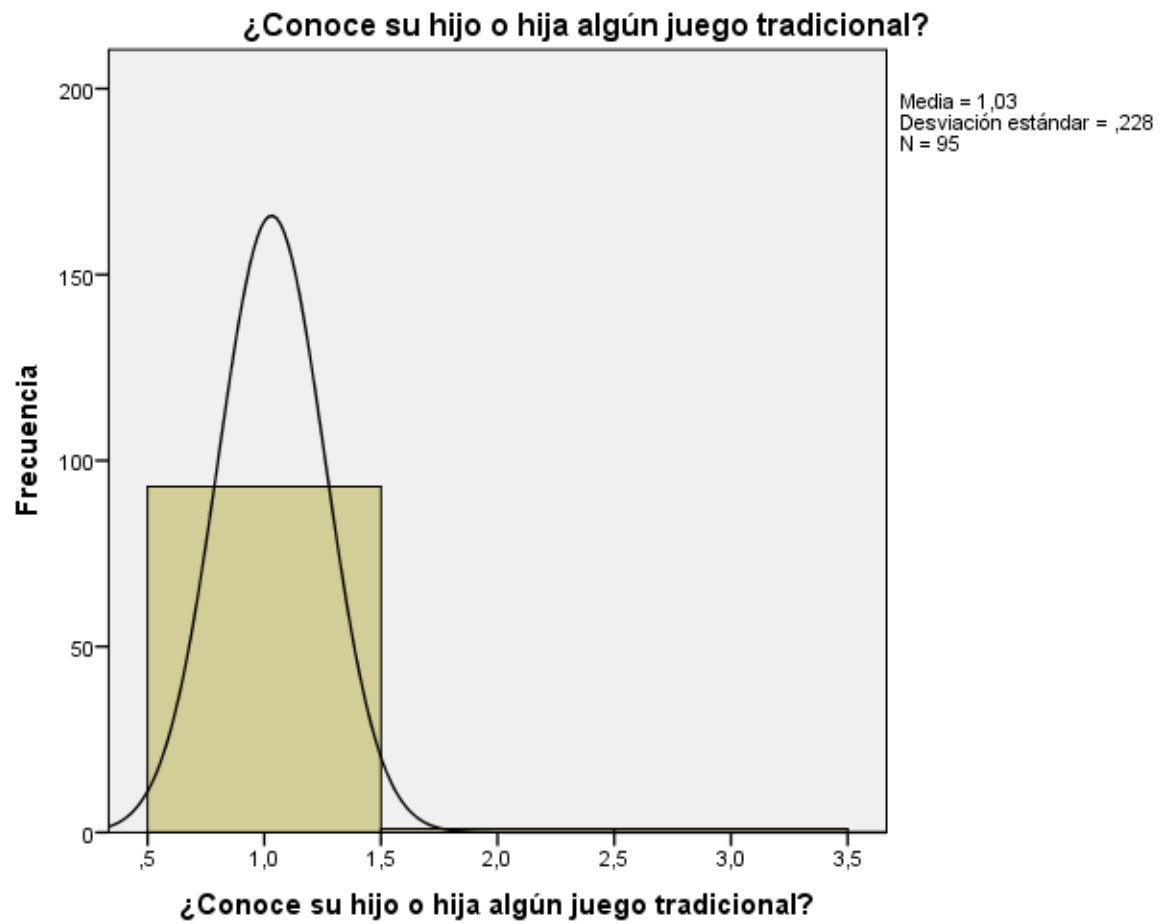




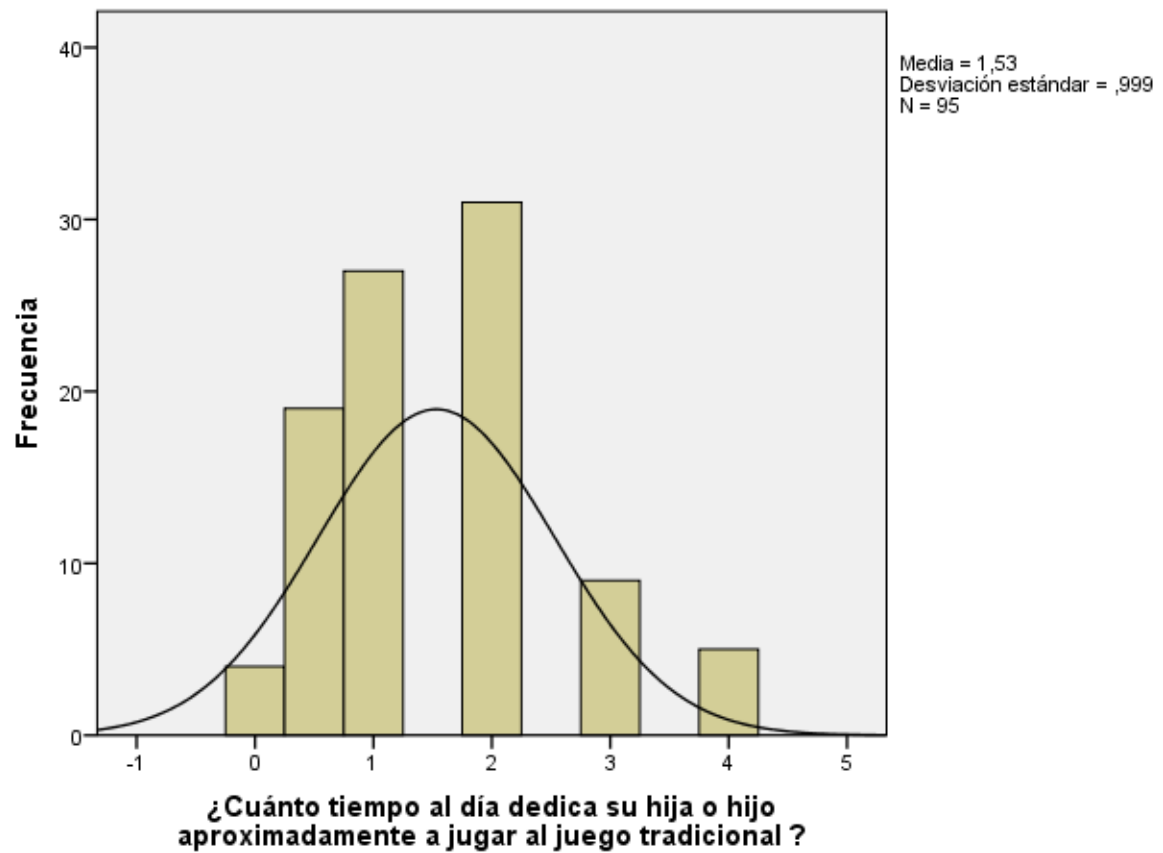


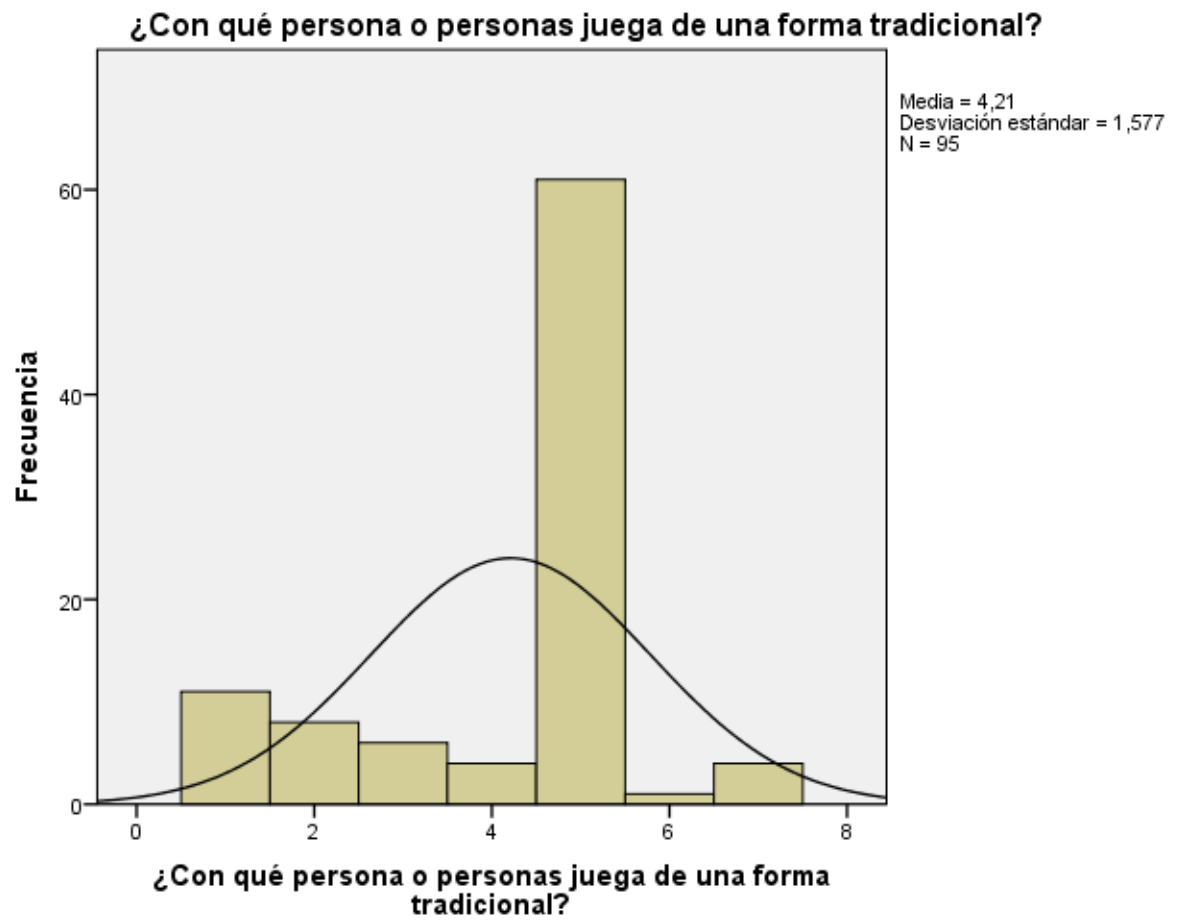
¿Cuál cree usted que es el grado de importancia del juego en la infancia?



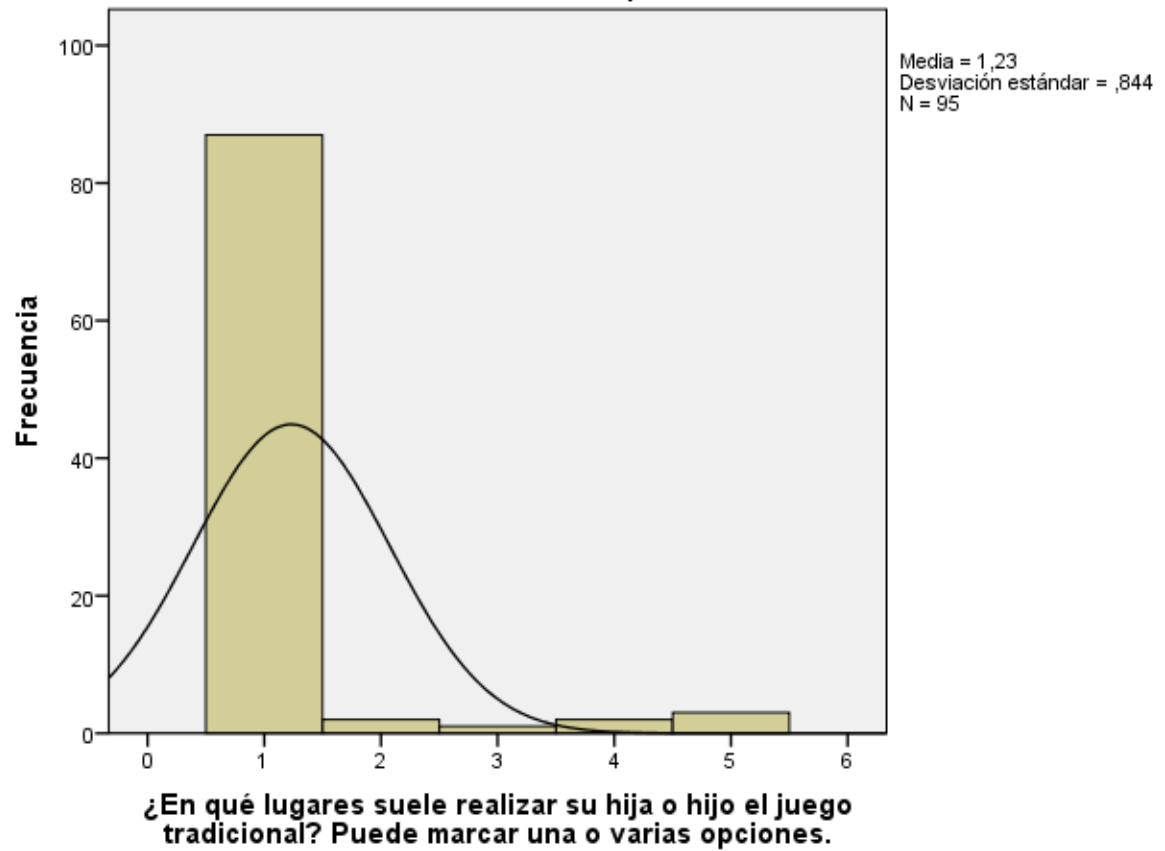


¿Cuánto tiempo al día dedica su hija o hijo aproximadamente a jugar al juego tradicional ?

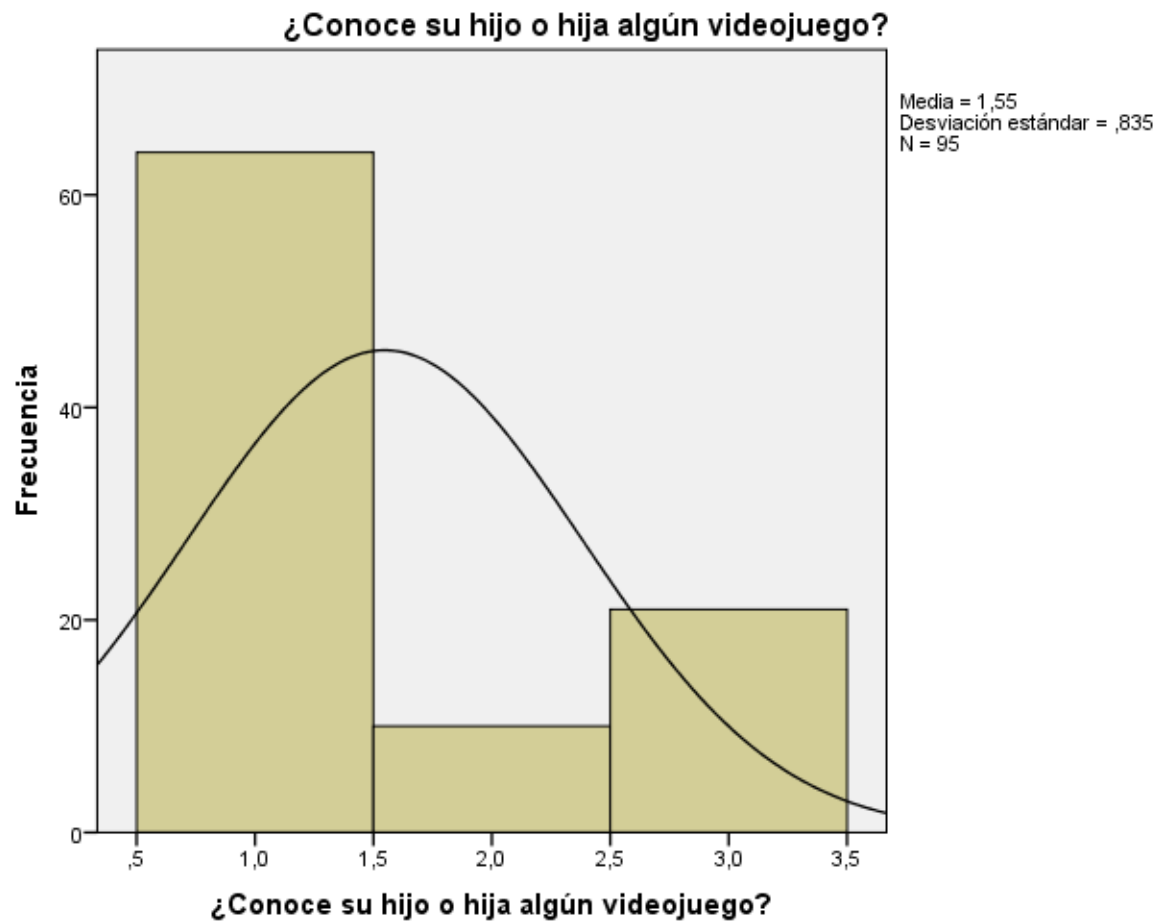




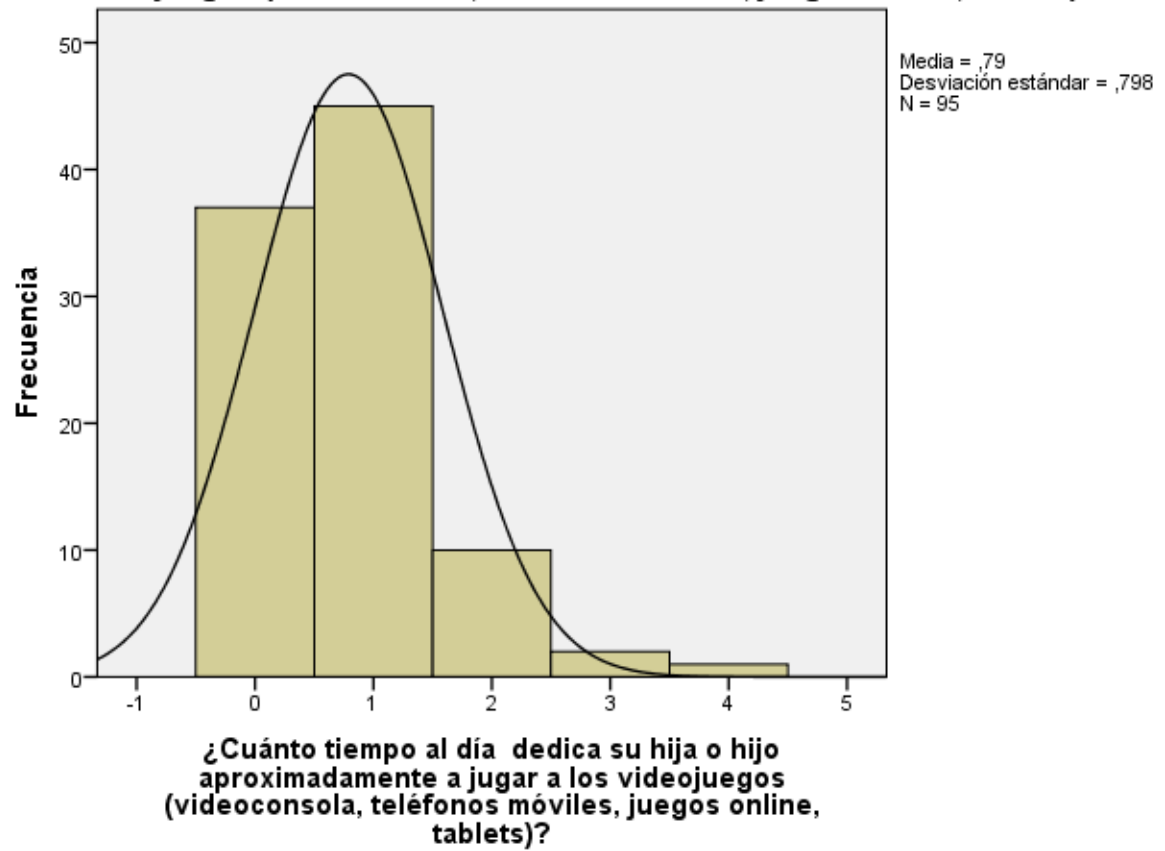
¿En qué lugares suele realizar su hija o hijo el juego tradicional? Puede marcar una o varias opciones.

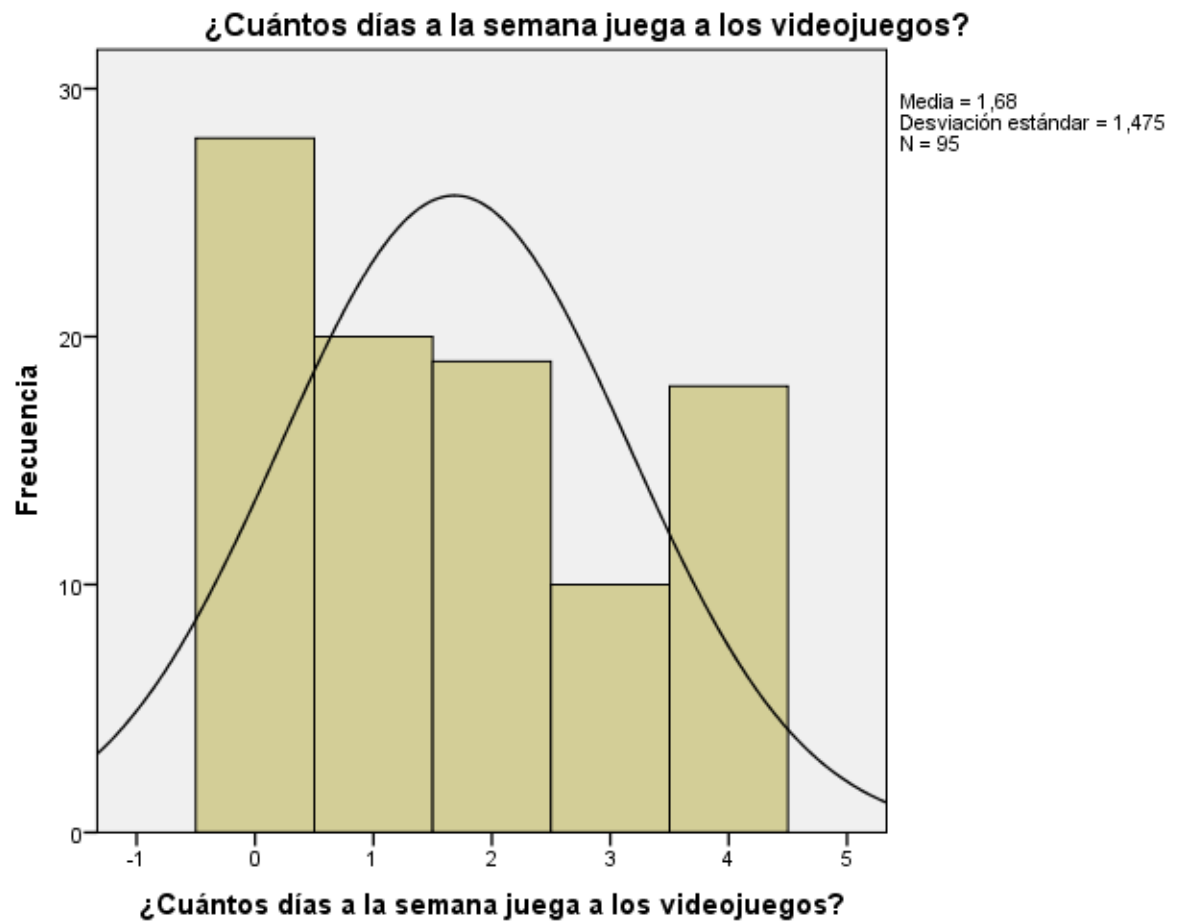


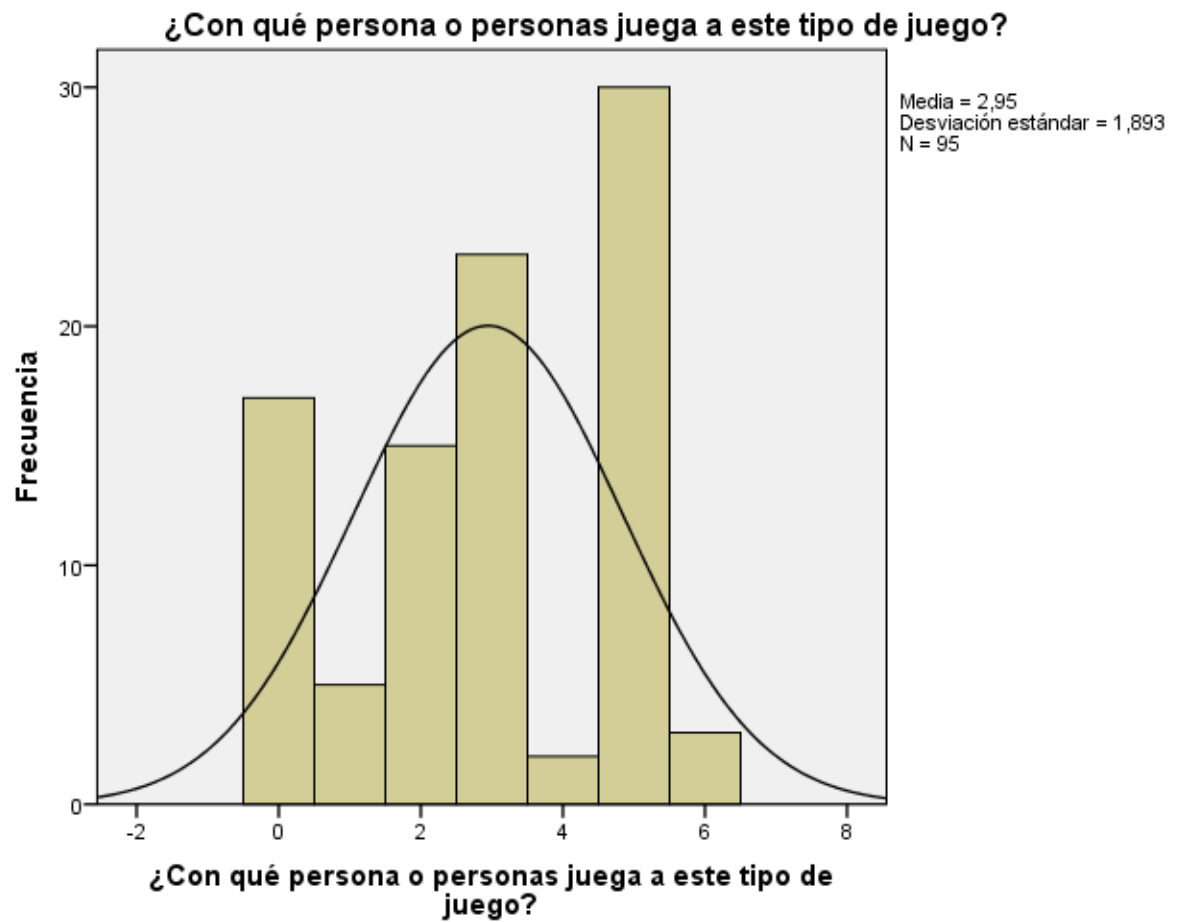




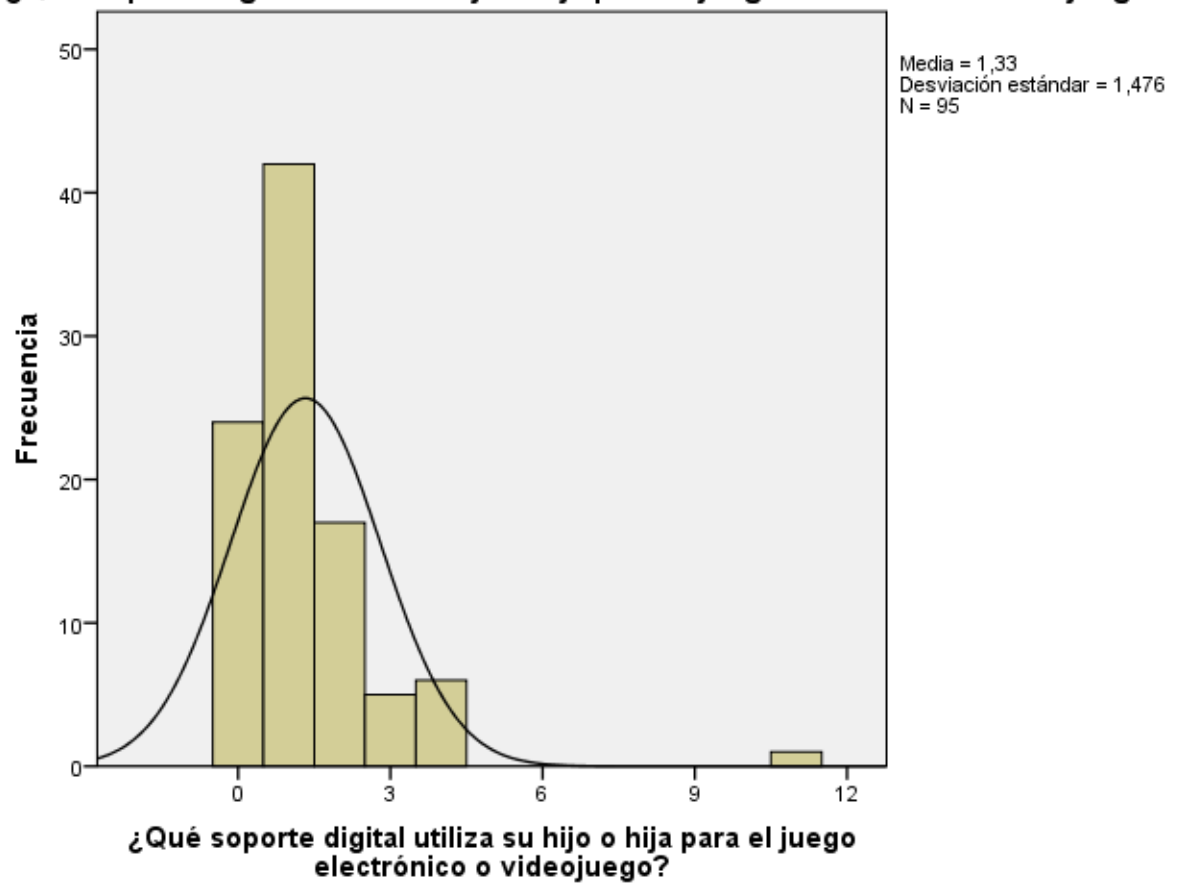
¿Cuánto tiempo al día dedica su hija o hijo aproximadamente a jugar a los videojuegos (videoconsola, teléfonos móviles, juegos online, tablets)?



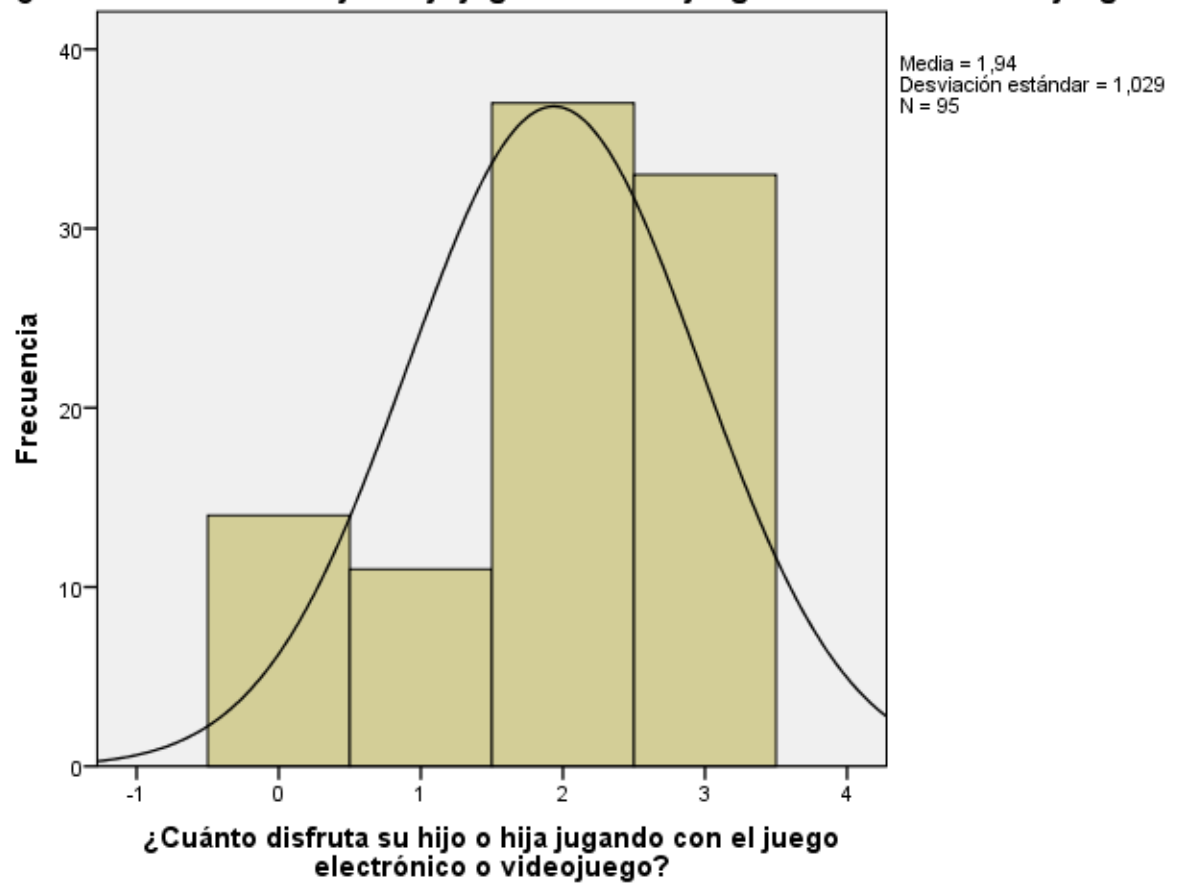


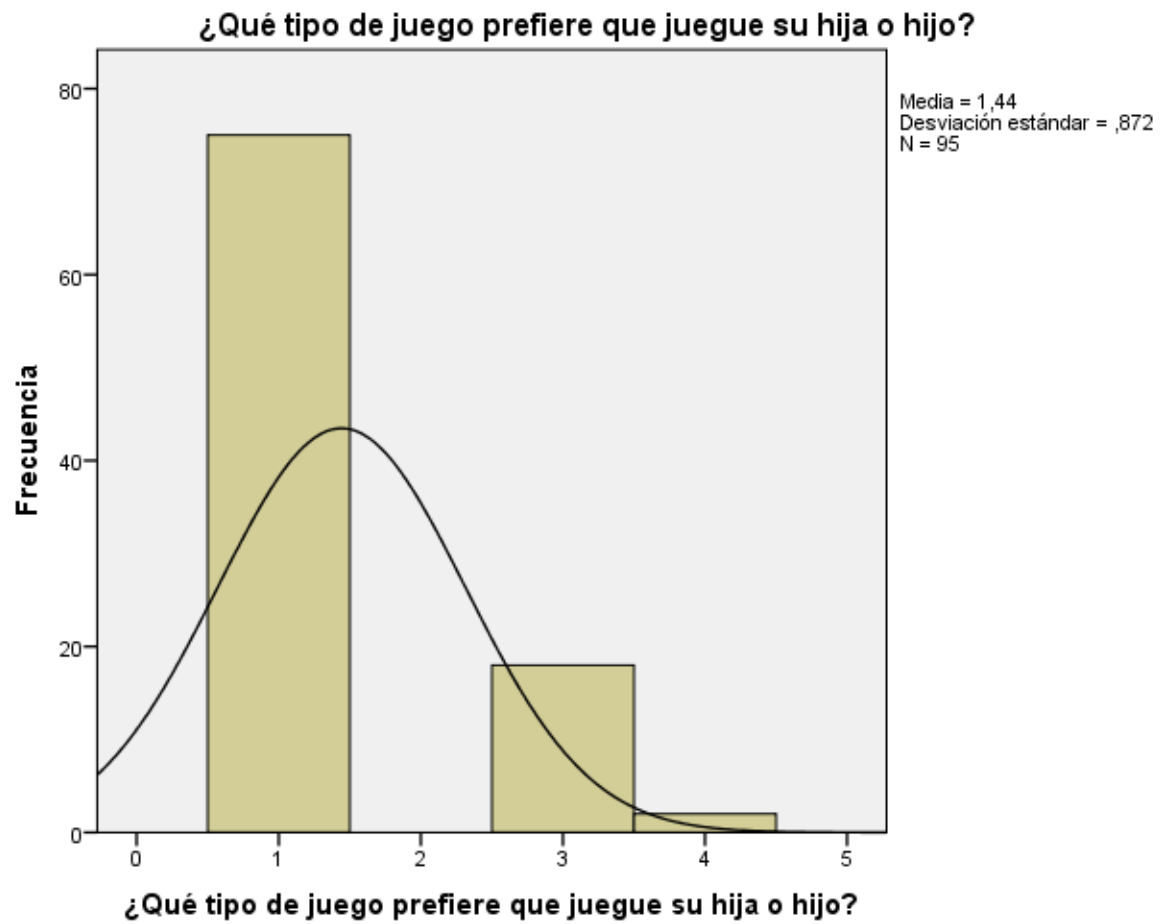


¿Qué soporte digital utiliza su hijo o hija para el juego electrónico o videojuego?

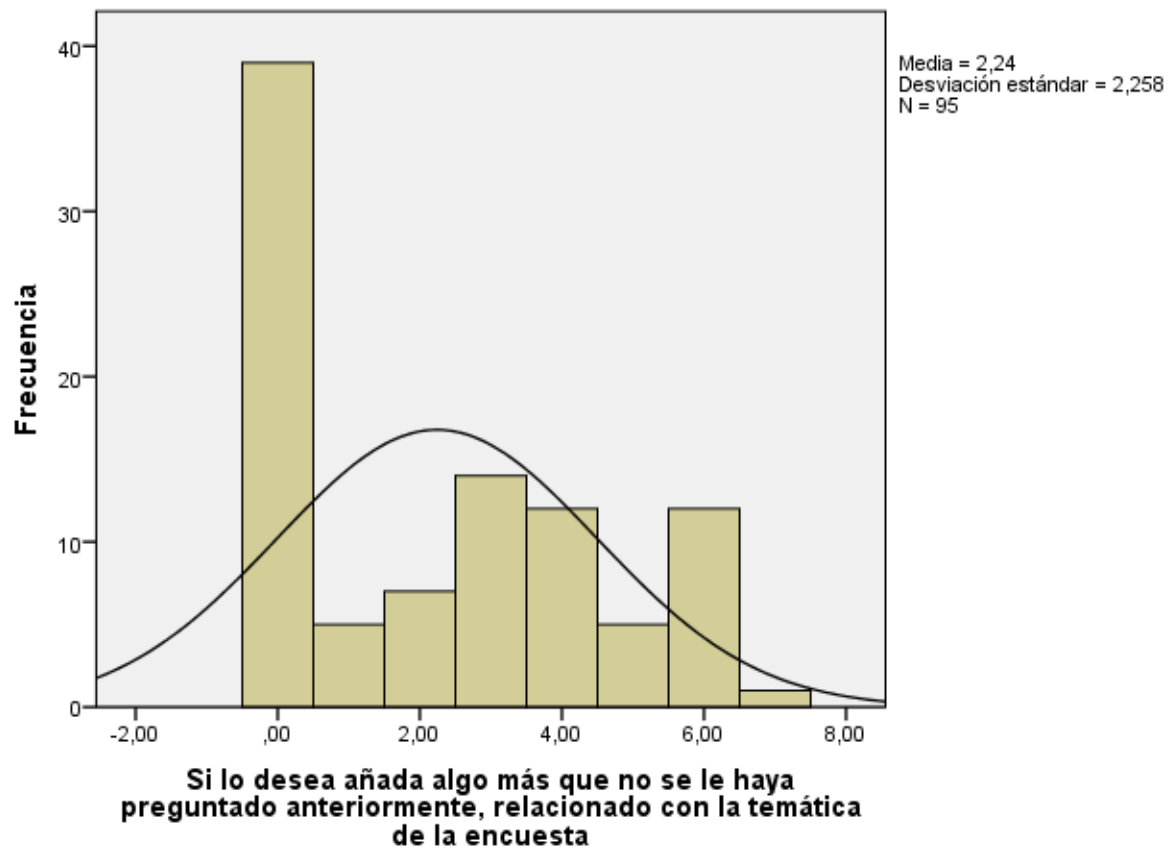


¿Cuánto disfruta su hijo o hija jugando con el juego electrónico o videojuego?





**Si lo desea añada algo más que no se le haya preguntado anteriormente,
relacionado con la temática de la encuesta**



ANEXO 4: Guión de la entrevista para los progenitores de los estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad, del Colegio *Sagrado Corazón*

ENTREVISTA N°

❖ PREGUNTAS INTRODUCTORIAS

1. ¿Edad que tiene usted?

R:

2. ¿Género?

R:

3. ¿Estudios realizados?

R:

4. ¿Profesión?

R:

5. ¿Género de su hijo o hija?

R:

6. ¿Edad de su hijo o hija?

R:

7. ¿Número de hermanos que posee su hijo o hija? ¿Cuántos están en el centro?

R:

8. ¿Tiene hermanos mayores? (si fuese que sí) ¿Cree que le influye la manera de jugar a su hijo o hija el tener hermanos mayores? ¿Por qué?

R:

9. ¿Cree usted que el juego es importante en la infancia? ¿Por qué?

R:

10. ¿Piensa que la forma de jugar ha cambiado a lo largo de los años? ¿Por qué?

R:

11. ¿Alguna vez ha buscado información sobre qué tipos de juegos son los más beneficiosos en la etapa infantil?

R:

❖ PREGUNTAS JUEGO TRADICIONAL

12. ¿Sabe usted que es el juego tradicional?

R:

13. ¿Qué opina sobre este tipo de juego?

R:

14. ¿Juega su hija o hijo de forma tradicional? ¿Por qué?

R:

a) En caso de ser SI:

a.1. ¿Con quién suele jugar?

R:

a.2. ¿Cuáles son los que más le gustan?

R:

a.3. ¿Cuántas horas al día le dedica su hijo o hija a este tipo de juego?

R:

a.4. ¿Le ha enseñado usted algún juego tradicional?

R:

a.5. ¿Los abuelos le han enseñado alguno? ¿Cuáles?

R:

a.6. ¿Cree que es beneficioso para el desarrollo de su hijo o hija? ¿Por qué-

Cómo piensa que pueda ser beneficio?

R:

b) En caso de ser NO:

b.1. ¿Piensa usted que puede ser perjudicial?

R:

b.2. ¿Qué tipo de juegos utiliza su hijo o hija?

R:

b.3. ¿Por qué prefiere otro tipo de juegos opcionales al tradicional?

R:

❖ PREGUNTAS JUEGO ELECTRÓNICO O VIDEOJUEGO

15. ¿Sabe usted que es el juego electrónico o videojuego?

R:

16. ¿Qué opina sobre este tipo de juego?

R:

17. ¿Usa su hija o hijo a los videojuegos? ¿Por qué?

R:

a) ¿En caso de ser SI:

a.1. ¿Con quién suele jugar a los videojuegos?

R:

a.2. ¿Alguna vez juega solo/a a los videojuegos?

R:

a.3. ¿Cuántas horas al día le dedica?

R:

a.4. ¿Cuáles son los videojuegos que prefiere jugar su hijo o hija? Y ¿Cuáles son los que prefiere usted que juegue?

R:

a.5. ¿Qué beneficios cree que obtiene su hijo o hija con este tipo de juegos?

R:

a.6. ¿Tiene algún temor acerca del uso de los videojuegos?

R:

a.7. ¿Cree usted que el uso de videojuegos, sea el que sea, es perjudicial para el rendimiento académico de su hijo?

R:

b) En caso de ser NO:

b.1. ¿En qué aspectos piensa que puede ser perjudicial para el adecuado desarrollo de su hijo o hija?

R:

b.2. ¿Cree usted que otro tipo de juego es más beneficioso? ¿Cuál y por qué?

R:

18. En alguna ocasión ante la negación de usted de no dejarle jugar los videojuegos, ¿ha notado muestras de irritabilidad en su hijo o hija?

R:

19. ¿Cómo actuó ante esta situación?

R:

❖ PREGUNTAS FINALES

20. ¿Piensa que la sociedad está dejando de lado el juego tradicional, apostando más por el uso de los videojuegos? Y qué opina sobre ello.

R:

21. ¿Juega a distintos tipos de juego en verano o en días festivos (puentes)?

R:

22. ¿Cuál crees que es el papel de los padres y madres con respecto al juego tradicional y videojuego?

R:

23. ¿Cuál cree que es el papel del docente en el juego tradicional y videojuego?

R:

24. ¿Quiere comentar algo que no se le haya preguntado en esta entrevista y que tenga ganas de expresar?

R:

ANEXO 5: Transcripción de las respuestas de la entrevista realizada a padres y madres de alumnos/as de Educación Infantil

ENTREVISTA N° 1

❖ PREGUNTAS INTRODUCTORIAS

1. ¿Edad que tiene usted?

R: *Veintinueve años.*

2. ¿Género?

R: *Femenino.*

3. ¿Estudios realizados?

R: *Hasta la ESO.*

4. ¿Profesión?

R: *Soy auxiliar de administrativo.*

5. ¿Género de su hijo o hija?

R: *Masculino.*

6. ¿Edad de su hijo o hija?

R: *3 años.*

7. ¿Número de hermanos que posee su hijo o hija? ¿Cuántos están en el centro?

R: *Ninguno.*

8. ¿Tiene hermanos mayores? (si fuese que sí) ¿Cree que le influye la manera de jugar a su hijo o hija el tener hermanos mayores? ¿Por qué?

R: *No.*

9. ¿Cree usted que el juego es importante en la infancia? ¿Por qué?

R: *Sí, porque se divierten y aprenden con el juego.*

10. ¿Piensa que la forma de jugar ha cambiado a lo largo de los años? ¿Por qué?

R: *Bastante, porque antes jugábamos más en la calle, con juegos más de calle, y ahora son todos con los móviles, tablet, videojuegos y cosas de esas.*

11. ¿Alguna vez ha buscado información sobre qué tipos de juegos son los más beneficiosos en la etapa infantil?

R: *Pues sí, alguna vez sí que suelo buscar para él, pero nada de juegos con el móvil.*

❖ PREGUNTAS JUEGO TRADICIONAL

12. ¿Sabe usted que es el juego tradicional?

R: *Sí, los de patio de mi casa, el tejo, todo eso.*

13. ¿Qué opina sobre este tipo de juego?

R: *Los veo más sanos que los de hoy en día.*

14. ¿Juega su hija o hijo de forma tradicional? ¿Por qué?

R: *Poco, porque trabajo y no tengo mucho tiempo.*

a) En caso de ser SI:

a.1. ¿Con quién suele jugar?

R: *Conmigo, con su padre y sus primos.*

a.2. ¿Cuáles son los que más le gustan?

R: *A él le gusta mucho el patio de mi casa.*

a.3. ¿Cuántas horas al día le dedica su hijo o hija a este tipo de juego?

R: *Unas dos horas más o menos, porque con el trabajo está más complicado.*

a.4. ¿Le ha enseñado usted algún juego tradicional?

R: *Yo no, la verdad. Sus abuelos sí que le cantan canciones, es que pasan más tiempo con ellos que conmigo, suelo pasar más tiempo con él los fines de semana.*

**a.5. ¿Cree que es beneficioso para el desarrollo de su hijo o hija? ¿Por qué-
Cómo piensa que pueda ser beneficio?**

R: *Hombre algo le aportará más en el diálogo, la forma de jugar. Eso lo veo más educativo que a lo mejor que le des el móvil para que vean los dibujitos o jueguen con el ordenador. Lo veo más frío.*

b) En caso de ser NO:

b.1. ¿Piensa usted que puede ser perjudicial?

b.2. ¿Qué tipo de juegos utiliza su hijo o hija?

b.3. ¿Por qué prefiere otro tipo de juegos opcionales al tradicional?

❖ PREGUNTAS JUEGO ELECTRÓNICO O VIDEOJUEGO

15. ¿Sabe usted que es el juego electrónico o videojuego?

R: *Sí.*

16. ¿Qué opina sobre este tipo de juego?

R: *La verdad que a mí no me gusta mucho, intento a él quitarlo de las tecnologías. Ahora mismo es muy pequeño, no queremos inculcarle ahora mismo los videojuegos ni nada de eso.*

17. ¿Usa su hija o hijo a los videojuegos? ¿Por qué?

R: *No, ahora mismo no.*

a) ¿En caso de ser SI:

a.1. ¿Con quién suele jugar a los videojuegos?

a.2. ¿Alguna vez juega solo/a a los videojuegos?

a.3. ¿Cuántas horas al día le dedica?

a.4. ¿Cuáles son los videojuegos que prefiere jugar su hijo o hija? Y ¿Cuáles son los que prefiere usted que juegue?

a.5. ¿Qué beneficios cree que obtiene su hijo o hija con este tipo de juegos?

a.6. ¿Tiene algún temor acerca del uso de los videojuegos?

a.7. ¿Cree usted que el uso de videojuegos, sea el que sea, es perjudicial para el rendimiento académico de su hijo?

b) En caso de ser NO:

b.1. ¿En qué aspectos piensa que puede ser perjudicial para el adecuado desarrollo de su hijo o hija?

R: *Pienso que puede ser perjudicial, por que se meten en su mundo, se aíslan de, no se comunican con otros niños y ni si quiera te escuchan a veces.*

b.2. ¿Cree usted que otro tipo de juego es más beneficioso? ¿Cuál y por qué?

R: *No pienso que sean los videojuegos beneficiosos por lo que comente anteriormente. Opino que los juegos con los que juegan los adultos con ellos, o juegos educativos de mesa, cosas de este tipo si lo veo más adecuado, que estén relacionados con otros niños o adultos. En definitiva que no jueguen solos.*

❖ PREGUNTAS FINALES

18. ¿Piensa que la sociedad está dejando de lado el juego tradicional, apostando más por el uso de los videojuegos? Y qué opina sobre ello.

R: *Sí, bastante. Los chiquillos quieren más lo que está relacionado con la electrónica antes que jugar de otra forma.*

19. ¿Juega su hijo a diferentes juegos en verano o en puentes?

R: *No el siempre juega a los mismos juegos.*

19. ¿Cuál cree que es el papel del docente en el juego tradicional y videojuego?

R: *Yo creo que no deberían inculcarle tan pequeños los videojuegos, cuando sean más grandecillos si, lo cogerán ellos por sí mismos.*

20. ¿Cuál cree que es el papel de los padres y madres en el juego tradicional y videojuego?

R: *No pienso que tengan ningún papel ante eso.*

21. ¿Quiere comentar algo que no se le haya preguntado en esta entrevista y que tenga ganas de expresar?

R: *Nada más.*

ENTREVISTA N°2

❖ PREGUNTAS INTRODUCTORIAS

1. ¿Edad que tiene usted?

R: *37 años.*

2. ¿Género?

R: *Femenino.*

3. ¿Estudios realizados?

R: *Tengo la diplomatura en Educación Primaria, la licenciatura en Psicopedagogía, y tengo también un máster en Logopedia.*

4. ¿Profesión?

R: *Maestra.*

5. ¿Género de su hijo o hija?

R: *Masculino.*

6. ¿Edad de su hijo o hija?

R: *3 años.*

7. ¿Número de hermanos que posee su hijo o hija? ¿Cuántos están en el centro?

R: *Uno. Mis dos hijos van al mismo centro (Colegio Sagrado Corazón, Bailén).*

8. ¿Tiene hermanos mayores? (si fuese que sí) ¿Cree que le influye la manera de jugar a su hijo o hija el tener hermanos mayores? ¿Por qué?

R: *Sí. Yo pienso que si le influye porque tienen mucha diferencia de edad, entonces el grande tiene ya su móvil, y él ve al hermano con el móvil y ya eso le influye. No es igual que si fuera (hijo menor) el primero que no tiene a un referente al que imitar.*

9. ¿Cree usted que el juego es importante en la infancia? ¿Por qué?

R: *Sí, muy importante porque aparte de que se relacionan con otros niños que puedan tener la misma edad o edad parecida, yo creo que también desarrollan habilidades motoras.*

10. ¿Piensa que la forma de jugar ha cambiado a lo largo de los años? ¿Por qué?

R: *Sí, a cambiado pero por muchos motivos. Pienso que el principal motivo es por el trabajo de los trabajos padres (se refiere a ambos progenitores), porque los padres están menos tiempo en casa, entonces los niños ya salen menos a la calle como a lo mejor salíamos nosotros y yo creo que por un montón de factores más. Ahora parece como que la sociedad tiene más peligro que antes, antes estábamos como más tranquilos. Ahora estamos más en alerta por si puede pasar algo. Yo por ejemplo recuerdo que cuando tenía diez años si me salía a la calle a jugar, yo mi hijo ahora con diez años no se sale, y si va a algún sitio inglés, conservatorio, yo lo acompaño.*

11. ¿Alguna vez ha buscado información sobre qué tipos de juegos son los más beneficiosos en la etapa infantil?

R: *La verdad es que no, porque con los estudios que tenemos más o menos sabes que es más apropiado y que no, para ellos.*

❖ **PREGUNTAS JUEGO TRADICIONAL**

12. ¿Sabe usted que es el juego tradicional?

R: *Sí. Son los típicos juegos que van pasando de padres a hijos, que se relacionan con otros niños, al aire libre.*

13. ¿Qué opina sobre este tipo de juego?

R: *En realidad yo creo que son los más adecuados para los niños porque aparta haces que los niños no estén condicionados con algún aparato electrónico, o incluso los haces menos consumistas, ya que los hacemos dependientes a un aparato como tablet, móvil. Participan más con el juego tradicional y se relacionan entre ellos.*

14. ¿Juega su hija o hijo de forma tradicional? ¿Por qué?

R: *Sí, lo que pasa que a lo mejor no todo el tiempo que a mí me gustaría.*

a) En caso de ser SI:

a.1. ¿Con quién suele jugar?

R: *Juega casi siempre conmigo y con su hermano algunas veces si tiene menos deberes.*

a.2. ¿Cuáles son los que más le gustan?

R: *A él todo lo que esté relacionado con una pelota, saltar, esconderse, el pillar, el pollito inglés. Juega con su hermano y con su prima. También hacemos muchas veces puzzles, le encanta también conmigo ponerse a colorear.*

a.3. ¿Cuántas horas al día le dedica su hijo o hija a este tipo de juego?

R: *Entre semana la verdad es que no podemos jugar, porque es imposible, ellos tienen actividades, yo también tengo cosas y reuniones por las tardes. Entonces cuando llego ya a mi casa sobre las siete y media u ocho de la tarde, yo no me puedo poner a jugar, lo que pasa que si es verdad que a lo mejor mientras lo estamos duchando, o cenando, intentamos hacerlo como a modo de juego. Los fines de semana si juegan más.*

a.4. ¿Le ha enseñado usted algún juego tradicional?

R: *Como tiene al hermano que es más grande se lo enseña, aunque yo este con ellos, pero el que más le enseña juegos es el hermano mayor.*

a.5. ¿Los abuelos le han enseñado alguno?

R: *Sí, con ellos pasa tiempo. Se lo llevan con la bicicleta, el balón a algún parque.*

**a.6. ¿Cree que es beneficioso para el desarrollo de su hijo o hija? ¿Por qué-
Cómo piensa que pueda ser beneficio?**

R: *Sí, porque estimulan muchas habilidades y hacen ejercicio físico.*

b) En caso de ser NO:

b.1. ¿Piensa usted que puede ser perjudicial?

b.2. ¿Qué tipo de juegos utiliza su hijo o hija?

b.3. ¿Por qué prefiere otro tipo de juegos opcionales al tradicional?

❖ PREGUNTAS JUEGO ELECTRÓNICO O VIDEOJUEGO

15. ¿Sabe usted que es el juego electrónico o videojuego?

R: *Sí.*

16. ¿Qué opina sobre este tipo de juego?

R: *Pienso que no son los más apropiados, pero sí que es cierto que algunos no están mal. Algunos puede que tengan hasta su parte educativa, lo que pasa que es para que jueguen un poquito, no que todo el tiempo del juego del niño sea para este tipo de juegos. Que sea como complemento.*

17. ¿Usa su hija o hijo a los videojuegos? ¿Por qué?

R: *No, porque lo veo muy pequeño.*

a) ¿En caso de ser SI:

a.1. ¿Con quién suele jugar a los videojuegos?

a.2. ¿Alguna vez juega solo/a a los videojuegos?

a.3. ¿Cuántas horas al día le dedica?

a.4. ¿Cuáles son los videojuegos que prefiere jugar su hijo o hija? Y ¿Cuáles son los que prefiere usted que juegue?

a.5. ¿Qué beneficios cree que obtiene su hijo o hija con este tipo de juegos?

a.6. ¿Tiene algún temor acerca del uso de los videojuegos?

a.7. ¿Cree usted que el uso de videojuegos, sea el que sea, es perjudicial para el rendimiento académico de su hijo?

b) En caso de ser NO:

b.1. ¿En qué aspectos piensa que puede ser perjudicial para el adecuado desarrollo de su hijo o hija?

R: *Imagina que a lo mejor empiezan a ganar o lo que sea y se empiecen en el juego. Que puedan hacerse dependientes a ese juego. No veo yo que un niño de tres años necesite jugar con un videojuego, es que no lo creo conveniente ni oportuno.*

b.2. ¿Cree usted que otro tipo de juego es más beneficioso? ¿Cuál y por qué?

R: *Sí, como el juego tradicional o simplemente sentarte con tu hijo cinco minutos y que te colore algo, lo veo más productivo que el que se pongan a jugar con un aparato electrónico.*

❖ PREGUNTAS FINALES

18. ¿Piensa que la sociedad está dejando de lado el juego tradicional, apostando más por el uso de los videojuegos? Y qué opina sobre ello.

R: *Yo creo que se está apartando el juego tradicional, apostando por el segundo tipo que me has comentado. A demás por el trabajo que tengo, escucho algunos comentarios de niños, pues veo que están influenciados por cierto tipo de videojuegos.*

21. ¿Cuál cree que es el papel del docente en el juego tradicional y videojuego?

R: Yo creo que es decisivo, porque tú en el juego tradicional les puedes incitar a jugar contigo, y el videojuego se lo estás dando. Entonces tu en cierto modo estas permitiendo que no juegues con él.

22. ¿Cuál cree que es el papel de los padres y madres en el juego tradicional y videojuego?

R: Yo creo que a lo mejor desde el área de Educación Física si se puede a lo mejor intentar incentivar el juego tradicional, los juegos de siempre. Es verdad también se pueden hacer otro tipo de juegos de deportes, sobretodo en edades más pequeñas. Pero yo creo que hasta cuarto o quinto de primaria si se puede dedicarle un rato de cada sesión, o una sesión cada X tiempo.

23. ¿Quiere comentar algo que no se le haya preguntado en esta entrevista y que tenga ganas de expresar?

R: No sé si lo he comentado anteriormente, pero que debido al trabajo de los padres y al poco tiempo que permanecemos en casa, pues si es verdad creo que lo más cómodo, aunque yo no lo haga, es darle al niño un aparato y que se quede ahí quieto y no se mueva. En vez de ponerse con ellos a jugar.

ENTREVISTA N° 3

❖ PREGUNTAS INTRODUCTORIAS

1. ¿Edad que tiene usted?

R: Treinta y seis años.

2. ¿Género?

R: Masculino.

3. ¿Estudios realizados?

R: Licenciatura.

4. ¿Profesión?

R: Maestro de Educación Física.

5. ¿Género de su hijo o hija?

R: Femenino.

6. ¿Edad de su hijo o hija?

R: Tres años las dos, son gemelas.

7. ¿Número de hermanos que posee su hijo o hija? ¿Cuántos están en el centro?

R: Uno cada una.

8. ¿Tiene hermanos mayores? (si fuese que sí) ¿Cree que le influye la manera de jugar a su hijo o hija el tener hermanos mayores? ¿Por qué?

R: *No.*

9. ¿Cree usted que el juego es importante en la infancia? ¿Por qué?

R: *Muchísimo, porque es una forma de desarrollarse, de descubrir y de ir consiguiendo objetivos. Es como los niños van descubriendo el mundo y van descubriéndolo todo.*

10. ¿Piensa que la forma de jugar ha cambiado a lo largo de los años? ¿Por qué?

R: *Sí, ya no jugamos como antes, que jugábamos en la calle que estábamos todo el día tirados en la calle. Ahora los niños tienen menos libertad, son menos independientes porque tiene que llevarlos a los sitios, es decir, que son más dependientes de nosotros. Antes no había tantos coches.*

11. ¿Alguna vez ha buscado información sobre qué tipos de juegos son los más beneficiosos en la etapa infantil?

R: *No lo he buscado porque los conozco, pero bueno sí que cuando me ha hecho falta sí que he buscado información.*

❖ PREGUNTAS JUEGO TRADICIONAL

12. ¿Sabe usted que es el juego tradicional?

R: *Sí.*

13. ¿Qué opina sobre este tipo de juego?

R: *Que es básico, es muy necesario porque se desarrollan habilidades muy básicas y los niños pues pueden realizar cualquier tipo de juego y aparte de que le distrae y se divierten también les sirven para descubrir.*

14. ¿Juega su hija o hijo de forma tradicional? ¿Por qué?

R: *Sí.*

a) En caso de ser SI:

a.1. ¿Con quién suele jugar?

R: *Suele jugar con su hermana, conmigo y con mi mujer.*

a.2. ¿Cuáles son los que más le gustan?

R: *Pues ella se divierte mucho con el pillla-pilla, porque juegan entre ellas, el escondite. También les gusta mucho el de "frío-caliente" ya van empezando a entender que hay que buscar cosas. En el parque jugamos al balón.*

a.3. ¿Cuántas horas al día le dedica su hijo o hija a este tipo de juego?

R: *Al día no mucho por la vida que tenemos que no nos deja tiempo de mucho pero bueno si intentamos siempre que podemos bajarnos al parque y jugar un poquito. Los fines de semana es cuando más jugamos a ese tipo de juego.*

a.4. ¿Le ha enseñado usted algún juego tradicional?

R: *Sí, les enseño juegos por ejemplo el pollito inglés, el tejo, jugar a la "matar".*

a.5. ¿Los abuelos le han enseñado alguno? ¿Cuáles?

R: *Que yo recuerde no pero sí que juegan allí en casa de mis padres que tienen el patio que es más grande pero así un juego en específico no lo recuerdo.*

**a.6. ¿Cree que es beneficioso para el desarrollo de su hijo o hija? ¿Por qué-
Cómo piensa que pueda ser beneficio?**

R: *Muy beneficioso les ayuda a desarrollarse en todos los sentidos.*

b) En caso de ser NO:

b.1. ¿Piensa usted que puede ser perjudicial?

b.2. ¿Qué tipo de juegos utiliza su hijo o hija?

b.3. ¿Por qué prefiere otro tipo de juegos opcionales al tradicional?

❖ PREGUNTAS JUEGO ELECTRÓNICO O VIDEOJUEGO

15. ¿Sabe usted que es el juego electrónico o videojuego?

R: *Sí.*

16. ¿Qué opina sobre este tipo de juego?

R: *Personalmente a mí me gusta, yo juego a videojuegos pero entiendo que no es lo mejor para los niños que tienen que jugar a juegos en los que físicamente se impliquen un poco más que no estén todo el día sentados. Quizá jueguen a veces por comodidades de los padres para que se entretenga.*

17. ¿Usa su hija o hijo a los videojuegos? ¿Por qué?

R: *Alguna vez le dejamos la tablet pero el móvil nunca y siempre de forma esporádica.*

a) ¿En caso de ser SI:

a.1. ¿Con quién suele jugar a los videojuegos?

R: *Las dejamos solas porque siempre juegan a un juego de marcar siluetas y se ponen siempre las dos juntas, a veces tenemos que intervenir por peleas entre ellas por ver quien la coge.*

a.2. ¿Alguna vez juega solo/a a los videojuegos?

R: *Suelen jugar juntas.*

a.3. ¿Cuántas horas al día le dedica?

R: *Es esporádico.*

a.4. ¿Cuáles son los videojuegos que prefiere jugar su hijo o hija? Y ¿Cuáles son los que prefiere usted que juegue?

R: *Solo juegan al juego de las siluetas porque es el único que tengo descargado. Yo prefiero que jueguen a ese porque es educativo. Tampoco le puedes decir tú nunca juegues con la tablet o con el móvil tampoco es eso ellas tienen que vivir en el mundo en el que estamos.*

a.5. ¿Qué beneficios cree que obtiene su hijo o hija con este tipo de juegos?

R: *Hombre pues relacionarse en la vida en la que viven, ahora todo es digital todo es a través de tablet, pantallas táctiles y les sirve para ver la realidad en la que estamos y es algo que aprenden sin que nadie se lo enseñe.*

a.6. ¿Tiene algún temor acerca del uso de los videojuegos?

R: *Hombre el tema de la adicción pero temor no. Hay que racionárselo bien, si sabes guiarle y decirles cómo usarlo no tienes por qué tener miedo.*

a.7. ¿Cree usted que el uso de videojuegos, sea el que sea, es perjudicial para el rendimiento académico de su hijo?

R: *Si se deja claro que es un juego, es decir, algo a lo que se juega cuando has hecho tus tareas, como premio, no. Creo que lo más importante es ver qué tiempo le dedican, si se respetan eso parámetros no tiene porque ser perjudicial. Cuando van siendo más mayores, es normal que todos los niños tengan su vídeo consola o un ordenador, que quizá lo mejor sea que jueguen en la calle, sí pero tenemos que ver en la sociedad que vivimos. Si les enseñas que eso es un entretenimiento puntual desde pequeños ellos van a ir adquiriendo responsabilidad con respecto al uso y el día de mañana sabrá que lo primero es lo primero.*

b) En caso de ser NO:

b.1. ¿En qué aspectos piensa que puede ser perjudicial para el adecuado desarrollo de su hijo o hija?

b.2. ¿Cree usted que otro tipo de juego es más beneficioso? ¿Cuál y por qué?

18. En alguna ocasión ante la negación de usted de no dejarle jugar los videojuegos, ¿ha notado muestras de irritabilidad en su hijo o hija?

R: *Rara vez, porque no suelen jugar mucho, por lo tanto no tienen esa “dependencia”.*

19. ¿Cómo actuó ante esta situación?

R: *Actué hablando con ellas y diciéndoles que no pueden ponerse así.*

❖ PREGUNTAS FINALES

20. ¿Piensa que la sociedad está dejando de lado el juego tradicional, apostando más por el uso de los videojuegos? Y qué opina sobre ello.

R: *Sí, pues por lo que he comentado antes, por la comodidad de los padres, porque la sociedad en general ha cambiado, los niños por las tardes tienen muchísimas actividades cosa que antes no teníamos y es porque en la mayoría de casos ambos padres trabajan y no puedes dejar al niño solo.*

21. ¿Juega a distintos tipos de juego en verano o en días festivos (puentes)?

R: *Sí cuando estamos en la playa me gusta jugar con ellas y enseñarles juegos. Tenemos más horas de juego, los días son más largos y puedes aprovechar más el parque y además se acuestan más tarde.*

22. ¿Cuál crees que es el papel de los padres y madres con respecto el juego tradicional y videojuego?

R: *Pues tienen que ser quienes les enseñen quien los eduque y los vaya guiando.*

23. ¿Cuál cree que es el papel del docente en el juego tradicional y videojuego?

R: *El docente desde el colegio puede enseñarles juegos para que los pongan en práctica con los compañeros o en casa. Da mucha alegría cuando tú enseñas un juego y les ves jugando en el recreo. En cuanto a los videojuegos algunas veces les damos direcciones de páginas web con videojuegos sobre todo por incluirlos en la nuevas tecnologías y que empiecen a trabajarlo. A veces los metemos inconscientemente en ese mundo pero es que tampoco pueden estar ajenos a esa realidad simplemente tenemos que ejercer un control.*

24. ¿Quiere comentar algo que no se le haya preguntado en esta entrevista y que tenga ganas de expresar?

R: *No.*

ENTREVISTA N° 4

❖ PREGUNTAS INTRODUCTORIAS

1. ¿Edad que tiene usted?

R: *Cuarenta años.*

2. ¿Género?

R: *Masculino.*

3. ¿Estudios realizados?

R: *Licenciatura.*

4. ¿Profesión?

R: *Profesor.*

5. ¿Género de su hijo o hija?

R: *Femenino.*

6. ¿Edad de su hijo o hija?

R: *Tres años.*

7. ¿Número de hermanos que posee su hijo o hija? ¿Cuántos están en el centro?

R: *Una. Solo ella porque la otra aun no tiene la edad para entrar en el colegio.*

8. ¿Tiene hermanos mayores? (si fuese que sí) ¿Cree que le influye la manera de jugar a su hijo o hija el tener hermanos mayores? ¿Por qué?

R: *No*

9. ¿Cree usted que el juego es importante en la infancia? ¿Por qué?

R: *Muchísimo porque es la forma de relacionarse y desarrollarse no solo psíquicamente si no físicamente.*

10. ¿Piensa que la forma de jugar ha cambiado a lo largo de los años? ¿Por qué?

R: *Bastante, ahora no se sale a la calle antes se jugaba mucho en la calle y ahora poco. Los niños cada vez juegan más solos.*

11. ¿Alguna vez ha buscado información sobre qué tipos de juegos son los más beneficiosos en la etapa infantil?

R: *No*

❖ PREGUNTAS JUEGO TRADICIONAL

12. ¿Sabe usted que es el juego tradicional?

R: *Me lo imagino, a lo que hemos jugado toda la vida de pequeños, al tejo, la pita, el pillar-pillar, el escondite todo eso.*

13. ¿Qué opina sobre este tipo de juego?

R: *Pues que eran más divertidos que los de ahora.*

14. ¿Juega su hija o hijo de forma tradicional? ¿Por qué?

R: *Juega a algunos, al escondite y al pilla-pilla.*

a) En caso de ser SI:

a.1. ¿Con quién suele jugar?

R: *Con sus primos, los hijos de unos amigos, sus amigos del cole cuando les ve.*

a.2. ¿Cuáles son los que más le gustan?

R: *A ellos les encantan el escondite.*

a.3. ¿Cuántas horas al día le dedica su hijo o hija a este tipo de juego?

R: *No sabría decirte, porque hay días que juega y días que no juega e incluso hay semanas que no sale y entonces juega a otras cosas como a las muñecas que no sé si eso se puede considerar juego tradicional.*

a.4. ¿Le ha enseñado usted algún juego tradicional?

R: *Sí, el pollito inglés, con los primos jugamos a ese juego.*

a.5. ¿Los abuelos le han enseñado alguno? ¿Cuáles?

R: *Todavía no.*

**a.6. ¿Cree que es beneficioso para el desarrollo de su hijo o hija? ¿Por qué-
Cómo piensa que pueda ser beneficio?**

R: *Sí porque juegan con los primos con los amigos y no juega sola, corre hace mucho ejercicio.*

b) En caso de ser NO:

b.1. ¿Piensa usted que puede ser perjudicial?

b.2. ¿Qué tipo de juegos utiliza su hijo o hija?

b.3. ¿Por qué prefiere otro tipo de juegos opcionales al tradicional?

❖ PREGUNTAS JUEGO ELECTRÓNICO O VIDEOJUEGO

15. ¿Sabe usted que es el juego electrónico o videojuego?

R: *Sí claro.*

16. ¿Qué opina sobre este tipo de juego?

R: *Yo es que nunca he jugado a este tipo de juegos porque nunca me han llamado la atención.*

17. ¿Usa su hija o hijo a los videojuegos? ¿Por qué?

R: *No todavía no, bueno en la tablet juega hacer puzzles.*

a) ¿En caso de ser SI:

a.1. ¿Con quién suele jugar a los videojuegos?

R: *Conmigo y con su madre.*

a.2. ¿Alguna vez juega solo/a a los videojuegos?

R: *Sí pero con supervisión.*

a.3. ¿Cuántas horas al día le dedica?

R: *No llega a la hora y tampoco juega todos los días, un día o dos en semana como mucho.*

a.4. ¿Cuáles son los videojuegos que prefiere jugar su hijo o hija? Y ¿Cuáles son los que prefiere usted que juegue?

R: *El de los puzzles ahora mismo no ha descubierto otro.*

a.5. ¿Qué beneficios cree que obtiene su hijo o hija con este tipo de juegos?

R: *Quizá le sirva para concentrarse pero otra cosa, a mi es que no me han gustado nunca.*

a.6. ¿Tiene algún temor acerca del uso de los videojuegos?

R: *No temor no, hombre que se enganche pero es muy pequeña para eso.*

a.7. ¿Cree usted que el uso de videojuegos, sea el que sea, es perjudicial para el rendimiento académico de su hijo?

R: *No, si se hace bien no tiene porque serlo, si se usa mal es perjudicial no solo para el rendimiento académico también para el desarrollo de relaciones sociales.*

b) En caso de ser NO:

b.1. ¿En qué aspectos piensa que puede ser perjudicial para el adecuado desarrollo de su hijo o hija?

b.2. ¿Cree usted que otro tipo de juego es más beneficioso? ¿Cuál y por qué?

18. En alguna ocasión ante la negación de usted de no dejarle jugar los videojuegos, ¿ha notado muestras de irritabilidad en su hijo o hija?

R: *Se enfada pero le dura dos minutos.*

19. ¿Cómo actuó ante esta situación?

R: *No le hago ni caso si llora pues que llore.*

❖ PREGUNTAS FINALES

20. ¿Piensa que la sociedad está dejando de lado el juego tradicional, apostando más por el uso de los videojuegos? Y qué opina sobre ello.

R: *No es que esté dejando de lado el juego tradicional si no que no hay forma de jugar a lo tradicional porque lo tradicional era jugar en la calle y ahora eso es difícil, porque hay mucho tráfico y los padres no nos fiamos de dejar a los niños solos en la plaza, ya casi no hay plazas para jugar.*

21. ¿Juega a distintos tipos de juego en verano o en días festivos (puentes)?

R: *En verano como salimos más a la calle pues van más a los columpios y juegan con otros niños, es distinto. Aumenta también el número de horas que juegan con la tablet puesto que hay más tiempo.*

22. ¿Cuál crees que es el papel de los padres y madres con respecto al juego tradicional y videojuego?

R: *Cuando son tan pequeños si no los guías tú a veces no saben ni como jugar entonces tienes que estar muy encima de ellos y en cuanto al juego electrónico pues tienes que estar muy pendientes de ellos. Enseñarles a que jueguen a lo que hemos jugado toda la vida porque esas cosas antes se aprendían en la calle y ahora como no salen pues es difícil.*

23. ¿Cuál cree que es el papel del docente en el juego tradicional y videojuego?

R: *No si acaso en el recreo dirigirles un poquito.*

24. ¿Quiere comentar algo que no se le haya preguntado en esta entrevista y que tenga ganas de expresar?

R: *No, encantado de que me haya hecho la entrevista una antigua alumna.*

ENTREVISTA N° 5

❖ PREGUNTAS INTRODUCTORIAS

1. ¿Edad que tiene usted?

R: *Treinta y cuatro años.*

2. ¿Género?

R: *Femenino.*

3. ¿Estudios realizados?

R: *Grado superior de administrativo.*

4. ¿Profesión?

R: *Administrativo.*

5. ¿Género de su hijo o hija?

R: *Masculino.*

6. ¿Edad de su hijo o hija?

R: *Cuatro años cumple en noviembre.*

7. ¿Número de hermanos que posee su hijo o hija? ¿Cuántos están en el centro?

R: *Uno. Tiene una hermana más pequeña.*

8. ¿Tiene hermanos mayores? (si fuese que sí) ¿Cree que le influye la manera de jugar a su hijo o hija el tener hermanos mayores? ¿Por qué?

R: *Sí, muy importante. Creo que a ellos les ayuda a expresarse y a desarrollar pues su psicomotricidad y a pensar.*

9. ¿Cree usted que el juego es importante en la infancia? ¿Por qué?

R: *Pienso que es muy importante porque los niños aprenden jugando.*

10. ¿Piensa que la forma de jugar ha cambiado a lo largo de los años? ¿Por qué?

R: *Mucho sí. Cada vez los niños están más parados y juegan más sentados, solos y eso es muy triste.*

11. ¿Alguna vez ha buscado información sobre qué tipos de juegos son los más beneficiosos en la etapa infantil?

R: *Sí, pero vamos muchas información no hay que buscar yo creo que hay que trasladarse hacia atrás y ya está porque la forma de jugar que teníamos antes la complicidad que tenían los niños, la forma que tenían de comunicarse era distinta a la de ahora había más diálogo. Ahora tienes que incitarles a que sean creativos y antes tenían más imaginación.*

❖ PREGUNTAS JUEGO TRADICIONAL

12. ¿Sabe usted que es el juego tradicional?

R: *Sí.*

13. ¿Qué opina sobre este tipo de juego?

R: *Que es como te lo pasas bien, como nos lo hemos pasado siempre.*

14. ¿Juega su hija o hijo de forma tradicional? ¿Por qué?

R: *Sí, lo que pasa es que los niños de hoy en día el resto de niños no juegan de esta forma y es difícil educarlo para que el juegue de esta manera y el resto de niños no sepan lo que es. Cuando salimos en parejas con los hijos de los demás, te das cuenta de que no saben jugar y cuando les enseñas les encanta.*

a) En caso de ser SI:

a.1. ¿Con quién suele jugar?

R: *Suele jugar con sus tíos, con una niña de unos amigos nuestro que tiene su misma edad y es con la que más juega y con su hermana normalmente no porque es más pequeña. Este año lo hemos apuntado a fútbol para que también se relacione con más niños fuera de su clase, que sean de su edad y el normalmente es sociable.*

a.2. ¿Cuáles son los que más le gustan?

R: *Le gusta mucho cantar canciones con gestos o acciones. El fútbol también le gusta mucho, los juegos de construcción. En casa jugamos mucho al escondite, jugamos a la comba, el parchís que le estoy enseñando ahora.*

a.3. ¿Cuántas horas al día le dedica su hijo o hija a este tipo de juego?

R: *Depende de mi trabajo pero más o menos una hora, si no es conmigo con mi madre o en casa de mis padres.*

a.4. ¿Le ha enseñado usted algún juego tradicional?

R: *Sí, jugar al pillar-pillar al esconder. Si no yo mis padres o mi hermanos con los que nos juntamos mucho.*

a.5. ¿Los abuelos le han enseñado alguno? ¿Cuáles?

R: *Sí, mi madre está siempre enseñándole, no sé, estos juegos de jugar con las manos, el pollito inglés, el juego del pañuelo.*

**a.6. ¿Cree que es beneficioso para el desarrollo de su hijo o hija? ¿Por qué-
Cómo piensa que pueda ser beneficio?**

R: *Sí, porque se relaciona con los demás niños, y como dije antes aprende a través del juego.*

b) En caso de ser NO:

b.1. ¿Piensa usted que puede ser perjudicial?

b.2. ¿Qué tipo de juegos utiliza su hijo o hija?

b.3. ¿Por qué prefiere otro tipo de juegos opcionales al tradicional?

❖ PREGUNTAS JUEGO ELECTRÓNICO O VIDEOJUEGO

15. ¿Sabe usted que es el juego electrónico o videojuego?

R: *Sí, está bien.*

16. ¿Qué opina sobre este tipo de juego?

R: Ellos tiene que conocer este tipo de juego porque si no se quedan fuera de la sociedad pero lo con moderación. Él no tiene videoconsola ni quiero que todavía la tenga bastante tenemos con la tablet.

17. ¿Usa su hija o hijo a los videojuegos? ¿Por qué?

R: Sí, y suele jugar o con el móvil o con la tablet.

a) ¿En caso de ser SI:

a.1. ¿Con quién suele jugar a los videojuegos?

R: Conmigo o con su padre.

a.2. ¿Alguna vez juega solo/a a los videojuegos?

R: Sí.

a.3. ¿Cuántas horas al día le dedica?

R: Una hora al día más o menos.

a.4. ¿Cuáles son los videojuegos que prefiere jugar su hijo o hija? Y ¿Cuáles son los que prefiere usted que juegue?

R: Le gusta Mario Kart, el de los Minions, y ahora mismo no me acuerdo de más,

a.5. ¿Qué beneficios cree que obtiene su hijo o hija con este tipo de juegos?

R: No muchos la verdad.

a.6. ¿Tiene algún temor acerca del uso de los videojuegos?

R: Sí, que si los niños lo utilizan en exceso puedan estar muy enganchados a estos.

a.7. ¿Cree usted que el uso de videojuegos, sea el que sea, es perjudicial para el rendimiento académico de su hijo?

R: Pienso que si llega a estar mucho tiempo jugando, podría afectarle.

b) En caso de ser NO:

b.1. ¿En qué aspectos piensa que puede ser perjudicial para el adecuado desarrollo de su hijo o hija?

R: En el ámbito social porque a ellos no se les permite socializarse con los de su alrededor. Se les da el juego como un método de distracción y alivio de los padres. Es una pena, yo siempre que hay más niños alrededor nunca le dejo el teléfono y el normalmente no lo suele pedir mucho, le gusta pero no se lo dejo mucho.

b.2. ¿Cree usted que otro tipo de juego es más beneficioso? ¿Cuál y por qué?

R: *Sí, en el aspecto social, psicomotriz. Se desarrollan más con otro tipo de juegos.*

18. En alguna ocasión ante la negación de usted de no dejarle jugar los videojuegos, ¿ha notado muestras de irritabilidad en su hijo o hija?

R: *El normalmente no se irrita.*

19. ¿Cómo actuó ante esta situación?

R: *Lo que hago es cambiar al juego tradicional y si se enfada rápidamente se le pasa.*

❖ PREGUNTAS FINALES

20. ¿Piensa que la sociedad está dejando de lado el juego tradicional, apostando más por el uso de los videojuegos? Y qué opina sobre ello.

R: *Sí, para los padres es más cómodo el vídeo-juego porque llevamos mucha prisa. No tenemos tiempo y al final pues siempre dejas esto de lado.*

21. ¿Juega a distintos tipos de juego en verano o en días festivos (puentes)?

R: *A mí me gusta mucho llevarle al campo, nos llevamos las acuarelas, pintamos piedras o buscamos piñas, hacemos cosas de campo.*

22. ¿Cuál crees que es el papel de los padres y madres con respecto al juego tradicional y videojuego?

R: *Muy importante, es fundamental. Si no se lo enseñan en casa en la sociedad ya lo tienen, de ahí lo aprenden solos. Creo que el juego con los padres mejora la confianza padre-hijo. Mi hijo a veces me dice las cosas a través del juego con muñecos y si nunca juego con él pues no me entero.*

23. ¿Cuál cree que es el papel del docente en el juego tradicional y videojuego?

R: *También, yo creo que en el cole les enseñan juegos tradicionales aunque también tienen que relacionarse con las nuevas tecnologías que algún día les hará falta. Pienso que los niños se guían mucho por los profesores y que lo que un profe le diga ellos lo tienen en cuenta. La familia y el colegio tienen que estar de acuerdo.*

24. ¿Quiere comentar algo que no se le haya preguntado en esta entrevista y que tenga ganas de expresar?

R: *Yo creo que lo he comentado antes, que es una pena ver a los niños sentados en las sillas con la tablet o con los móviles y que no jueguen estando uno al lado del otro.*

ENTREVISTA N° 6

❖ PREGUNTAS INTRODUCTORIAS

1. ¿Edad que tiene usted?

R: *Treinta y cinco años.*

2. ¿Género?

R: *Femenino.*

3. ¿Estudios realizados?

R: *El bachiller.*

4. ¿Profesión?

R: *Parada*

5. ¿Género de su hijo o hija?

R: *Masculino*

6. ¿Edad de su hijo o hija?

R: *Cuatro años*

7. ¿Número de hermanos que posee su hijo o hija? ¿Cuántos están en el centro?

R: *Uno*

8. ¿Tiene hermanos mayores? (si fuese que sí) ¿Cree que le influye la manera de jugar a su hijo o hija el tener hermanos mayores? ¿Por qué?

R: *Sí. Pienso que si le influye porque quiere jugar lo mismo que la hermana mayor.*

9. ¿Cree usted que el juego es importante en la infancia? ¿Por qué?

R: *Sí, pues porque también alimenta su imaginación.*

10. ¿Piensa que la forma de jugar ha cambiado a lo largo de los años? ¿Por qué?

R: *¡Oh! muchísimo, antes es que la relación era con los niños de la calle, se acercaban los niños a jugar contigo, niños que no conocías que conocías en ese momento, es que era totalmente diferente.*

11. ¿Alguna vez ha buscado información sobre qué tipos de juegos son los más beneficiosos en la etapa infantil?

R: *No, no.*

❖ PREGUNTAS JUEGO TRADICIONAL

12. ¿Sabe usted que es el juego tradicional?

R: *Sí, creo que sí.*

13. ¿Qué opina sobre este tipo de juego?

R: *El juego tradicional es el juego que hemos jugado toda la vida, el juego de todos los niños el que te relaciona con otra gente.*

14. ¿Juega su hija o hijo de forma tradicional? ¿Por qué?

R: *Sí, sí.*

a) En caso de ser SÍ:

a.1. ¿Con quién suele jugar?

R: *Con amigos, primos con su hermana pero con su hermana menos.*

a.2. ¿Cuáles son los que más le gustan?

R: *El suele jugar al escondite, al fútbol, no sé, le gusta jugar a la cartas también, en plan niño pero si el juego de cartas.*

a.3. ¿Cuántas horas al día le dedica su hijo o hija a este tipo de juego?

R: *Pues quizá cuatro, cuatro horillas o así sí. Por la tarde las tardes las pasa jugando.*

a.4. ¿Le ha enseñado usted algún juego tradicional?

R: *Sí, sí. Hemos jugado a la comba, hemos jugado al tejo. Los abuelos le han enseñado los juegos relacionados con canciones con deditos y con cosas así o de palmas.*

a.5. ¿Cree que es beneficioso para el desarrollo de su hijo o hija? ¿Por qué-
Cómo piensa que pueda ser beneficio?

R: *Sí, sí mucho yo creo que más que el actual.*

b) En caso de ser NO:

b.1. ¿Piensa usted que puede ser perjudicial?

b.2. ¿Qué tipo de juegos utiliza su hijo o hija?

b.3. ¿Por qué prefiere otro tipo de juegos opcionales al tradicional?

❖ PREGUNTAS JUEGO ELECTRÓNICO O VIDEOJUEGO

15. ¿Sabe usted que es el juego electrónico o videojuego?

R: *Sí, por desgracia.*

16. ¿Qué opina sobre este tipo de juego?

R: *Bueno creo que no es un mal juego siempre que no se abuse de él.*

17. ¿Usa su hija o hijo a los videojuegos? ¿Por qué?

R: *Sí, pues casi siempre solo.*

a) ¿En caso de ser SI:

a.1. ¿Con quién suele jugar a los videojuegos?

R: *Siempre solo.*

a.2. ¿Alguna vez juega solo/a a los videojuegos?

R: *Casi siempre solo pocas veces juega su hermana con él, su hermana se aburre.*

a.3. ¿Cuántas horas al día le dedica?

R: *Pues media hora o una hora si acaso.*

a.4. ¿Cuáles son los videojuegos que prefiere jugar su hijo o hija? Y ¿Cuáles son los que prefiere usted que juegue?

R: *Pues juega a la Nintendo DS al Mario Kart, al Sonic que es de carreras esos son los que le gustan.*

a.5. ¿Qué beneficios cree que obtiene su hijo o hija con este tipo de juegos?

R: *Ninguno. Creo que no obtiene beneficio, simplemente un ratito de distracción para él.*

a.6. ¿Tiene algún temor acerca del uso de los videojuegos?

R: *Sí, que se vuelvan adictos.*

a.7. ¿Cree usted que el uso de videojuegos, sea el que sea, es perjudicial para el rendimiento académico de su hijo?

R: *¿Perjudicial? Hombre si llegara al punto de volverse adicto, sí. Claro que sí, no estaría centrado en sus estudios estaría solamente pensando en el juego.*

b) En caso de ser NO:

b.1. ¿En qué aspectos piensa que puede ser perjudicial para el adecuado desarrollo de su hijo o hija?

b.2. ¿Cree usted que otro tipo de juego es más beneficioso? ¿Cuál y por qué?

18. En alguna ocasión ante la negación de usted de no dejarle jugar los videojuegos, ¿ha notado muestras de irritabilidad en su hijo o hija?

R: *Se enfada pero se le pasa.*

19. ¿Cómo actuó ante esta situación?

R: *Yo no le muestro atención, se que se le pasa.*

❖ PREGUNTAS FINALES

20. ¿Piensa que la sociedad está dejando de lado el juego tradicional, apostando más por el uso de los videojuegos? Y qué opina sobre ello.

R: *Sí, muchísimo. Nos lo meten cada vez más, ya todo es electrónico. A todo, todos los anuncios, vamos conforme van pasando los años ya las muñecas se dejan de lado porque ya son interactivos ya es todo tecnología, ya es todo juego electrónico.*

21. ¿Juega a distintos tipos de juegos en verano o en puentes?

R: *Hombre tiene más tiempo y quizá juega más relajado y entonces sí que nos podemos salir a la calle y juegan de manera diferente, yo creo que lo disfrutan más el juego tradicional, sí.*

22. ¿Cuál cree que es el papel del docente en el juego tradicional y videojuego?

R: *Hombre yo creo que nosotros deberíamos corregirles ahí porque si no un niño por quitárnoslo de encima por tenerlo distraído porque no nos dé mucho la castaña le damos un vídeo-juego yo creo que somos los que más culpa tenemos.*

23. ¿Cuál cree que es el papel de los padres y madres en el juego tradicional y videojuego?

R: *No, ante eso ellos no tienen nada que ver.*

24. ¿Quiere comentar algo que no se le haya preguntado en esta entrevista y que tenga ganas de expresar?

R: *Pues creo que no.*

ENTREVISTA N° 7

❖ PREGUNTAS INTRODUCTORIAS

1. ¿Edad que tiene usted?

R: *Treinta y cuatro.*

2. ¿Género?

R: *Femenino.*

3. ¿Estudios realizados?

R: *EGB.*

4. ¿Profesión?

R: *Ama de casa.*

5. ¿Género de su hijo o hija?

R: *Femenino.*

6. ¿Edad de su hijo o hija?

R: *Cuatro años.*

7. ¿Número de hermanos que posee su hijo o hija? ¿Cuántos están en el centro?

R: *Cero.*

8. ¿Tiene hermanos mayores? (si fuese que sí) ¿Cree que le influye la manera de jugar a su hijo o hija el tener hermanos mayores? ¿Por qué?

R: *No.*

9. ¿Cree usted que el juego es importante en la infancia? ¿Por qué?

R: *Si mucho, porque si no juegan, no sé, tienen que jugar para desarrollarse para muchas cosas para todo para la vista para el tacto para todo. Para el desarrollo.*

10. ¿Piensa que la forma de jugar ha cambiado a lo largo de los años? ¿Por qué?

R: *Mucho, mucho. Antes jugábamos en la calle todo el santo día y ahora es todo el día en los ordenadores, videoconsolas etc.*

11. ¿Alguna vez ha buscado información sobre qué tipos de juegos son los más beneficiosos en la etapa infantil?

R: *No, bueno miro los juegos educativos, cuando quiero un juego educativo pues a ver qué opina la gente.*

❖ PREGUNTAS JUEGO TRADICIONAL

12. ¿Sabe usted que es el juego tradicional?

R: *Sí, lo que jugábamos antes, a la comba, la goma esa.*

13. ¿Qué opina sobre este tipo de juego?

R: *Pues que son mejor que los de ahora. Estás en la calle al aire libre, te relacionas con más gente con más niños, no sé, no ahora que están obsesionados con las consolas y todo eso y con los dibujos que son todos más feos que...*

14. ¿Juega su hija o hijo de forma tradicional? ¿Por qué?

R: *Pues poco, muy poco. Pues porque ya la gente ya no se saca las combas, ya parecen que no existen, las gomas tampoco, ahora con estar todo el día trabajando salimos menos a la calle.*

a) En caso de ser SI:

a.1. ¿Con quién suele jugar?

R: *Con la vecina, con la vecina que tiene su misma edad y se suben allí a la casa y juegan. Con primos cuando se juntan sí, pero menos. Si es que salimos poco.*

a.2. ¿Cuáles son los que más le gustan?

R: *El juego de la Oca, ella el juego de mesa, el juego de la Oca y la comba le gusta pero todavía no sabe. Si al escondite, al pillar-pillar. Ella juega al pillar-pillar.*

a.3. ¿Cuántas horas al día le dedica su hijo o hija a este tipo de juego?

R: *Pues cuando se junta con sus amigas, cuando está ella sola no juega. A lo mejor de siete días de la semana cinco, un par de horas.*

a.4. ¿Le ha enseñado usted algún juego tradicional?

R: *El un dos, tres, pollito inglés. Mi madre le enseña canciones de la comba y de todo eso, pero ya está.*

a.5. ¿Cree que es beneficioso para el desarrollo de su hijo o hija? ¿Por qué? Cómo piensa que pueda ser beneficio?

R: *Sí, sí, más que los de ahora.*

b) En caso de ser NO:

b.1. ¿Piensa usted que puede ser perjudicial?

b.2. ¿Qué tipo de juegos utiliza su hijo o hija?

b.3. ¿Por qué prefiere otro tipo de juegos opcionales al tradicional?

❖ PREGUNTAS JUEGO ELECTRÓNICO O VIDEOJUEGO

15. ¿Sabe usted que es el juego electrónico o videojuego?

R: *Sí.*

16. ¿Qué opina sobre este tipo de juego?

R: *A mi no me gusta, no porque están ahí todo el día. Hombre ella juega poco porque se lo recortamos, pero ahí con el móvil tan cerca y la tablet. Con videoconsolas no suele jugar, no tiene, es muy chica.*

17. ¿Usa su hijo o hija a los videojuegos? ¿Por qué?

R: *Sí, porque se divierte con ellos.*

a) ¿En caso de ser SÍ:

a.1. ¿Con quién suele jugar a los videojuegos?

R: *Al móvil sola, sí.*

a.2. ¿Alguna vez juega solo/a a los videojuegos?

R: *Ella juega al móvil y a la tablet sola. Ella no sabe ponerlo y se lo tengo que poner yo.*

a.3. ¿Cuántas horas al día le dedica?

R: *A lo mejor media hora o una hora como mucho.*

a.4. ¿Cuáles son los videojuegos que prefiere jugar su hijo o hija? Y ¿Cuáles son los que prefiere usted que juegue?

R: *El pop-up, tiene otro de Frozen que es de pintarla, maquillarla y peinarla y todo eso. A mí no me gusta ninguno.*

a.5. ¿Qué beneficios cree que obtiene su hijo o hija con este tipo de juegos?

R: *Sí tiene alguno yo todavía no lo he visto.*

a.6. ¿Tiene algún temor acerca del uso de los videojuegos?

R: *Sí, hombre ella todavía juega poco pero no tiene que ser bueno tanto.*

a.7. ¿Cree usted que el uso de videojuegos, sea el que sea, es perjudicial para el rendimiento académico de su hijo?

R: *Yo creo que sí, para que baje el rendimiento académico. Hombre alguno le ayudará pero yo creo que poco.*

b) En caso de ser NO:

b.1. ¿En qué aspectos piensa que puede ser perjudicial para el adecuado desarrollo de su hijo o hija?

b.2. ¿Cree usted que otro tipo de juego es más beneficioso? ¿Cuál y por qué?

18. En alguna ocasión ante la negación de usted de no dejarle jugar los videojuegos, ¿ha notado muestras de irritabilidad en su hijo o hija?

R: *Sí, llora. Se enfada y llora.*

19. ¿Cómo actuó ante esta situación?

R: *Yo no hago caso.*

❖ PREGUNTAS FINALES

20. ¿Piensa que la sociedad está dejando de lado el juego tradicional, apostando más por el uso de los videojuegos? Y qué opina sobre ello.

R: *Sí, yo creo que sí, pero es que también hay menos tiempo para salir con la niña a la calle para que se relacione.*

21. ¿Juega a distintos tipos de juegos en verano o en puentes?

R: *Sí, porque tenemos más tiempo y salimos más. Vamos a los columpios, juega con más niños, al escondite. A los video-juegos juega igual porque se lo racionamos.*

22. ¿Cuál cree que es el papel del docente en el juego tradicional y videojuego?

R: *Hombre somos nosotros los culpables de que jueguen mucho o poco, eso es cosa nuestra porque por ellos estarían todo el día.*

23. ¿Cuál cree que es el papel de los padres y madres en el juego tradicional y videojuego?

R: *Hombre tendrá algo que ver pero poco porque allí jugarán poco.*

24. ¿Quiere comentar algo que no se le haya preguntado en esta entrevista y que tenga ganas de expresar?

R: *Ahora mismo no me acuerdo de más nada.*

ENTREVISTA N°8

❖ PREGUNTAS INTRODUCTORIAS

P: 1. ¿Edad que tiene usted?

R: *Cuarenta y tres.*

P: 2. ¿Género?

R: *Femenino.*

P: 3. ¿Estudios realizados?

R: *Superiores.*

P: 4. ¿Profesión?

R: *Licenciada en Pedagogía de la Danza.*

P: 5. ¿Género de su hijo o hija?

R: *Masculino.*

P: 6. ¿Edad de su hijo o hija?

R: *Cinco años.*

P: 7. ¿Número de hermanos que posee su hijo o hija? ¿Cuántos están en el centro?

R: *Dos. Todos mis hijos están en el centro.*

P: 8. ¿Tiene hermanos mayores? (si fuese que sí) ¿Cree que le influye la manera de jugar a su hijo o hija el tener hermanos mayores? ¿Por qué?

R: *Sí. Le influye bastante, porque imita a sus hermanos mayores.*

P: 9. ¿Cree usted que el juego es importante en la infancia? ¿Por qué?

R: *Sí, por supuesto, Porque desarrollan mucho la creatividad, físicamente, mentalmente, utilizan los sentidos. También para mi gusto en el trato con sus hermanos, a la hora del cariño le afecta, jugar con ellos y todo eso, para mí es muy positivo entre hermanos.*

P: 10. ¿Piensa que la forma de jugar ha cambiado a lo largo de los años? ¿Por qué?

R: *No, aunque hay cosas que por mucho tiempo que pase siguen siendo las mismas. Tienen juegos como por ejemplo las videoconsolas y demás, que eso por supuestísimo que ha cambiado. Pero luego por ejemplo yo, de mis hijos mayores al pequeño en tema de luchas o de juegos que son más bien masculinos, sin ser muy sexista pero es cierto que los juegos de niños son distintos a los de las niñas. Pues eso por ejemplo yo no he notado la diferencia entre los grandes y el chico, no juegan a los mismos videojuegos, tienen diferentes. Tienen algunos que sí que son comunes, pero luego hay algunos que no, porque al pequeño no solemos dejar que jueguen al de los mayores. Veo que él se divierte más con otro tipo de juegos más infantiles.*

P: 11. ¿Alguna vez ha buscado información sobre qué tipos de juegos son los más beneficiosos en la etapa infantil?

R: *Claro, bueno yo si soy sincera mi marido sí que es más para eso...para ver cómo se desarrolla más el sistema cognitivo.*

❖ PREGUNTAS JUEGO TRADICIONAL

12. ¿Sabe usted que es el juego tradicional?

R: *Yo creo que sí. Los juegos populares y todas esas cosas.*

13. ¿Qué opina sobre este tipo de juego?

R: *Opino que son beneficiosos porque eran juegos pues que, lo primero que se desarrollaban mucho para mi gusto el espacio, la inteligencia espacial, la inteligencia musical. También son juegos normalmente que juegan también en equipo o con muchos*

niños, como son la rueda, porque todos los niños participaban y como que se hacían amistad.

14. ¿Juega su hija o hijo de forma tradicional? ¿Por qué?

R: Claro con sus hermanos sí juegan, pero luego ya te digo en ese cambio que si he visto a través de los años pues que ahora también se juegan a muchas cosas que no necesitan a nadie, juego individual. Antes eso era más raro quizás porque tenían más posibilidad de salirse a la calle a jugar.

a) En caso de ser SI:

a.1. ¿Con quién suele jugar?

R: El suele jugar con sus hermanos, o con algunos sobrinos que tengo, cuando nos juntamos, pues también juegan.

a.2. ¿Cuáles son los que más le gustan?

R: Sintiéndolo mucho, porque sé que este muy feo que te lo diga, todo lo que sea pegarse, las escobas, los palos... Aunque también le gusta el escondite, que donde te pilló te mato. Las luchas, las espadas, la lucha libre en general.

a.3. ¿Cuántas horas al día le dedica su hijo o hija a este tipo de juego?

R: Bueno pues depende del día, hay días que juega mucho, normalmente juegan a diario, pero hay días que juegan media hora, y otros dos. El problema es que aunque el tenga tiempo sus hermanos no.

a.4. ¿Le ha enseñado usted algún juego tradicional?

R: Pues sí yo le enseño, reliquias y dichos que tenía mi abuela: pin pirineo la mano en la coneja...sabes, pues esas cosas entre él y yo jugamos a eso. A demás me parece que esas cosas está bien transmitirlas, las de antiguamente, de generación en generación. Y yo una de las cosas que aprendí en mi carrera era que los bailes populares, los juegos populares de generación a generación no se pierdan. Por eso le motivo.

a.5. ¿Los abuelos le han enseñado alguno? ¿Cuáles?

R: Sí, algunos de canciones como por ejemplo el “Veo veo”.

**a.6. ¿Cree que es beneficioso para el desarrollo de su hijo o hija? ¿Por qué-
Cómo piensa que pueda ser beneficio?**

R: Sí claro, yo lo veo muy beneficioso eso, porque para mi gusto le hace trabajar la memoria, la creatividad, el juego en equipo, todo eso que me parece muy positivo para ellos.

b) En caso de ser NO:

b.1. ¿Piensa usted que puede ser perjudicial?

b.2. ¿Qué tipo de juegos utiliza su hijo o hija?

b.3. ¿Por qué prefiere otro tipo de juegos opcionales al tradicional?

❖ PREGUNTAS JUEGO ELECTRÓNICO O VIDEOJUEGO

15. ¿Sabe usted que es el juego electrónico o videojuego?

R: *Sí, como no.*

16. ¿Qué opina sobre este tipo de juego?

R: *Pues a ver, opino que tampoco lo veo negativo si no se hace en exceso, porque también me parece que a los niños también desarrollan a los niños la inteligencia. Yo creo que la capacidad que los niños tienen a la hora de coger una maquinita, a la hora de mover un muñeco. Pues eso trabaja o otro tipo de habilidades. Me parece que en exceso no, porque me parece que los pone nerviosos, tanta luz, tanto estímulos tan diferentes y ruidos, luces...*

17. ¿Usa su hija o hijo a los videojuegos? ¿Por qué?

R: *Sí, como he comentado anterior mente, y a parte cómodamente como los padres no tenemos tiempo de llevarlos a una plaza para que estén todo el día jugando a lo que jugábamos nosotros, pues... también es un poco cómodo el darles ese jueguecito que estén en casa y que también jueguen un poco.*

a) ¿En caso de ser SI:

a.1. ¿Con quién suele jugar a los videojuegos?

R: *Con sus hermanos con su padre y a veces solo.*

a.2. Eso iba a preguntarle, que si alguna vez juega solo, ¿lo hace en exceso?

R: *No porque no lo dejamos, por el si pudiese estar todo el día. Aunque también le gusta también ver a otros niños que juegan, y el ve cómo se desarrolla el juego con otros niños. Le gusta mucho observar el juego d otros niños.*

R: *Bueno pues a lo mejor un par de horas si echa perfectamente.*

a.4. ¿Cuáles son los videojuegos que prefiere jugar su hijo o hija? Y ¿Cuáles son los que prefiere usted que juegue?

R: *Pues de estos de Lego, a él le encanta las Guerras de las Galaxias y todas esas cosas a él le encantan. Le compramos aquellos que no sean violentos, que tengan sangre, que sea adaptado por supuesto a su edad.*

a.5. ¿Qué beneficios cree que obtiene su hijo o hija con este tipo de juegos?

R: *Pues a mí me parece que desarrolla muchísimo su capacidad de diálogo incluso, porque en los videojuegos que le pongo normalmente utiliza palabras que no son normales en su vocabulario, amplía el vocabulario. Luego la creatividad para mi gusto, y físicamente no desarrolla nada, todo lo contrario que con los tradicionales que sí que veo que lo desarrolla.*

a.6. ¿Tiene algún temor acerca del uso de los videojuegos?

R: *Bueno a veces le digo que tiene que pensar que eso es un juego, y que hay veces que me da miedo por si se piensa que es el personaje del juego. Pienso que hay veces que los niños creen que son los personajes, eso sí que me da temor, que no sepa diferenciar la realidad de la ficción.*

a.7. ¿Cree usted que el uso de videojuegos, sea el que sea, es perjudicial para el rendimiento académico de su hijo?

R: *A veces creo que sí, porque cualquier cosa que les llamen la atención a ellos, más que el colegio o cualquier obligación suya de deberes y demás pues...claro eso es atractivo para todo el mundo.*

b) En caso de ser NO:

b.1. ¿En qué aspectos piensa que puede ser perjudicial para el adecuado desarrollo de su hijo o hija?

b.2. ¿Cree usted que otro tipo de juego es más beneficioso? ¿Cuál y por qué?

18. En alguna ocasión ante la negación de usted de no dejarle jugar los videojuegos, ¿ha notado muestras de irritabilidad en su hijo o hija?

R: *Alguna vez, pero claro le hemos explicado que eso no puede ser siempre. Ellos intentan estirar todo lo que puedan, pero para eso estamos los papas.*

19. ¿Cómo actuó ante esta situación?

R: *Actué explicándole que no puede estar tanto rato jugando, que le hace daño a la vista, que tiene que hacer otras cosas, que tiene que leer un cuento. Pienso que explicándoselo a un niño y siendo por supuesto eficaz con la explicación y no dejando que el gane, ellos van a intentar llevarte a su terreno, tenemos que ser fuerte ante la decisión si piensas que tienes la verdad y que es bueno para ellos pues no ceder.*

❖ PREGUNTAS FINALES

20. ¿Piensa que la sociedad está dejando de lado el juego tradicional, apostando más por el uso de los videojuegos? Y qué opina sobre ello.

R: *Sí, se ve en la gente que me rodea. Intento que no se pierda eso, porque efectivamente la TV nos tiene ametrallados con los juegos nuevos, con todo moderno, con colores, con luces y el juego tradicional pues una simple comba o un simple tejo, eso ya es que ni se ve a no ser que nosotros se lo expliquemos.*

21. ¿Juega a distintos tipos de juego en verano o en días festivos (puentes)?

R: *Sí, cuando es verano suele jugar a los juegos tradicionales, también a los videojuegos.*

22. ¿Cuál cree que es el papel del docente en el juego tradicional y videojuego?

R: *El papel de docente creo que es intentar que los niños les guste el juego tradicional, haciéndolo divertido, metiendo éstos en clases, acostumbrando a los niños que ese otro tipo de juego que puede ser igual de divertido o más que los videojuegos. Como es una realidad que los videojuegos están en la sociedad, creo que cierto tiempo no demasiado, pienso que se pueden incluir también en las aulas. Es una realidad que están viviendo y por tanto deberían vivirlas en las aulas.*

22. ¿Cuál cree que es el papel de los padres y madres en el juego tradicional y videojuego?

R: *Pienso que el papel de los padres es muy importante y por supuesto que la educación que se les están dando a los niños no es culpa de la sociedad, es culpa de los padres, los profesores, sus tíos, es decir todos. Si un niño cambia en su forma de educación somos nosotros los que estamos cambiando su forma de educación a la hora de jugar por ejemplo.*

23. ¿Cuál cree que es el papel del docente en el juego tradicional y videojuego?

R: *Pues que son referentes para los niños, y que se podría jugar al juego tradicional en las aulas.*

24. ¿Quiere comentar algo que no se le haya preguntado en esta entrevista y que tenga ganas de expresar?

R: *No nada deseo añadir nada más.*

ENTREVISTA N° 9

❖ PREGUNTAS INTRODUCTORIAS

1. ¿Edad que tiene usted?

R: *Treinta y nueve años.*

2. ¿Género?

R: *Femenino.*

3. ¿Estudios realizados?

R: *Hasta segundo de BU.*

4. ¿Profesión?

R: *Ama de casa.*

5. ¿Género de su hijo o hija?

R: *Masculino.*

6. ¿Edad de su hijo o hija?

R: *Cinco años.*

7. ¿Número de hermanos que posee su hijo o hija? ¿Cuántos están en el centro?

R: *Una hermana de siete años.*

8. ¿Tiene hermanos mayores? (si fuese que sí) ¿Cree que le influye la manera de jugar a su hijo o hija el tener hermanos mayores? ¿Por qué?

R: *Bueno, es que como juega con ella, pues en realidad juega a lo que ella quiere. Tiende a imitarla así que sí creo que le influye.*

9. ¿Cree usted que el juego es importante en la infancia? ¿Por qué?

R: *Mucho, es lo más para la enseñanza, para educar para todo si se hace con juego se consigue más que sin juego, creo yo.*

10. ¿Piensa que la forma de jugar ha cambiado a lo largo de los años? ¿Por qué?

R: *Un montón, muchísimo porque ahora no nos salimos a la calle si no es con un mayor o con alguien que te haga compañía antes salías a la calle desde que llegabas a casa, comías y te salías a la calle y jugabas, jugabas con los amigos en la calle, la bici, la comba y ahora no se sale nada. Ha cambiado la sociedad, ha cambiado los años de antes ahora, no sé ahora no nos fiamos o hay más peligro y lo haces todo pues acompañado de un mayor si no nunca les dejas.*

11. ¿Alguna vez ha buscado información sobre qué tipos de juegos son los más beneficiosos en la etapa infantil?

R: *No, la verdad que no. Yo soy muy tradicional y yo intento siempre jugar a lo que yo he jugado. Salimos al parque, si hay que salir hay a la calle si hay que ensuciarse y la bici y la pelota el parchís en casa, lo de siempre.*

❖ **PREGUNTAS JUEGO TRADICIONAL**

12. ¿Sabe usted que es el juego tradicional?

R: *Sí, me encanta lo de antes.*

13. ¿Qué opina sobre este tipo de juego?

R: *Que es mejor que el de ahora. Mejor que la tele, los vídeo-juegos, móviles, tablet, ordenador etc. Si los sabes utilizarlos están muy bien porque tú le puedes poner un juego que sea educativo que aprendan cosas pero no para que juegue a juegos de lucha o de violencia, para eso estamos los padres para saber si deben de utilizarlo o no.*

14. ¿Juega su hija o hijo de forma tradicional? ¿Por qué?

R: *Sí.*

a) En caso de ser SI:

a.1. ¿Con quién suele jugar?

R: *Con su hermana, con los amigos, conmigo con su papá con sus primos y familia.*

a.2. ¿Cuáles son los que más le gustan?

R: *El ajedrez, el parchís, pintar, las manualidades pero es porque a mí me gustan, yo creo que se lo inculcamos o se lo inculco yo. Este mismo domingo hemos jugado en el campo con su abuelo, con el perrillo. Jugamos al esconder, vamos al campo, hacemos excursiones, encontramos tesoros, lo de siempre.*

a.3. ¿Cuántas horas al día le dedica su hijo o hija a este tipo de juego?

R: *Yo como no trabajo tengo tiempo físico para estar con ellos en realidad, como no tengo trabajo yo intento dedicarle todo el tiempo posible y más pero claro también tiene que hacer su deberes. Aproximadamente una horilla o casi dos horas.*

a.4. ¿Le ha enseñado usted algún juego tradicional?

R: *El tres en raya, jugamos al pañuelo, jugamos a los globos que eso es muy tradicional, al lazo.*

a.5. ¿Los abuelos le han enseñado alguno? ¿Cuáles?

R: *Sí, los abuelos también. Sobre todo canciones del tipo “Estaba el señor don gato...”*

**a.6. ¿Cree que es beneficioso para el desarrollo de su hijo o hija? ¿Por qué-
Cómo piensa que pueda ser beneficio?**

R: *Sí, para mí sí. Está conmigo está con su hermana, le inculcamos unos valores de siempre de compartir de estar juntos y en familia, no están solos delante de un televisor o un ordenador.*

b) En caso de ser NO:

b.1. ¿Piensa usted que puede ser perjudicial?

b.2. ¿Qué tipo de juegos utiliza su hijo o hija?

b.3. ¿Por qué prefiere otro tipo de juegos opcionales al tradicional?

❖ PREGUNTAS JUEGO ELECTRÓNICO O VIDEOJUEGO

15. ¿Sabe usted que es el juego electrónico o videojuego?

R: *Sí. Si sabes utilizarlo está bien, si lo utilizas más de la cuenta al final te engancha y ocupa mucho tiempo que al final no debe de ocupar.*

16. ¿Qué opina sobre este tipo de juego?

R: *Sí, por su padre porque le deja el móvil. Yo se lo dejo cuando ya se pone muy pesado y estoy haciendo algo pero la verdad que no se lo debería de dejar pero como se lo deja su padre. Siempre se lo pide después de comer, y yo creo que es porque en ese tiempo el niño no sabe qué hacer, porque nosotros estamos comiendo su hermana está haciendo otra cosa entonces se aburre y en ese tiempo es cuando se pone a jugar al móvil.*

17. ¿Usa su hija o hijo a los videojuegos? ¿Por qué?

R: *Sí, porque forman parte de la sociedad en la que viven.*

a) ¿En caso de ser SI:

a.1. ¿Con quién suele jugar a los videojuegos?

R: *El suele jugar solo o bien con su padre que suele ayudarle.*

a.2. ¿Alguna vez juega solo/a a los videojuegos?

R: *Sí. Pero sobre todo yo tenemos mucho control sobre él.*

a.3. ¿Cuántas horas al día le dedica?

R: *Una hora.*

a.4. ¿Cuáles son los videojuegos que prefiere jugar su hijo o hija? Y ¿Cuáles son los que prefiere usted que juegue?

R: *Fútbol solo quiere el futbol. Yo prefiero los educativos aunque a esos no suele jugar.*

a.5. ¿Qué beneficios cree que obtiene su hijo o hija con este tipo de juegos?

R: *Pasar tiempo con su padre.*

a.6. ¿Tiene algún temor acerca del uso de los videojuegos?

R: *Pues que cada vez quiera más y más y en vez de que sea una hora que sea más tiempo. Pero el que tiene que saberlo es el padre, es el que tiene que decir, se acabó.*

a.7. ¿Cree usted que el uso de videojuegos, sea el que sea, es perjudicial para el rendimiento académico de su hijo?

R: *Si no es un tiempo excesivo yo no lo veo malo. Si el tiempo es excesivo a la larga creo que sí porque solo quiere eso y ya nada le llama la atención que no sea eso.*

b) En caso de ser NO:

b.1. ¿En qué aspectos piensa que puede ser perjudicial para el adecuado desarrollo de su hijo o hija?

b.2. ¿Cree usted que otro tipo de juego es más beneficioso? ¿Cuál y por qué?

18. En alguna ocasión ante la negación de usted de no dejarle jugar los videojuegos, ¿ha notado muestras de irritabilidad en su hijo o hija?

R: *Se enfada, quiere un poquito más. A veces suele llorar.*

19. ¿Cómo actuó ante esta situación?

R: *Antes esta situación actué con firmeza.*

❖ PREGUNTAS FINALES

20. ¿Piensa que la sociedad está dejando de lado el juego tradicional, apostando más por el uso de los videojuegos? Y qué opina sobre ello.

R: *Sí porque no hay tiempo. Creo que los papas trabajan tanto que no tienen tiempo para estar con ellos. Lo que falta es tiempo físico.*

21. ¿Juega a distintos tipos de juego en verano o en días festivos (puentes)?

R: *No, la verdad que no. Aumenta en este caso el juego tradicional porque tenemos más tiempo para estar con él.*

22. ¿Cuál crees que es el papel de los padres y madres con respecto al juego tradicional y videojuego?

R: *Muy importante. Tenemos que educarlo y tenemos que enseñarles a ellos que ellos no nacieron enseñados.*

23. ¿Cuál cree que es el papel del docente en el juego tradicional y videojuego?

R: *Hombre yo creo que influyen porque pasan a diario ocho horas con ellos. Creo que familia y colegio son un equipo.*

25. ¿Quiere comentar algo que no se le haya preguntado en esta entrevista y que tenga ganas de expresar?

R: *Creo que la entrevista ha sido muy beneficiosa.*

ENTREVISTA N° 10

❖ PREGUNTAS INTRODUCTORIAS

1. ¿Edad que tiene usted?

R: *Cuarenta y tres años.*

2. ¿Género?

R: *Masculino.*

3. ¿Estudios realizados?

R: *Licenciado en Ciencias Físicas.*

4. ¿Profesión?

R: *Profesor Secundaria.*

5. ¿Género de su hijo o hija?

R: *Femenino.*

6. ¿Edad de su hijo o hija?

R: *Cinco años.*

7. ¿Número de hermanos que posee su hijo o hija? ¿Cuántos están en el centro?

R: *Tiene otra hermana, que no está aún en el centro.*

8. ¿Tiene hermanos mayores? (si fuese que sí) ¿Cree que le influye la manera de jugar a su hijo o hija el tener hermanos mayores? ¿Por qué?

R: *No, ella es la mayor.*

9. ¿Cree usted que el juego es importante en la infancia? ¿Por qué?

R: *Sí. Porque cuando es solo desarrolla la imaginación y cuando en el grupo sociabiliza.*

10. ¿Piensa que la forma de jugar ha cambiado a lo largo de los años? ¿Por qué?

R: *Sí. Antes estábamos más tiempo en la calle. Y en los juegos tenían que usar mucho la imaginación. Hoy con las nuevas tecnologías el niño es un mero espectador.*

11. ¿Alguna vez ha buscado información sobre qué tipos de juegos son los más beneficiosos en la etapa infantil?

R: *No. La verdad es que es algo que no me había planteado.*

❖ PREGUNTAS JUEGO TRADICIONAL

12. ¿Sabe usted que es el juego tradicional?

R: *Imagino que los juegos que se han jugado hasta ahora. Juegos en los que hacía poca falta el material y si las persona solo.*

13. ¿Qué opina sobre este tipo de juego?

R: *Yo me he criado con el juego tradicional y me gusta bastante.*

14. ¿Juega su hija o hijo de forma tradicional? ¿Por qué?

R: *No, muy poco, por la falta de tiempo que tenemos y por la inseguridad que hay en la calle. Aun la vemos pequeña para que salga sola a jugar.*

a) En caso de ser SI:

a.1. ¿Con quién suele jugar?

a.2. ¿Cuáles son los que más le gustan?

a.3. ¿Cuántas horas al día le dedica su hijo o hija a este tipo de juego?

a.4. ¿Le ha enseñado usted algún juego tradicional?

a.5. ¿Los abuelos le han enseñado alguno? ¿Cuáles?

a.6. ¿Cree que es beneficioso para el desarrollo de su hijo o hija? ¿Por qué?

Cómo piensa que pueda ser beneficio?

b) En caso de ser NO:

b.1. ¿Piensa usted que puede ser perjudicial?

R: *Si. En caso de mi hija, pasa mucho tiempo con móvil y tablet. Creo que aísla de los demás.*

b.2. ¿Qué tipo de juegos utiliza su hijo o hija?

R: *Le gustan las muñecas, pero le dura poco. Principalmente la tablet y el móvil, le gusta ver videos.*

b.3. ¿Por qué prefiere otro tipo de juegos opcionales al tradicional?

R: *Supongo que es lo que tiene más a mano. Aún es pequeña y no sale a la calle a jugar con otros niños y en casa es lo que tiene más fácil.*

❖ PREGUNTAS JUEGO ELECTRÓNICO O VIDEOJUEGO

15. ¿Sabe usted que es el juego electrónico o videojuego?

R: *Sí, supongo que son los videojuegos, móviles, tablet...*

16. ¿Qué opina sobre este tipo de juego?

R: *No me gustan, porque creo que aíslan de los demás.*

17. ¿Usa su hija o hijo a los videojuegos? ¿Por qué?

R: *No, mi hija está enganchada al móvil y la tablet, para ver videos en Youtube, pero lo que son videojuegos no, la verdad.*

a) ¿En caso de ser SI:

a.1. ¿Con quién suele jugar a los videojuegos?

a.2. ¿Alguna vez juega solo/a a los videojuegos?

a.3. ¿Cuántas horas al día le dedica?

a.4. ¿Cuáles son los videojuegos que prefiere jugar su hijo o hija? Y ¿Cuáles son los que prefiere usted que juegue?

a.5. ¿Qué beneficios cree que obtiene su hijo o hija con este tipo de juegos?

a.6. ¿Tiene algún temor acerca del uso de los videojuegos?

a.7. ¿Cree usted que el uso de videojuegos, sea el que sea, es perjudicial para el rendimiento académico de su hijo?

b) En caso de ser NO:

b.1. ¿En qué aspectos piensa que puede ser perjudicial para el adecuado desarrollo de su hijo o hija?

R: *Sí se tratase de videojuegos educativos lo veo interesante. El problema es que todo aquello que venga de móvil o tablet lo veo que al final es algo como autodidacta, que no necesitas de nadie para aprender las cosas, para jugar. Creo que te vuelve más solitario.*

b.2. ¿Cree usted que otro tipo de juego es más beneficioso? ¿Cuál y por qué?

R: *Cualquier juego que potencie su imaginación va a ser bueno, y si además lo hace con otros niños va a mejorar el poder relacionarse, sus relaciones sociales mejorarán.*

18. En alguna ocasión ante la negación de usted de no dejarle jugar los videojuegos, ¿ha notado muestras de irritabilidad en su hijo o hija?

R: *Cuando le hemos negado el móvil o la tablet para ver videos en ella, si que se ha enfadado bastante. Alguna vez sí que se ha puesto muy alterada. También tenemos el problema de otra niña de 2 años que coge mucho el móvil y la tablet para ver videos también y hay cierto pique entre ellas.*

19. ¿Cómo actuó ante esta situación?

R: *No se la dejamos. Se enfada, pero al final se le pasa.*

❖ PREGUNTAS FINALES

20. ¿Piensa que la sociedad está dejando de lado el juego tradicional, apostando más por el uso de los videojuegos? Y qué opina sobre ello.

R: *Sí y no me gusta. Ya no sé si es porque los niños tienen menos tiempo de estar en la calle jugando con otros niños, que lo pasan en casa jugando a los videojuegos.*

21. ¿Juega a distintos tipos de juego en verano o en días festivos (puentes)?

R: *Más o menos igual. Siempre que puede coge algún dispositivo electrónico (móvil o Tablet) y juega con él.*

22. ¿Cuál crees que es el papel de los padres y madres con respecto al juego tradicional y videojuego?

R: *Jugar con ellos a esos juegos a los que hemos jugado nosotros y animarles a que jueguen con sus amigos.*

23. ¿Cuál cree que es el papel del docente en el juego tradicional y videojuego?

R: *Fomentar juegos tradicionales. Juegos en los que están involucrados varios niños. Que aprendan a jugar con otros niños, a compartir.*

24. ¿Quiere comentar algo que no se le haya preguntado en esta entrevista y que tenga ganas de expresar?

R: *Estoy a favor del juego tradicional. Yo me he criado jugando a estos juegos. Nos pasábamos las tardes y los días de fiesta jugando los amigos y es una forma estupenda de socializar, de hacer nuevos amigos. Dudo que se conozca mucha gente a través de los videojuegos*

❖ PREGUNTAS INTRODUCTORIAS

1. ¿Edad que tiene usted?

R: *Treinta y cuatro años.*

2. ¿Género?

R: *Femenino.*

3. ¿Estudios realizados?

R: *Magisterio de Audición y Lenguaje.*

4. ¿Profesión?

R: *Maestra.*

5. ¿Género de su hijo o hija?

R: *Femenino.*

6. ¿Edad de su hijo o hija?

R: *Tres años.*

7. ¿Número de hermanos que posee su hijo o hija? ¿Cuántos están en el centro?

R: *Una. Las dos están en el centro.*

8. ¿Tiene hermanos mayores? (si fuese que sí) ¿Cree que le influye la manera de jugar a su hijo o hija el tener hermanos mayores? ¿Por qué?

R: *Sí, ella es la pequeña. Pienso que sí le influye porque quiere imitar a la grande, tiene un referente entonces quiere imitarla.*

9. ¿Cree usted que el juego es importante en la infancia? ¿Por qué?

R: *Mucha porque para desarrollarse cognitivamente lo hacen mucho a través del juego, luego a la hora de ver el mundo lo ven de otra manera. Ella quiere ser la mama, la seño y todo lo hace a través del juego imitando.*

10. ¿Piensa que la forma de jugar ha cambiado a lo largo de los años? ¿Por qué?

R: *Sí y no. Hay momentos en los que jugaban igual que jugábamos nosotras, porque todos hemos jugado a los papas, las mamas, el escondite, el tejo. Pero claro también están esos momentos de tablet y móvil que nosotros no teníamos.*

11. ¿Alguna vez ha buscado información sobre qué tipos de juegos son los más beneficiosos en la etapa infantil?

R: *Sinceramente no, porque veo que a lo que están jugando son cosas naturales que hemos hecho todos. Entonces no me he preocupado mucho en buscar información.*

❖ PREGUNTAS JUEGO TRADICIONAL

12. ¿Sabe usted que es el juego tradicional?

R: *Sí. El juego tradicional es la forma de crear la imaginación a través de juegos de otras generaciones.*

13. ¿Qué opina sobre este tipo de juego?

R: *Pues que quizás sea el más beneficioso, porque los niños no se aíslan, interactúan unos con otros. Mi experiencia personal es que a través del juego he forjado mucho mi personalidad porque mi juego favorito era jugar a las maestras. Mi madre era la maestra y yo era la niña, y luego cambiábamos los papeles, eso me encantaba. A parte con ese juego yo aprendí a leer con tres años. Con mi hija me pasa lo mismo, le estoy enseñando a leer a través del juego.*

14. ¿Juega su hija o hijo de forma tradicional? ¿Por qué?

R: *Sí, aunque también tiene sus ratos de tablet y móvil.*

a) En caso de ser SI:

a.1. ¿Con quién suele jugar?

R: *Suele jugar con su hermana y con su prima.*

a.2. ¿Cuáles son los que más le gustan?

R: *El escondite le encanta, el pillita no le gusta mucho, la comba le encanta, el aro. Le encanta hacer pócimas con el barro y el agua.*

a.3. ¿Cuántas horas al día le dedica su hijo o hija a este tipo de juego?

R: *Pues depende del día y de la época del año. Porque en verano el porcentaje es muy grande y ahora pues no es tan grande porque no estamos apenas en casa por el trabajo.*

a.4. ¿Le ha enseñado usted algún juego tradicional?

R: *Sí, el veo veo le encanta y a demás le ayuda a mi hija a reconocer letras con las que empiezan las palabras, al principio decía disparates y ahora pues ya va acertando con las palabras.*

a.5. ¿Los abuelos le han enseñado alguno? ¿Cuáles?

R: *Sí, ellos también le han enseñado juegos como el pollito inglés por ejemplo.*

a.6. ¿Cree que es beneficioso para el desarrollo de su hijo o hija? ¿Por qué- Cómo piensa que pueda ser beneficio?

R: *Sí, como dije anteriormente, veo que es el más beneficioso.*

b) En caso de ser NO:

b.1. ¿Piensa usted que puede ser perjudicial?

b.2. ¿Qué tipo de juegos utiliza su hijo o hija?

b.3. ¿Por qué prefiere otro tipo de juegos opcionales al tradicional?

❖ PREGUNTAS JUEGO ELECTRÓNICO O VIDEOJUEGO

15. ¿Sabe usted que es el juego electrónico o videojuego?

R: *Sí.*

16. ¿Qué opina sobre este tipo de juego?

R: *Pues como todo con moderación no es malo. Hay juegos que son importantes para captar la atención. Veo que son importantes tanto los videojuegos de tipo educativo y los que son más bien para que se distraigan, porque todo no va a ser educativo, educativo. También a veces nos obsesionamos, tienen que tener de todo.*

17. ¿Usa su hija o hijo a los videojuegos? ¿Por qué?

R: *Sí.*

a) ¿En caso de ser SI:

a.1. ¿Con quién suele jugar a los videojuegos?

R: *Suelen ser mayormente sola.*

a.2. Eso te iba a preguntar ¿alguna vez juega solo/a a los videojuegos?

R: *Sí, porque su hermana y ellas se turnan la tablet o el móvil.*

a.3. ¿Cuántas horas al día le dedica?

R: *Pues sobre una hora y media aproximadamente.*

a.4. ¿Cuáles son los videojuegos que prefiere jugar su hijo o hija? Y ¿Cuáles son los que prefiere usted que juegue?

R: *Le gusta el Pou, y hay también una gatita que tiene que pintarle las unas, peinarla. Le encanta ver videos en Youtube, hay una niña que tiene un canal y aparte le gusta ver videos de la Pini Pon. Yo prefiero los que son de tipo educativo.*

a.5. ¿Qué beneficios cree que obtiene su hijo o hija con este tipo de juegos?

R: *Pienso que se obtiene menos que con el tradicional, pero que desarrollan la memoria, la capacidad de atención y algunas habilidades más.*

a.6. ¿Tiene algún temor acerca del uso de los videojuegos?

R: *Sí, que todo tiene que ser de forma dosificada, no se le puede dar un menor toda una mañana el móvil para que juegue y esté entretenido.*

a.7. ¿Cree usted que el uso de videojuegos, sea el que sea, es perjudicial para el rendimiento académico de su hijo?

R: *Yo creo que sí, porque creo que a veces se quedan abstraídos en el videojuego y ni escuchan.*

b) En caso de ser NO:

b.1. ¿En qué aspectos piensa que puede ser perjudicial para el adecuado desarrollo de su hijo o hija?

b.2. ¿Cree usted que otro tipo de juego es más beneficioso? ¿Cuál y por qué?

18. En alguna ocasión ante la negación de usted de no dejarle jugar los videojuegos, ¿ha notado muestras de irritabilidad en su hijo o hija?

R: *Sí, y empieza a “liarla”.*

19. ¿Cómo actuó ante esta situación?

R: *¡Ah! No se lo doy, ya se le pasará.*

❖ PREGUNTAS FINALES

20. ¿Piensa que la sociedad está dejando de lado el juego tradicional, apostando más por el uso de los videojuegos? Y qué opina sobre ello.

R: *Sí, porque los padres estamos muy atareados y entonces, es como una salida de escape, y luego sales por ahí y si están callados viendo videos en el móvil o jugando pues ya está. Porque es una realidad. A veces por trabajo no puedo jugar con ellas mucho, y me dicen que no juego con ellas, pero cuando lo hago les encantan.*

21. ¿Juega a distintos tipos de juego en verano o en días festivos (puentes)?

R: *Sí, como ya dije en puentes las niñas juegan más. Juegan menos tanto al juego tradicional como a los videojuegos.*

22. ¿Cuál crees que es el papel de los padres y madres con respecto al juego tradicional y videojuego?

R: *Pienso que deberíamos implicarnos más porque son muy importantes para ellos, y no le damos la importancia que tiene. Nos preocupamos porque coman muy bien, en que estudien y que estén muy limpios...pero luego en el tema de la imaginación pues estamos muy como preocupados.*

23. ¿Cuál cree que es el papel del docente en el juego tradicional y videojuego?

R: *Pienso que en tres y cuatro años por lo que veo y por lo que sé, si tienen más margen para poder jugar, pero en cinco años seguimos en infantil pero la situación cambia mucho. Se podría meter en el área de educación física el juego tradicional.*

24. ¿Quiere comentar algo que no se le haya preguntado en esta entrevista y que tenga ganas de expresar?

R: *No, muchas gracias.*

ENTREVISTA N° 12

❖ PREGUNTAS INTRODUCTORIAS

1. ¿Edad que tiene usted?

R: *Treinta y dos.*

2. ¿Género?

R: *Femenino.*

3. ¿Estudios realizados?

R: *Secundaria.*

4. ¿Profesión?

R: *Dependiente.*

5. ¿Género de su hijo o hija?

R: *Masculino.*

6. ¿Edad de su hijo o hija?

R: *Cinco años.*

7. ¿Número de hermanos que posee su hijo o hija? ¿Cuántos están en el centro?

R: *No tiene.*

8. ¿Tiene hermanos mayores? (si fuese que sí) ¿Cree que le influye la manera de jugar a su hijo o hija el tener hermanos mayores? ¿Por qué?

R: *No.*

9. ¿Cree usted que el juego es importante en la infancia? ¿Por qué?

R: *Pues sí creo que es importante. Porque los niños tienen que jugar y tienen que relacionarse unos con otros.*

10. ¿Piensa que la forma de jugar ha cambiado a lo largo de los años? ¿Por qué?

R: *Sí mucho, porque antes había muchos chiquillos en la calle, salían al jugar todos juntos y ahora juegan más a los videojuegos y cosas de esas.*

11. ¿Alguna vez ha buscado información sobre qué tipos de juegos son los más beneficiosos en la etapa infantil?

R: *Hombre buscar información no la he buscado pero se sobre entiende que juegos son beneficiosos y cuáles no.*

❖ PREGUNTAS JUEGO TRADICIONAL

12. ¿Sabe usted que es el juego tradicional?

R: *Sí juegos de antiguamente.*

13. ¿Qué opina sobre este tipo de juego?

R: *Que los niños normalmente ya no juegan a esos juegos que son tan beneficiosos y esto hace que se pierda comunicación entre ellos.*

14. ¿Juega su hija o hijo de forma tradicional? ¿Por qué?

R: *Dentro de lo que puede sí, porque el habitualmente está solo pero en el momento en el que está con algún amigo o algún primo o vamos al campo a él le gusta mucho jugar a eso.*

a) En caso de ser SI:

a.1. ¿Con quién suele jugar?

R: *Con su primo, con su abuela conmigo y con su padre.*

a.2. ¿Cuáles son los que más le gustan?

R: *Le gusta mucho al pilla-pilla el escondite, el fútbol.*

a.3. ¿Cuántas horas al día le dedica su hijo o hija a este tipo de juego?

R: *Una hora más o menos aunque también depende de si va a casa de los abuelos que allí juega más porque hay más espacio. En mi casa juega menos porque mi calle tiene mucho tráfico y no sale. Va a fútbol dos días en semana.*

a.4. ¿Le ha enseñado usted algún juego tradicional?

R: *Sí y su padre le ha enseñado a jugar con tirachinas que le gusta, al trompo.*

a.5. ¿Los abuelos le han enseñado alguno? ¿Cuáles?

R: *Tiene abuelas y juegan con el mucho a la pelota sí.*

**a.6. ¿Cree que es beneficioso para el desarrollo de su hijo o hija? ¿Por qué-
Cómo piensa que pueda ser beneficio?**

R: *Sí mucho, es el juego de toda vida. Los niños mejoran su desarrollo y comunicación con este tipo de juegos.*

b) En caso de ser NO:

b.1. ¿Piensa usted que puede ser perjudicial?

b.2. ¿Qué tipo de juegos utiliza su hijo o hija?

b.3. ¿Por qué prefiere otro tipo de juegos opcionales al tradicional?

❖ PREGUNTAS JUEGO ELECTRÓNICO O VIDEOJUEGO

15. ¿Sabe usted que es el juego electrónico o videojuego?

R: Sí.

16. ¿Qué opina sobre este tipo de juego?

R: *A mí no me gusta porque los niños se ponen ciegos con eso y si lo puedo evitar lo evito. Mi hijo no suele jugar mucho a estos juegos, el móvil lo tiene prohibido, la tablet si la tiene pero juega poco.*

17. ¿Usa su hijo o hija a los videojuegos? ¿Por qué?

R: Sí

a) ¿En caso de ser SI:

a.1. ¿Con quién suele jugar a los videojuegos?

R: El solo.

a.2. ¿Alguna vez juega solo/a a los videojuegos?

R: Sí.

a.3. ¿Cuántas horas al día le dedica?

R: *No llega a una hora, se cansa mucho él prefiere jugar con los superhéroes y muñecos.*

a.4. ¿Cuáles son los videojuegos que prefiere jugar su hijo o hija? Y ¿Cuáles son los que prefiere usted que juegue?

R: *Los juegos de lucha, Spiderman, el Mario Car.*

a.5. ¿Qué beneficios cree que obtiene su hijo o hija con este tipo de juegos?

R: *Ninguno aunque hay juegos que si son educativos como jugos de puzzles de formar palabras pero lo que son juegos de lucha para mí no tienen ningún beneficio.*

a.6. ¿Tiene algún temor acerca del uso de los videojuegos?

R: *No porque juega poco. No obstante tenemos habilitado el control parenteral en la tablet.*

a.7. ¿Cree usted que el uso de videojuegos, sea el que sea, es perjudicial para el rendimiento académico de su hijo?

R: *Pues si porque si se pica con el juego pues le resta horas de estudio claro.*

b) En caso de ser NO:

b.1. ¿En qué aspectos piensa que puede ser perjudicial para el adecuado desarrollo de su hijo o hija?

b.2. ¿Cree usted que otro tipo de juego es más beneficioso? ¿Cuál y por qué?

18. En alguna ocasión ante la negación de usted de no dejarle jugar los videojuegos, ¿ha notado muestras de irritabilidad en su hijo o hija?

R: *Alguna vez que otra sí. Si está jugando y se lo quitas algunas veces sí.*

19. ¿Cómo actuó ante esta situación?

R: *Se lo quito sin más vuelta de hoja.*

❖ PREGUNTAS FINALES

20. ¿Piensa que la sociedad está dejando de lado el juego tradicional, apostando más por el uso de los videojuegos? Y qué opina sobre ello.

R: *Sí.*

21. ¿Juega a distintos tipos de juego en verano o en días festivos (puentes)?

R: *Según el sitio donde estemos, si vamos al campo si juega más al juego tradicional pero si estamos en casa pues juega más a la consola o a la tablet.*

22. ¿Cuál crees que es el papel de los padres y madres con respecto al juego tradicional y videojuego?

R: *Pues el de controlar un poco, a los niños hay que darles un poquito de cal y otra de arena.*

23. ¿Cuál cree que es el papel del docente en el juego tradicional y videojuego?

R: *Yo creo que no.*

24. ¿Quiere comentar algo que no se le haya preguntado en esta entrevista y que tenga ganas de expresar?

R: *No.*

ANEXO 6: Entrevista realizada a la docente del 2º Curso de Educación Infantil (alumnado de 4 años de edad). Preguntas y respuestas

❖ PREGUNTAS INTRODUCTORIAS

1. ¿Edad que tiene usted?

R: *Treinta y nueve.*

2. ¿Género?

R: *Femenino.*

3. ¿Estudios realizados?

R: *Licenciatura en Educación Infantil.*

4. ¿Profesión?

R: *Maestra de infantil de 4 años de edad.*

5. ¿Cree que el juego es importante en la infancia?

R: *Sí, el juego es muy importante en la infancia, tanto en el juego tradicional como en el que tengan que hacer alguna actividad física, y ahora con las nuevas tecnologías pues ciertamente es un apoyo para el aprendizaje.*

6. ¿Piensa que la forma de jugar ha cambiado a lo largo de los años? ¿Por qué?

R: *Sí, ha cambiado muchísimo.*

7. ¿Qué factores piensa que puede haber influido en el cambio del tipo de juego?

R: *Pues porque ahora los padres nos fiamos menos, por todo lo que se escucha en la televisión y no es la misma la cantidad de coches que hay hoy que la que había antes y entonces tú no puedes dejar a un niño como antes nos dejaban en la acalle jugando. Los padres no todas las tardes podemos estar abajo con ellos porque tenemos otros quehaceres y la falta de tiempo de los padres y madres. El inconveniente del juego tradicional es que necesitan que participe un mayor, el videojuego no es necesario que juegues con él, tu se lo das, el niño juega solo y tu puedes hacer otras cosas. Ahí está el problema.*

6. ¿Piensa que los menores cambian el tipo de juego cuando están en verano o puentes?

R: *Pienso que juegan más horas jugando al juego tradicional, pero pienso que aumenta más en proporción el uso del videojuego que el del juego tradicional por lo que yo puedo observar. Claro, llegan las vacaciones, los padres están trabajando y a lo mejor se quedan con los abuelos. Que pasa que el niño no molesta, le dan el videojuego.*

❖ PREGUNTAS JUEGO TRADICIONAL

7. ¿Sabe usted que es el juego tradicional?

R: *Sí. El juego que jugaban nuestros antepasados y que se sigue manteniendo durante el tiempo.*

8. ¿Qué beneficios cree que tiene el juego tradicional en los niños y niñas de infantil?

R: *Sobretudo es sano, porque los niños de ahora están muy sobre protegidos por los padres y entonces antes salíamos a la calle, jugábamos, inventábamos, teníamos creatividad y ahora no salimos de la tablet, la televisión.*

9. ¿Con quién o quienes piensa que juegan más al juego tradicional?

R: *Con los abuelos pienso que suelen jugar más que con los padres, pero cuando vuelvan a casa con sus padres puede que cambie el tipo de juego. La juventud potenciamos un poco más el videojuego.*

10. ¿Le ha enseñado a sus alumnos algún juego tradicional?

R: *Sí, por ejemplo el pollito inglés, zapatito blanco, el de ratón que te pilla el gato. Lo que pasa es que a lo mejor a ellos no se les enseña por el nombre del juego, sino que se le enseña simplemente la dinámica del juego y por lo tanto no conocen el nombre del juego.*

11. ¿Piensas que se está llevando a cabo este tipo de juego en el colegio?

R: *Sí, nosotros preparamos sesiones específicas sobre el juego tradicional. De hecho se dedica un día al año donde los padres y madres vienen al colegio y se prepara una gincana sobre el juego tradicional. Solo es para el alumnado de infantil.*

12. ¿Qué tipos de juego se hacen cuando se celebra este día?

R: *Juegan al chino, a la cuerda, juegan a la comba, al escondite, al pillito inglés, al pollito inglés, al que tiran de la cuerda que se pone la cuerda en medio y tiran cada uno a ver quien ganan.*

13. ¿Piensas que los niños y niñas disfrutaban ese día con el juego tradicional?

R: *Muchísimo, a demás se ve que para muchos es una novedad, no saben ni como van ciertos juegos.*

❖ PREGUNTAS JUEGO ELECTRÓNICO O VIDEOJUEGO

14. ¿Sabe usted que es el juego electrónico o videojuego?

R: *Sí.*

15. ¿Qué opina sobre este tipo de juego?

R: *Que forman parte de la sociedad en la que viven los menores y que siempre que el contenido sea apropiado y no se excedan demasiado tiempo jugando a éstos, pues me parece que no son perjudiciales y que incluso pueden desarrollar habilidades como óculo-manual, la capacidad de atención y otras más.*

16. ¿Piensas que el uso de los videojuegos ha aumentado?

R: *Muchísimo.*

17. ¿Sabes que existen videojuegos de tipo educativo y videojuegos destinados solo para el ocio de los menores?

R: *Sí.*

18. ¿Qué opina sobre ambos tipos de videojuegos?

R: *Yo creo que primero los videojuegos en cierta medida son buenos porque ayudan en el aula, ayudan a que los niños aprendan, lo que pasa que todas las cosas siempre y cuando se pasa de un tiempo prudencial no son buenas. Todo lo que puede tener de bueno o educativo, pues puede ser perjudicial para el niño porque se mete nada más que en eso y no tiene creatividad para hacer otras cosas. Le quitas ese juego y ya no sabe qué hacer. Los videojuegos mientras que sean educativos donde estén aprendiendo durante un tiempo prudencial pues buenísimo, pero lo que pasa que si siempre ese niño queremos que todas las tardes durante muchas horas este con el videojuego educativo pues ya es menos beneficioso.*

19. ¿Conoce algún videojuego educativo?

R: *Sí, conozco Letrilandia, a demás son juegos que se le ponen en la clase aquí a los niños. Hay juegos que aprenden matemáticas llamado aprendo los números.*

20. ¿Le ha enseñado a sus alumnos y alumnas algún videojuego educativo?

R: *Sí, el de Letrilandia se lo enseñé en el aula y les gustó mucho.*

21. ¿Piensas que se podría fomentar el uso de los videojuegos en las aulas?

R: *Sí. Creo que si deberíamos de enseñar a distinguir a los padres que cuando elijan un videojuego, que elijan para sus hijos un videojuego educativo que no otro tipo de videojuegos que solo sirven para el ocio. Puede ser una forma divertida de aprendizaje, y también es una forma de compartir tiempos con tus hijos.*

22. ¿Tiene algún temor sobre el uso de los videojuegos?

R: *Lo que comente anteriormente, los videojuegos siempre y cuando se usen en un tiempo prudencial, pues pueden ser buenos, como apoyo educativo. Pero pienso que el experimentar de cerca el que los niños toquen, descubren sobre las cosas con las que*

puedan vivir de cerca siempre es mejor que un videojuego. Un videojuego puede ser educativo, les puede también enseñar pero hay que pasar a la realidad que tienen que vivir de su entorno.

❖ PREGUNTAS FINALES

23. ¿Piensa que la sociedad está dejando de lado el juego tradicional, apostando más por el uso de los videojuegos? Y qué opina sobre ello.

R: Yo creo que se está apartando el juego tradicional, apostando por el segundo tipo que me has comentado. A demás por el trabajo que tengo, escucho algunos comentarios de niños, pues veo que están influenciados por cierto tipo de videojuegos.

24. ¿Cuál cree que es el papel del docente en el juego tradicional y videojuego?

R: Puede ser importante porque el docente puede introducir en el aula los juegos tradicionales y que sean una de las personas que le dé a conocer parte de los juegos tradicionales. Y de los videojuegos aplicarlos en el uso del aprendizaje en el aula.

25. ¿Cuál cree que es el papel de los padres y madres en el juego tradicional y videojuego?

R: El papel de los padres en el juego tradicional es muy importante porque son los que realmente tienen que enseñarles a los niños el juego tradicional, sin la ayuda de los padres y abuelos no sabrán lo que es el juego tradicional. Y en los videojuegos el papel de los padres es controlar que los niños estén un tiempo adecuado para ellos, y también que controlen qué videojuegos son beneficiosos para ellos.

26. ¿Quiere comentar algo que no se le haya preguntado en esta entrevista y que tenga ganas de expresar?

R: Sí, opino que se debe fomentar en los colegios el juego tradicional, porque creo que muchas de las cosas que los niños pueden descubrir, que hay niños que no han jugado nunca a los juegos tradicionales y que se podría dar como una clase de educación física. A demás, nosotros lo metemos muchas veces la educación física es algún juego tradicional.

ANEXO 7: Observación/entrevista del alumnado del 2º curso de Educación Infantil (4 años de edad), del Colegio *Sagrado Corazón*, Bailén

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) y en dicha asamblea gracias a la observación de las respuestas del alumnado nosotros fuimos apuntando éstas, debido a la falta del conocimiento de la escritura en el alumnado de 4 años.

Comenzamos la asamblea tratando el juego tradicional, explicándoles a los niños y niñas en qué consiste este tipo de juego. Le comentamos que sus padres y madres y abuelos y abuelas jugaban, cuando eran pequeños/as, a muchos de los juegos que ellos y ellas juegan ahora. Para saber información acerca de los juegos tradicionales que conocían o desconocían, y quiénes habían jugado, empezamos introduciéndoles el tema de la siguiente manera (teniendo en cuenta que nosotros sabíamos a partir de observaciones previas realizadas en el patio en el momento del recreo): *“Sabemos que os gusta mucho el escondite, ¿conocéis algún juego más?, por ejemplo el “Pollito inglés”*. Todos los niños y niñas contestaron que sí, y expusieron cuales eran los que ellos y ellas conocían. Varios nombres de juegos tradicionales pudimos apreciar que se sabían tanto el nombre como la dinámica del juego. Aunque es cierto que ellos y ellas conocen algunos juegos tradicionales pero no por su nombre, si no que conocen sus dinámicas y canciones. Los juegos tradicionales que se sabían eran “Estaba el señor don gato”, conocido por 10 niños y niñas de la clase. El juego del “Veo veo” que era conocido por 12 del alumnado. El escondite que se lo sabían todos menos 4 niños y niñas. Y el “Pollito inglés” que habían jugado todos alguna vez, excepto 2 alumnos, es más una alumna nos explicó en qué consistía el juego con sus palabras.” Uno se pone de espaldas mirando para la pared, cuenta, y se da la vuelta. Si algún niño se mueve, pierde”. En el juego del pañuelo, casi todos los niños lo conocían excepto 4, que no habían jugado nunca. Un niño nos explico en qué consistía dicho juego: *“Uno con un pañuelo dice un número, hay dos filas, y los que tengan el número salen”*.

Posteriormente, continuamos la asamblea tratando el tema del videojuego. Comenzamos explicándoles que es un videojuego, adaptamos el lenguaje a su edad y a su nivel cognitivo para que nos pudiesen entender. Para obtener información sobre

¿quiénes conocen que son los videojuegos?, ¿cuántos los utilizan utilizamos nuestros conocimientos?, ¿cuáles son los que más les gustan?, utilizamos tanto los conocimientos previos adquiridos durante el periodo de prácticas realizadas en dicha aula, como también utilizamos los datos obtenidos de los resultados relacionados con los videojuegos, para ir preguntándoles las cuestiones nombradas anteriormente.

Gracias a ciertos videojuegos que teníamos constancia que se utilizaban en el aula como es por ejemplo “Letrilandia”, comenzamos diciéndoles: sabemos que os gusta mucho “Letrilandia”, ¿jugáis en casa a los videojuegos? La mayoría del alumnado contestó que sí, salvo 4 que dijo mayormente, porque su mama o papa no le dejaban. Como obtuvimos respuestas afirmativas, continuamos con preguntas como ¿Cuáles son los videojuegos a los que jugáis?, ¿Cuál os gusta más y porqué? Los niños y niñas en voz alta iban diciendo, dentro de un orden, las respuestas sobre dichas cuestiones. Los videojuegos que más se repetían en las respuestas de los niños y niñas eran “*Super Mario Kart*”, “*los Minions*”, “*hacer puzzles*”, “*Sonic Dush*”, “*Hulk*”, “*Battman*”, “*Bob esponja*” y “*Pokémon GO*”.

Lanzamos al final de la asamblea una pregunta: ¿Qué os gusta más jugar a los juegos tradicionales o a los videojuegos? La mayoría dijo que le gustaban más los videojuegos porque según ellos y ellas son “*chulos*” y “*divertidos*”. Un niño nos dijo que le gustaban los dos igual. Los niños y niñas que no jugaban a los videojuegos, nos dijeron obviamente que los juegos tradicionales.

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.

ANEXO 8: Webgrafía

En dicho anexo podrá encontrar la webgrafía en su totalidad:

- 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>
- El juego: concepto y teorías. (s.f). n/a. Recuperado de <http://es.calameo.com/read/001041059118028217049>
- 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). Juego. En Diccionario de la lengua española (22ª. Ed.). Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=MaS6XPk>
- Real Academia Española. (2001). Videojuego. En Diccionario de la lengua española (22ª. Ed.). Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=bmnbNU7>
- SEGA. (2016). Sonic Dash. (Versión 3.6.0.Go) [Aplicación Móvil]. Descargado de <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sega.sonicdash&hl=es>