



¿Qué Juegan los Niños en Casa en Tiempos de Pandemia? Ponderaciones de los padres sobre el

Juego.

Isabel Malla

Universidad Iberoamericana

UNIBE

Nota del Autor

Isabel Malla Alba, Escuela de Educación, Universidad Iberoamericana (UNIBE).

Las correspondencias en relación a este artículo debe ser dirigida a Isabel Malla Alba, Escuela de Educación, Universidad Iberoamericana. Ave. Francia No.129, Gazcue, Santo Domingo, República Dominicana. Correo: [isabelunibe@gmail.com](mailto:isabelunibe@gmail.com).

### **Resumen**

Como resultado de los cambios que en la sociedad a partir de la pandemia del COVID19, surgió el interés de investigar cómo el juego se ha visto afectado en los niños. Es por esta razón que el objetivo general de esta investigación es conocer qué juegan los niños en casa en tiempos de pandemia al igual que conocer si los padres de familia reconocen la importancia del juego libre en el desarrollo del niño. Al mismo tiempo fue de valor responder ¿qué tiempo le dedican los niños al juego libre?, ¿qué otras formas de jugar tienen los niños?, ¿quién juega con ellos/as?

La encuesta permitió una recolección de datos a 45 padres y/o madres con hijos entre las edades de 4 y 6 años en el territorio dominicano. Los principales resultados encontrados demuestran que el ámbito del juego en los niños ha cambiado por las restricciones para la seguridad ante la pandemia, el juego ha pasado de ser un juego libre y en espacios abiertos o acompañado de compañeritos, a un juego a través del uso de pantallas.

*Palabra clave: juego, pandemia*

## **¿Qué Juegan los Niños en Casa en Tiempos de Pandemia?**

### **Ponderaciones de los Padres sobre el Juego.**

El juego es considerado una actividad que brinda alegría, genera bienestar y se desarrolla de manera libre sin tener en sí misma metas ni objetivos específicos; toma en cuenta a la persona globalmente y por medio del mismo surge expresión, comunicación y aprendizaje (Omeñaca y Ruiz, 2005). A través del juego se brinda la oportunidad del desarrollo cognitivo, social, emocional, lingüístico, también comienza a aparecer la autorregulación de la conducta, el aprender a compartir, tomar en cuenta a los demás y la capacidad de esperar. (UNICEF, 2019)

A principios del año 2020 el mundo entero se vio afectado por una pandemia debido al COVID19. Ya en el mes de marzo el mundo entero entró en pánico ante la crisis sanitaria, el desconocimiento del curso del virus, la cantidad alarmante de contagios y fallecimientos. Por lo que gobernantes tomaron la decisión de cerrar empresas, fábricas, espacios de recreación y esparcimiento, universidades y escuelas, permitiendo que quedaran ofreciendo sus servicios básicamente las farmacias, supermercados y lugares de expendio de alimentos. Nadie podía salir de casa a menos que no fuera a adquirir alimentos, medicamentos o en búsqueda de servicios médicos. Desde ese momento se vio comprometida la educación a nivel general, siendo uno de los grupos más afectados el de la primera infancia, ya que conocemos la importancia de la socialización y el juego para el sano desarrollo de esta etapa.

En la búsqueda de continuar los procesos de aprendizaje las instituciones educativas recurrieron al uso de plataformas digitales para sustituir la enseñanza ofrecida hasta el momento, incluyendo los preescolares, viéndose así los niños más expuestos a la tecnología y con menos limitaciones de tiempo de uso de los dispositivos.

Muchos padres iniciaron a laborar desde casa motivo por el cual, sumado al tiempo escolar frente a pantallas, comenzaron a ofrecer a los chicos más tiempo de uso de dispositivos para así poder cumplir con las labores tanto de trabajo como del hogar “En una encuesta realizada por el grupo de defensa ParentsTogether a 3,000 padres se dió a conocer que casi la mitad de los niños estadounidenses están pasando más de seis horas al día frente a un dispositivo electrónico. Esto sugiere un sorprendente aumento del 500 por ciento en el uso en comparación con el tiempo que se empleaba antes de la pandemia.”(ParentsTogether, 2020)

### **El juego**

Montañés et al., (2000) expresa que la naturaleza del juego y la gran cantidad de funciones que brinda esta actividad lúdica convierten a la misma en lo suficientemente compleja como para que no sea posible disponer de una definición exclusiva o generalizada sobre el mismo. Sin embargo, hay autores que toman la iniciativa de dar al juego distintas definiciones. Hay algunos que lo ven como una actividad que se desarrolla flexible y en libertad, donde se aceptan pautas a la vez que se imponen reglas que son cambiantes y negociables, tomando en cuenta que lo importante del juego es el juego en sí no el resultado que se obtenga del mismo. (Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou. 2007).

Para Flinchum (1988) el juego es la actividad que ofrece al niño la libertad necesaria para descargar la energía que tiene dentro de sí, mientras a la vez influye en el desarrollo de sus habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social. Brower (1988) afirma que el juego, lejos de ser un lujo, es una necesidad para todo niño en desarrollo.

Sutton-Smith (1978) comprende el juego como esa actividad que suple como base a una educación integral a través de la interacción y posición de actitud social que supone. Así mismo

considera el juego como una parte vital para el desarrollo de los conocimientos cognitivos y motores que comprende el jugar.

### **Etapas y tipos de juego**

Los niños van accediendo a los distintos tipos de juego según la etapa de desarrollo en la cual se encuentra y las necesidades que dichas etapas van presentando. Psicólogos y educadores a través de la observación han diseñado juegos que responden a los hitos de cada etapa. Sabemos que hasta los seis meses de edad el niño descubre el juego funcional, que se basa en la manipulación y exploración. Entre el primer y segundo año de vida el niño incurre en el juego de autoconfirmación y a través del mismo potencia sus habilidades motoras, y adquiere la confianza en sí mismo, la cual se desarrolla a través de la autonomía e iniciativa. (Pecci Garrido et al.,2010)

Desde los dos hasta los cuatro años de vida prevalecen el juego simbólico, con la construcción y destrucción. Durante esta etapa, a través de la imitación y simulación de pasadas experiencias placenteras, también se comienza a cumplir la representación. Al finalizar la misma, cerca de los cuatro años, inicia el juego pre-social, el cual concluye alrededor de los seis años de edad. “El niño busca compañeros para sus actividades, pero no es una actividad social ya que el niño ve a sus amigos como si se tratara de juguetes, lo que se denomina juego asociativo.” (Monge Alvarado & Meneses Montero 2001).

Según el libro “El juego infantil y su metodología” (Pecci Garrido et al.,2010) el juego ha evolucionado y se desarrolla en diferentes etapas del desarrollo del niño que van surgiendo cronológicamente. Según Piaget la secuencia es la siguiente: El estadio sensoriomotor, entre 0 y 2 años: predomina el juego funcional o de ejercicio; el estadio preoperacional, entre los 2 y 6

años: predomina el juego simbólico; y el estadio de las operaciones concretas, entre los 6 y los 12 años: predomina el juego de reglas.

Dentro de estas etapas se encuentran los diferentes tipos de juego. Primero el juego funcional o de ejercicio que se refiere a aquel propio del desarrollo sensoriomotor y consiste en repetir acciones una y otra vez para obtener un resultado inmediato por placer. En este tipo de juego se domina el espacio gracias a los movimientos, se manipula y se exploran las cualidades de los objetos a través del arrastre, el balanceo y el escondite y favorece la interacción social.

Está además el juego simbólico, el cual consiste en imitar situaciones, objetos y personajes observados en la vida real por los niños, que no están presentes en el momento del juego. Al participar del juego simbólico los niños comprenden y asimilan el entorno que los rodea, aprenden y practican conocimientos sobre los roles establecidos en el mundo adulto y desarrollan el lenguaje y la imaginación.

Existe también el juego de reglas que es aquel en el cual los niños, antes de comenzar a jugar, se dan a conocer los roles de cada uno. Este juego trae en sí mismo el beneficio de que los niños aprendan a ganar o perder, a respetar reglas, turnos y las opiniones de los otros. Vemos además el juego de construcción en el cual los niños apilan, combinan un objeto encima de otro completando la acción de unir. Las construcciones se hacen tanto en el plano vertical como en el horizontal, y a través del mismo se potencia la creatividad, la coordinación, la motora fina, atención y atención de los mismos. Otra modalidad de juego es el tecnológico e interactivo, el cual se basa en la dinámica entre una persona y un dispositivo electrónico. Estos dispositivos los vemos en la forma de consolas, computadoras, celulares, televisores, videojuegos y juegos de entretenimiento. (Pecci Garrido et al.,2010)

Pecci Garrido et al., (2010) divide los juegos de acuerdo a sus características. Primero,

juegos de interacción con el adulto, que son los más importantes en los primeros años de vida. El juego corporal, que comprende la exploración que hace el bebé de su propio cuerpo, del cuerpo de los demás y de los juegos que practica que involucran movimiento. Los juegos con objetos, que comprenden las actividades de la etapa en la que los niños disfrutan de construir y deconstruir, hacer y deshacer y recoger o tirar. Los juegos de imitación y simbolización, los cuales van en conjunto con el proceso del desarrollo del lenguaje y se suman a los juegos sensoriomotores. Otros son los juegos pautados de grupos, en los que los niños van descubriendo el placer de jugar juntos. También los juegos al aire libre, en los que todos los niños deben de participar diariamente.

Por su parte, Díaz (1993) como se le citó en Monge Alvarado & Meneses Montero (2001) clasifica los juegos de acuerdo a las cualidades que es posible desarrollar y potenciar a través de los mismos. Dentro de estos están los juegos sensoriales; a través de los cuales se potencia el desarrollo de los sentidos humanos. Los juegos motrices que tienen como objetivo la madurez de los movimientos del niño. Así también juegos de desarrollo anatómico que buscan estimular y potenciar el desarrollo articular y muscular del niño, además los juegos organizados, que se caracterizan por reforzar el aspecto social y emocional del niño y los juegos predeportivos que son todos los juegos que tienen como objetivo el potenciamiento de las habilidades o destrezas específicas de los deportes. Los juegos deportivos tienen como objetivo desarrollar las bases y reglas del deporte en cuestión mientras a la vez muestran los conceptos de ganar y perder.

### **Importancia del juego para los niños**

UNICEF (2018) reconoce el juego como una estrategia de aprendizaje esencial y como “una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales” UNICEF (2018). El juego es un aspecto sumamente importante en la

vida de los niños pues mientras participan en el mismo, los pequeños son capaces de aprender competencias sociales como compartir o llegar a un acuerdo y a través de pequeñas acciones, como buscar otra alternativa a la resolución de un problema, se estimula su capacidad de cognición.

Los niños aprenden de una manera práctica y adquieren conocimientos mediante la interacción lúdica que sostienen con los objetos y las personas que les rodean (Hedges, 2000, como se citó en UNICEF, 2018) y esto es posible lograrlo a través del juego. Otro de los argumentos por los que el juego es importante para los niños es porque es a través del mismo que se aprenden las aptitudes de liderazgo y de relaciones en grupo con los pares. De igual forma, el juego es la herramienta innata que permite a los pequeños desarrollar su capacidad de resiliencia para afrontar retos sociales o para gestionar sus relaciones (Milteer y Kenneth, 2011, como se citó en UNICEF 2018).

El juego es tan importante en la infancia y en la vida de los niños porque a través del mismo los pequeños pueden aprender a establecer un plan y ejecutarlo, logran la adquisición de aprendizaje mediante el proceso de ensayo-error al utilizar la imaginación y las habilidades de resolución de problemas. Llegan a razonamientos lógicos y analíticos al manipular objetos del entorno, se inician en la comprensión de las diferencias de opinión al relacionarse con sus pares, alcanzan el sentimiento de satisfacción por los logros propios y desarrollan la creatividad al explorar la estética y destrezas artísticas (UNICEF, 2018).

“El juego permite a los niños comunicar ideas y entender a los demás mediante la interacción social, sentando las bases para construir un conocimiento más profundo y unas relaciones más sólidas. Ni el juego ni el aprendizaje son estáticos. Los niños juegan para



practicar competencias, probar posibilidades, revisar hipótesis y descubrir nuevos retos, lo que se traduce en un aprendizaje más profundo.” (UNICEF, 2018)

### **Beneficios del juego**

Son bien conocidos los beneficios que ofrece el juego a los niños. A través del mismo se logra un desarrollo integral, que involucra la imaginación, las competencias y destrezas físicas, cognitivas y emocionales (Ginsburg, 2007 y García, 2018). La afectividad juega un rol de gran importancia en las etapas iniciales del desarrollo del niño pues es en ese momento en donde se a forma la personalidad e identidad a través de la autonomía. Por esta razón el juego se convierte en una actividad esencial para el desarrollo de la afectividad (Zych, Ruiz y Sibaja, 2016 y García, 2018). Mediante el juego se fomenta la expresión libre y a través del mismo se forjan lazos de afectos por medio del esfuerzo y el compromiso. Jugando, el niño puede expresar sus intereses, aficiones y sentimientos (López, 2010). Según Hartley, Frank y Goldenson (2013) el niño aprende a conocerse a sí mismo y a formar sus propios conceptos al experimentar con diferentes sensaciones, movimientos y al relacionarse con los demás.

Meneses y Monges (2012) afirman que el juego colabora de gran manera en el desarrollo físico y que es una de las principales razones por la que los niños deberían participar del mismo. Miller y Almon (2009) concuerdan con que el juego es una fuerza esencial que provee a los niños una fuente vital para el desarrollo de su físico y sus destrezas emocionales y sociales. Mediante el juego los niños pueden desarrollar cuerpos activos y saludables (Ginsburg, 2007). También los niños van entendiendo las funciones de sus esquemas corporales y mejoran habilidades especiales como el equilibrio y la coordinación (García, 2018). Meneses y Monge (2001) coinciden en que el movimiento realizado en el juego beneficia al desarrollo del potencial

integral del niño pues él mismo contribuye al aumento de las destrezas cognitivas, perceptivas y de habilidades lingüísticas.

A través del juego el niño pudiera desarrollar la capacidad necesaria para entender conceptos abstractos (García, 2018). Damián (2007) afirma que el juego aporta de manera positiva al incremento de las habilidades del lenguaje, socialización y a las destrezas cognitivas, motoras finas y gruesas. Mediante los juegos grupales los niños emplean la comunicación y al participar de los mismos es necesario que los integrantes interactúen entre sí, respeten turnos, hablen, negocien, resuelvan problemas y empleen empatía (Hassing-Das et al., 2017). Por esta razón el juego es una herramienta extremadamente útil para practicar habilidades sociales y roles de adultos que se vivirán en el futuro.

Monge Alvarado & Meneses Montero (2001) aportan que los niños juegan para que se vayan estructurando y evolucionando sus personalidades. Los aspectos de sus caracteres como lo son la parte competitiva, participativa y comunicativa se van ajustando a la personalidad a través del juego. Como el niño es un ente egocéntrico muestra un deseo innato de tomar control y dominio total sobre su entorno, y de sostener conversaciones y hacer uso de su cuerpo para relacionarse. El juego le brinda la posibilidad de lograr este cometido; por esto el juego llega a ser una expresión auténtica del mundo de los niños.

### **Los niños y el uso de pantallas**

Desde los últimos años hemos podido notar el impacto de los dispositivos electrónicos, en el ámbito laboral o en la relación con los demás. Este impacto ha sido muy evidente en niños y adolescentes, lo cual a los adultos se les dificulta asimilar. Esta generación se ha habituado inmediatamente a las tecnologías, esto plantea importantes retos para los más adultos. (Carneiro, Toscano y Días, 2021)

Según el estudio “Time for a view on screen time” por el Dr. Sigman (Octubre, 2012), en todo el mundo industrializado, ver los medios de comunicación en pantalla es el principal pasatiempo de los niños. En el transcurso de la niñez, los infantes pasan más tiempo viendo televisión que en la escuela. Si un niño nacido hoy, se ve expuesto a juegos de computadora, dispositivos inteligentes, televisión, internet y DVD, ya a la edad de siete años habrá pasado el total de un año completo viendo medios en pantalla.

En el mismo estudio el Dr. Sigman presenta que en Gran Bretaña los niños a la edad de 10 años tienen acceso regular a una media de cinco pantallas diferentes en casa, ya sea la televisión del estar familiar, televisiones en habitación propia, consolas de juegos electrónicos como (Nintendo, Playstation, Xbox), teléfonos inteligentes con juegos, música, internet, también computadoras en casa o tabletas. (Sigman, A. 2012)

### **Influencia del uso de las pantallas electrónicas en el juego en la actualidad**

La pandemia que actualmente sacude nuestro mundo ha supuesto enormes cambios en el ambiente directo de todos los seres humanos. Esta epidemia ha traído consigo el inigualable fenómeno del distanciamiento social, que con sus reglas y pautas ha limitado nuestra capacidad de interactuar presencialmente con nuestros pares. Esta limitación ha provocado un aumento en el uso de pantallas del cual ni siquiera los niños han estado exentos (Harvard Pilgrim, 2020).

En el año en curso, los campamentos de verano han sido cancelados junto a las actividades extra curriculares, los parques locales tienen acceso restringido y las escuelas han pasado de ser presenciales a virtuales. Esto ha provocado un aumento en el uso que los niños dan a tabletas, computadoras, televisiones y pantallas, en al menos un 50% más que antes de la pandemia (Ad Tech Daily, 2020). El internet supone una enorme fuente de conexión entre los niños y las pantallas. Según el Informe Kids Digital Media (2019), más de 170.000 niños lo primero que

hacen al despertarse es conectarse al internet y entre sus videollamadas para clases en línea, citas de juego virtuales y uso de apps educativas o de juego, se convierten en más del 40% del total de nuevos usuarios del internet (Team Super Awesome, 2019).

A pesar de que las tabletas o teléfonos celulares se vuelven cada vez más populares entre los niños, la televisión continúa siendo una de las pantallas de preferencia entre la población de la primera y mediana infancia. Los niños estadounidenses de entre 5-8 pasan una cantidad de alrededor de 64 minutos diarios viendo televisión. Esta cantidad de tiempo aumenta entre los niños de 2-4 años de edad (Statista, 2019). 6 de cada 10 niños de entre 3-4 años utiliza algún tipo de pantalla para navegar en línea. Un 45% utiliza tabletas, un 20% utiliza teléfonos inteligentes, un 15% laptops, un 9% televisores inteligentes y un 4% computadora de escritorio (Informe de actitudes y uso de los medios de niños y padres 2019).

El estudio “Asociación de trayectoria y covariables del tiempo de pantalla y media de los niños” mostró que al año de edad los niños en promedio miraban televisión o usaban una computadora o dispositivo móvil durante 53 minutos diarios. Encontraron también que esta cantidad de tiempo se dispara a unos 150 minutos por día cuando los niños alcanzan la edad de 3 años (JAMA Pediatrics 2019). También encontró que el 87% de los niños excede el tiempo de pantalla recomendado para su edad. Los niños incluidos en el estudio fueron divididos en dos grupos según el aumento del tiempo de pantalla que presentaban. El primer grupo, que representaba un 73% de los participantes, aumentó de un promedio de 51% de tiempo de pantalla al día al año de edad a una hora y 45 minutos por día a los 3 años de edad. A su vez, el segundo grupo, un 27% de los participantes, aumentó un promedio de 37 minutos por día al año de edad a aproximadamente cuatro horas a los 3 años de edad (Lardieri, 2019).

Alrededor del 28 por ciento de los padres de niños de 0 a 8 años de edad entrevistados en opiniones sobre los medios de comunicación para niños entre los padres de EE. UU., estaban totalmente de acuerdo con la afirmación de que, en general, cuanto menos tiempo pasan los niños en medios de comunicación en pantalla, mejor se encuentran (Team Super Awesome 2019).

En años pasados era más probable que los padres limitaran el tiempo que sus hijos inviertan en el uso de pantallas, sin embargo, en el año en curso, a causa de la pandemia mundial las pantallas se han vuelto en los aliados que a su manera nos conectan con lo que recordamos como “normalidad”. Esto ha provocado un aumento en el tiempo que invertimos en las mismas y un desbalance entre el límite de tiempo recomendado por expertos y la realidad que se vive en casa (Wheatman Hill, 2020). Esta investigación busca responder al objetivo general, conocer qué juegan los niños en casa en tiempos de pandemia y la importancia que los padres le dan al juego libre en el desarrollo del niño. A través de esta investigación se respondieron preguntas realizadas por medio de una encuesta a una muestra de familias dominicanas, tales preguntas estuvieron dirigidas a responder los objetivos específicos: determinar qué tiempo le dedicaron al juego libre durante la pandemia, qué otras formas de jugar tienen los niños y quién juega con estos.

### **Método**

Este proyecto consta de un enfoque cuantitativo de la investigación, ya que se ejecutó un proceso de análisis, recolecta y transferencia de datos (Tashakkori y Teddlie, 2003, citado en Berrantes, 2014). En este mismo orden se llevaron a cabo procedimientos estandarizados para la recolección y análisis de los datos obtenidos por medio de las encuestas aplicadas a los padres que compartieron lo que están jugando sus niños en medio de la pandemia. El diseño de esta

investigación responde a un modelo exploratorio pues según explica Sampieri (2014) tiene como objetivo “examinar un tema o problema de investigación poco estudiado” y así es esta investigación ya que el tema de la pandemia ha sido poco estudiado. Esta investigación en particular busca conocer qué juegan los niños en casa durante la pandemia y cuál es la percepción de los padres con relación a los patrones de juegos de los niños en estos tiempos.

La direccionalidad de la presente investigación responde al diseño prospectivo, ya que la situación o fenómeno que se estudia presenta un efecto en el presente y los datos que se obtienen se analizan a un determinado tiempo. (Calderón y Alzamora, 2018). Se estará realizando un levantamiento de datos sobre cómo la actual pandemia, que tuvo sus inicios en marzo del año 2020, ha influido en lo que juegan los niños en la actualidad. En este caso, qué juegan los niños en tiempos de pandemia y las ponderaciones de los padres sobre el juego en este tiempo.

### **Procedimiento**

Para dar inicio a esta investigación se realizó una lluvia de ideas de temas hasta llegar a concretar el tema actual. Luego de la elección del tema de investigación se desarrolló el marco teórico a través de revistas, artículos, libros y reportes; y al completarlo se plantearon los objetivos de la investigación. Posteriormente se identificó cuál sería la muestra y el método de la investigación. Se elaboró el instrumento que se utilizó para la recolección de datos y después se sometió el formulario de consentimiento informado al Comité de Ética de la Universidad Iberoamericana con miras a que el tema de investigación para este proyecto final fuera aprobado. A través de las cartas de consentimiento, las cuales aseguran a los participantes la confidencialidad, se llevó a cabo la recolección de datos con una encuesta hecha en google forms. Luego de recolectados todos los datos, se utilizarán los resultados de las encuestas

realizadas a las diferentes familias para analizar qué están jugando los niños en casa en tiempo de pandemia.

### **Población y Muestra**

La población elegida para este proyecto estuvo constituida por familias residentes en el territorio dominicano, con hijos en edad preescolar entre cuatro (4) y seis (6) años de edad. 45 personas participaron de ésta, un 75.6% de la población fueron madres y el 24.4% son padres, de niños dentro del rango de edad de 4 a 6 años, de los cuales un 57.8% tienen 1 hijo/a, 40% tienen 2 hijos/as y un 2.2% tienen 6 hijos/as dentro de las edades mencionada.

La colaboración de estas familias fue completamente deliberada puesto que las mismas tuvieron la libertad de formar parte o no de la recolección de datos para esta investigación. La muestra escogida fue no probabilística, elegida a conveniencia de la investigadora.

### **Resultados**

Respondiendo al objetivo general, sobre conocer qué juegan los niños en casa en tiempos de pandemia, se muestra con un 52.2% que la mayoría juega con electrónicos (televisión, nintendo, tableta o computadora). A este porcentaje le sigue con un 30.4% los juguetes elaborados (bloques, muñecas, carros, etc). Los deportes como natación, juegos con pelotas y bicicletas cayeron dentro del 8.7%. En el 4.3% están los juegos dramáticos, en un 2.9% jugar al aire libre y por último un 1.4% emplean juegos artísticos (Anexo D, figura 1).

Dentro de esta muestra el 80% de los resultados arrojaron que están totalmente de acuerdo en que el juego es una necesidad para el niño, el 11.1% está de acuerdo, 2.2% no está en desacuerdo ni acuerdo, el 2.2% está en desacuerdo y el 4.4% está en total desacuerdo con el juego como una necesidad para el niño. (Anexo D, figura 2)

A la pregunta que busca conocer si los padres de familia reconocen la importancia del juego libre en el desarrollo del niño, se evidencia que un 77.8% de los participantes le dan mucha importancia, un 20% lo consideran importante y por último un 2.2% lo ve como nada importante. (Anexo D, figura 3). Al hacer esta misma pregunta enfocada hacia la importancia que le dan al juego a través de las pantallas un 4.4% lo considera muy importante, 13.3% importante, 68.9% poco importante y un 13.3% nada importante (Anexo D, figura 4).

En cuanto al tiempo que le dedican a los dispositivos electrónicos se muestra que el 42.2% le dedica más de tres horas, el 8.9% le dedica tres horas, el 44.4% le dedica menos de tres horas, un 2.2% muestra que sólo lo utilizan los fines de semanas y en tiempo limitado y por último otro 2.2% le dedica 5 horas (Anexo D, figura 5). Y en cuanto al tiempo que le dedican los niños al juego, libre de dispositivos, se detecta que el 42.2% le dedica más de tres horas, el 24.4% le dedica 3 horas, el 31.1% le dedica menos de tres horas y el 2.2% le dedica 1 hora (Anexo D, figura 6).

Al preguntar sobre el uso que le dan los niños a los dispositivos electrónicos en momentos de recreación se mostró que un 26.7% los usa para videojuegos, un 17.8% para la aplicación de Netflix y la mayoría con un 35.6% utilizan los dispositivos para ver videos en youtube. (Anexo D, figura 7)

En respuesta a la pregunta ¿quién juega con ellos/as? los resultados arrojan que el 48.9% participantes refieren que sus hijos prefieren jugar acompañados mientras un 6.7% de los participantes exponen que sus hijos prefieren jugar solos (Anexo D, figura 8 y 9). Dentro de esta línea, se muestra que un 34.4% jugaba con amiguitos (Anexo D, figura 10), mientras que durante



la pandemia un 5.1% de los participantes expresan que sus hijos juegan con sus nanas, un 14.1% con familiares y un 14.1% con amiguitos (Anexo D, figura 11).

### **Discusión**

Por medio del análisis de las respuestas otorgadas de la encuesta realizada, se logró conocer el hábito del juego en los niños durante la pandemia (más oportunidades de juego libre) a como se ha desarrollado durante la pandemia, arrojando en un 42.2% de los resultados que la mayoría de los padres ha hecho uso de la tecnología para mantener a los niños entretenidos y jugando. Es por esto que las pantallas han sustituido los diferentes tipos de juegos que apoyan la socialización y el movimiento en los niños. Según un estudio realizado por Ad Tech Daily, esto ha generado un alarmante aumento de un 50% en el uso que los niños dan a tabletas, computadoras, televisiones y pantallas en general (Ad Tech Daily, 2020).

Se buscaba determinar también si los padres conocen la importancia del juego y como sustento a esto se ha recurrido a distintas teorías que explican y demuestran la importancia que tiene el juego en los niños. El 80% de los padres encuestados reconocen la importancia que tiene el juego para los niños, así como Krauss explica que se entiende que el juego existe por la necesidad que tenemos de liberar el exceso de energía corporal que cargamos (Krauss, 1990); como apoyo al desarrollo socio-emocional e incorporación de reglas y normas básicas de convivencia; y la maduración de las distintas áreas del desarrollo tales como la cognitiva, lógico-matemática y lenguaje. Veo de valor y beneficio añadido a esta investigación buscar una oportunidad para que los padres evidencien el tiempo real que están pasando los niños frente a pantallas, entendiendo que ante la concientización buscarán propiciar el juego libre.

Al hacerle la pregunta a los padres sobre la importancia que le dan al juego libre, el 78.3% de ellos respondieron que es muy importante. Un 67.4% de este grupo le da poca importancia al

juego a través de pantallas, mientras un 13% lo considera importante. En la medida en la cual los padres reconocen la importancia del juego libre y la necesidad de tener un tiempo para que este se desarrolle ya que a través del mismo se aprenden las aptitudes de liderazgo y de las relaciones en grupo con los pares. De igual forma, el juego es la herramienta innata que permite a los pequeños desarrollar su capacidad de resiliencia para afrontar retos sociales o para gestionar sus relaciones (Milteer y Kenneth, 2011, como se citó en UNICEF 2018).

Tomando como referencia las respuestas a las preguntas: “antes de la pandemia su hijo jugaba con” y “durante la pandemia su hijo juega con” podemos evidenciar que ha habido un aumento de un 22% del uso de los dispositivos. Los padres han recurrido a mayor uso de los dispositivos debido a razones expuestas anteriormente como, trabajo desde casa y responsabilidades domésticas, entendiéndose por estos datos que sí le dan importancia al juego libre y han facilitado los dispositivos a sus hijos por las condiciones que se han generado a raíz de la pandemia. Según plantea UNICEF en su artículo *“No dejemos que los niños sean las víctimas ocultas de la pandemia de COVID-19”* “El 99% de los niños del mundo vive con algún tipo de restricción del movimiento relacionada con la pandemia. El 60% vive en países en aislamiento total o parcial” (UNICEF, 2020).

La importancia de que exista dicha interacción en los niños es que ellos aprenden de una manera práctica y adquieren conocimientos mediante la interacción lúdica que sostienen con los objetos y las personas que les rodean (Hedges, 2000, como se citó en UNICEF, 2018) de la misma forma se ha evidenciado que la mayoría de los niños antes de la pandemia jugaban acompañados de amiguitos, mientras que ahora el juego es más individual y frente a las pantallas, con interacción mínima con pares o adultos.

Para concluir, esta investigación dio respuesta al objetivo general a través del cual se encontró que en las familias con niños dentro de las edades de 4 y 6 años la tecnología ha predominado dentro del entorno del juego en el tiempo de la pandemia. Así mismo se encontró que los padres comprenden la importancia que tiene el juego libre en el desarrollo del niño.

Las medidas tomadas por los gobiernos con el interés de reducir los casos de COVID 19 durante la pandemia ha afectado la rutina a la cual cada quien estaba acostumbrado. Empresas y centros escolares han cerrado de manera temporal, llevando estas actividades a un modo remoto. En la búsqueda del equilibrio entre trabajo, ocupaciones domésticas y responsabilidades parentales, los padres han recurrido a los juegos electrónicos y exposición a pantallas con sus hijos por el fácil acceso y el nivel de entretenimiento que genera en los pequeños, brindándoles así a los adultos el tiempo necesario para cumplir con los cambios que se han generado en los estilos de vida y las labores extras que ha traído consigo dichos cambios.

De acuerdo a los resultados de la investigación, los padres expresaron que los niños dedican un promedio de menos de tres horas o más al uso de dispositivos electrónicos diariamente durante la pandemia. Aparte de tener las pantallas como juego principal los niños en la pandemia también han recurrido a los juegos elaborados (rompecabezas, bloques, etc.) y para responder quien juega con ellos durante la pandemia, se encuentra un resultado igualitario en familiares y amigos.

En este sentido los resultados llaman la atención de la investigadora, ya que los resultados que los padres expresan en cuanto el tiempo que le dedican a las pantallas no concuerdan con la pregunta de con qué juegan los niños, ya que en esta se demuestra que el juego a través de las pantallas ha predominado el tiempo de recreación de los niños en tiempos de pandemia ya que

las familias se han visto limitadas en la capacidad de salir de sus hogares y tener contacto con otras personas.

El gran espacio de tiempo que ha ocupado la tecnología como parte del juego de los niños durante la pandemia ha sido motivo de preocupación entre padres y profesionales en el área del bienestar infantil (educadores, psicólogos, pediatras, psiquiatras) ya que se han visto importantes cambios que pueden perjudicar a corto y largo plazo la conducta en los niños. Desde ya vemos excesiva concentración frente a las pantallas y aumento en la ansiedad al querer tener acceso a las mismas. Los padres y profesionales han observado aislamiento, dependencias, falta de comunicación, agresividad, exabruptos emocionales, entre otras conductas preocupantes, cuando buscan poner límites de tiempo al uso de la tecnología (Infosalus, 2020). Debido a lo antes expuesto, recomiendo a los padres generar espacios de juego interactivo, observar el tiempo frente a pantallas sugerido por profesionales, monitorear el contenido, la calidad y las edades recomendadas para los juegos que presentan a sus hijos, así como colocar filtros que reduzcan la posibilidad de que los niños encuentren contenido e información inapropiada.

Son muchos los estudios que se han desarrollado en torno a los posibles daños que el exceso de tecnología puede causar en el desarrollo cerebral y socioemocional. Es de vital importancia que, en seguimiento a este tiempo atípico, los padres se mantengan al tanto de estudios y conclusiones que vayan surgiendo sobre los posibles efectos que pueden evidenciar en los niños para hacer intervenciones oportunas, en caso de observar conductas preocupantes luego de tomar los correctivos sugeridos, siempre de la mano de profesionales como psicólogos o educadores, que puedan brindar herramientas conductuales para generar cambios positivos y favorables. También para el seguimiento y mejora de esta investigación se recomienda realización de grupos focales o entrevistas directas (virtual de manera sincrónica o presencial)

para mayor discusión del tema, también sugiero que el instrumento de recolección de datos sea nuevamente evaluado y añadir preguntas más específicas, ya que el mismo pudo haber sido de más apoyo al momento de estudiar los resultados para alcanzar respuestas a los objetivos planteados.

### Referencias

- Ad Tech Daily. (2020, junio 9). *WPP and SuperAwesome Announce Global Partnership to Ensure Privacy and Safety for Kids and Families Within Online Advertising*. Ad Tech Daily. Retrieved octubre 19, 2020, from <https://adtechdaily.com/2020/06/09/wpp-and-superawesome-announce-global-partnership-to-ensure-privacy-and-safety-for-kids-and-families-within-online-advertising/>
- Carneiro, Toscano y Días (2021) *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Fundación Santillana. <https://www.oei.es/uploads/files/microsites/28/140/latic2.pdf>
- Calderón J. y Alzamora L. (2018) *Diseños de investigación para tesis de posgrado*. Revista Peruana de Psicología y Trabajo Social 2018, Volumen 7 - No 2: 71 - 76
- Damián, M. (2007). *La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil*. Psicología Educativa, 13(2), 133-149.
- Díaz, A. et al. *Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. España: Editorial Gymnos. 1993.
- Flinchun, B. "Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for Tomorrow". *Journal physical Education, Recreation and Dance*. 59(7) 62-67. 1988.
- Ginsburg, K.R. (2007). *The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds*. *Pediatrics*, 119, 182–191.  
[doi.org/10.1542/peds.2006-2697](https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697)
- Garrido, P. M. C., Olaizola, H. T., García, L. M., & Pernias, M. A. (2010). *El juego infantil y su metodología. Grado Superior (Spanish Edition)* (1st ed.). McGraw-Hill Interamericana de España S.L.

Hartley, R. E., Frank, L. K. y Goldenson, R. (2013). *Understanding children's play*. Routledge.

Hassinger-Das, B., Toub, T. S., Zosh, J. M., Michnick, J., Golinkoff, R., & Hirsh-Pasek, K. (2017). *More than just fun: a place for games in playful learning / Más que diversión: el lugar de los juegos reglados en el aprendizaje lúdico*. *Infancia y Aprendizaje*, 40(2), 191– 218. doi:10.1080/02103702.2017.1292684

Hernandez-Sampieri, R. (2014). *Metodologia De La Investigacion (6ta Edicion)*(6th ed.). McGraw Hill.

Hedges, Helen. “*Teaching in early childhood: Time to merge constructivist views so learning through play equals teaching through play*”. *Australian Journal of Early Childhood* 25.4 (2000): 16- 16; Whitebread, David, et al. “Play, cognition and self-regulation: What exactly are children learning when they learn through play?”. *Educational and Child Psychology* 26.2 (2009): 40.

Infosalus. (2020, September 9). *El peligro del abuso de dispositivos en niños cada vez más pequeños: Daños neurológicos*. Infosalus.com. <https://www.infosalus.com/salud-investigacion/noticia-peligro-abuso-dispositivos-ninos-cada-vez-mas-pequenos-danos-neurologicos-20200909081633.html>

Krauss, R. *Recreation and Leisure in Modern Society*. HarperCollins Publishers (4ª edición). 1990.

Lardieri, A. (2019, noviembre 26). *Most Children Exceed Recommended Screen Time, Study Finds*. U.S News and World Report. <https://www.usnews.com/news/health-news/articles/2019-11-26/study-most-children-exceed-recommended-screen-time>

López, I. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.

M, T., R, S., SL, R., & al, e. (2019, noviembre 25). Association of Trajectory and Covariates of Children's Screen Media Time. *JAMA Pediatrics*, 1(174), 71-78. doi:10.1001

Maria de los Angeles, M. A., & Maureen, M. M. (2001, septiembre 2). El juego en los niños: enfoque teórico. *revista educacion*, 25(2), 113-124.

<https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Meneses, M. y Monge, M. D. L. Á. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. *Educación*, 25(2), 113-124. doi.org/10.15517/revedu.v25i2.3585

Miller, E. y Almon, J. (2009). *Crisis in the kindergarten: Why children need to play in school*. Alliance for Childhood

Milteer, Regina M., y Kenneth R. Ginsburg. "The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bond: Focus on children in poverty". *Pediatrics* (2011): peds-2011.

Montañéz, J., y otros (2000). *El juego en el medio escolar*. *Revista ensayos*, 15, 241- 270.

Newman, B. y Newman, P. *Desarrollo del Niño*. México: Editorial Limusa. 1983.

Omeñaca, R., & Ruiz, J. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*. (3.a ed., Vol. 1) [Libro electrónico].

[https://books.google.com.do/books?hl=es&lr=&id=fy\\_qy1n84H8C&oi=fnd&pg=PA7&dq=definicion+juego&ots=VCIGAb3oHA&sig=aK-tYtFSAwcYXAQzuPhpDNE0Bzs#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.do/books?hl=es&lr=&id=fy_qy1n84H8C&oi=fnd&pg=PA7&dq=definicion+juego&ots=VCIGAb3oHA&sig=aK-tYtFSAwcYXAQzuPhpDNE0Bzs#v=onepage&q&f=false)

ParentsTogether Foundation (2020) Survey Shows Parents Alarmed as Kids' Screen Time Skyrockets During COVID-19 Crisis. Parents Together Foundation. Retrieved octubre 19, 2020, from



<https://parents-together.org/survey-shows-parents-alarmed-as-kids-screen-time-skyrockets-during-covid-19-crisis/>

Pecci Garrido, m. c. m., Herrero Olaizola, t., López García, m., & Mozos Pernias, A. (2010). El juego en el desarrollo infantil. En el *juego infantil y su metodología* (p. 45).

McGraw-Hill Interamericana. <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>

Pons, È. (2020, July 2). *Adicción a Internet en niños y adolescentes: consecuencias de una vida entre pantallas*. El Diario de la Educación.

<https://eldiariodelaeducacion.com/2020/07/06/adicion-a-internet-en-ninos-y-adolescentes-consecuencias-de-una-vida-entre-pantallas/>

Solís García, P. (2018, julio 12). *La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil*. research gate. Retrieved octubre 22, 2020, from <file:///Users/perlap/Desktop/importancia%20del%20juego%20y%20beneficios%20en%20el%20desarrollo.pdf>

Sutton-Smith, B. *Die dialektik des spiels*. Schondorf, Deutschland. 1978.

Team Super Awesome. (2019, junio 11). *Kids Digital Media Report: Kids digital advertising market will be \$1.7bn by 2021*. Super Awesome an epic games company. Retrieved octubre 19, 2020, from <https://www.superawesome.com/blog/kids-digital-media-report-2019-estimates-global-kids-digital-advertising-market-will-be-worth-1-7bn-by-2021/>

Thió de Pol, C., Fusté, S., Martín, L., Palou, S. y Masnou, F. (2007). *Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje*. En: Antón, M. *Planificar la etapa 0-6*. (p. 127-163). Barcelona: Graó.

UNICEF. (2018, Octubre). *UNICEF Lego Foundation Aprendizaje a través del juego*. The Lego Foundation. Retrieved octubre 22, 2020, from <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

UNICEF (2020, Abril) *No dejemos que los niños sean las víctimas ocultas de la pandemia de COVID-19*. Retrieved abril 28, 2021, from

<https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/no-dejemos-ninos-sean-victimas-ocultas-de-la-pandemia-covid-19>

Vargas Z, O. Resumen del capítulo “*El principio de la educación del niño*”. Álbum Curso de Capacitación de Educación Física. Escuela de Educación Física y Deportes, Universidad de Costa Rica. 1995.

Watson, A. (2019, enero 22). *Views about children’s media among U.S. parents 2017*. Statista. Retrieved octubre 21, 2020, from <https://www.statista.com/statistics/768819/views-children-media/>

Watson, A. (2019, marzo 8). *Children and media in the U.S. - Statistics & Facts*. Statista. Retrieved octubre 21, 2020, from <https://www.statista.com/topics/3980/children-and-media-in-the-us/>

Wheatman Hill, L. (2020, agosto 10). *Screen Time Guilt During the Pandemic? JSTOR Daily*. <https://daily.jstor.org/screen-time-guilt-during-the-pandemic/>

Zych, I., Ruiz, R. O. y Sibaja, S. (2016). *El juego infantil y el desarrollo afectivo: Afecto, ajuste escolar y aprendizaje en la etapa preescolar*. *Infancia y Aprendizaje: Journal for the Study of Education and Development*, 39(2), 390-400. doi.org/10.1080/02103702.2016.1138718

Anexo A

Aprobación del Comité de Ética

	
<b>APLICACION SCREENER ESTUDIANTIL AL COMITÉ DE ÉTICA DE INVESTIGACIÓN</b>	
Código de Aplicación	CEI2020-355
Cantidad de Estudiantes en la Investigación	1
Nombre del Estudiante #1	Isabel Alexandra Malla Alba
Matrícula del Estudiante #1	180484
Correo Electrónico del Estudiante #1	<a href="mailto:isabelunibe@gmail.com">isabelunibe@gmail.com</a>
Teléfono del Estudiante #1	(829) 4529117
Carrera:	Educación Inicial
Nombre del Profesor o Asesor:	Olga Salcedo
Correo Electrónico del Profesor o Asesor:	<a href="mailto:olgaasalcedo@gmail.com">olgaasalcedo@gmail.com</a>
Nombre del Proyecto	¿Qué Juegan los Niños en Tiempos de Pandemia? Ponderaciones de los padres sobre el juego.
El estudio es:	Prospectivo
El estudio tiene un enfoque:	Cuantitativo
El diseño del estudio es:	Experimental (con asignación aleatoria)
La selección de la muestra será:	No probabilística
La muestra está conformada por:	Mayores de 18 años
Describe brevemente el procedimiento que utilizará en su investigación	Luego de obtener el consentimiento informado de las familias participantes de esta investigación, se les solicitará a las mismas completar una encuesta hecha en google forms, en la cual se incluirá como primer ítem el consentimiento informado para los participantes. En esta encuesta los participantes compartirán información sobre lo que están jugando sus hijos en tiempos de pandemia.
Describe si existe algún riesgo para los participantes y como protegerá a los participantes del mismo	Se entiende que el proyecto en cuestión no posee ningún riesgo para ninguno de los participantes, sin embargo, si alguno de los participantes decidiera no aportar a esta investigación se le agradecerá la honestidad.
Describe el mecanismo a través del cual asegurará la confidencialidad de los datos	Se elaborará una carta destinada a los padres de aquellas familias que formarán parte del estudio. Se expondrá que toda información recopilada será utilizada exclusivamente para cumplir el propósito de la investigación y donde se hará énfasis en que los nombres de las familias que participaron en el estudio no serán expuestos en el proyecto sino que serán identificados con letras (familia A, familia B...).
Fecha estimada de recolección de datos	28/02/2021
Necesita una carta de pre-aprobación para solicitar la carta de la institución externa?	No
Cuestionarios, escalas u otros anexos	<a href="#">CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PROYECTO DE INVESTIGACIÓN - DIRIGIDO A PADRES..pdf</a> <a href="#">Encuesta a familias con niños en rango de edad de un (1) o seis (6) años_4696.pdf</a>
ESTADO DE LA APLICACIÓN	APROBADO
Signature	
Fecha de revisión	11-12-2020

Anexo B

Cartas de Consentimiento a Padres

¿Qué Juegan los Niños en Casa en Tiempos de Pandemia? Ponderaciones de los padres sobre el juego.

Yo \_\_\_\_\_, mayor de edad, manifiesto que he sido informado/a sobre el estudio de “¿Qué Juegan los Niños en Tiempos de Pandemia?, Ponderaciones de los padres sobre el juego.”, dirigido por **Isabel Malla** de la Universidad Iberoamericana UNIBE, Facultad de Educación Inicial.

Esta investigación tiene el objetivo de indagar qué están jugando los niños de 1-6 años de edad en tiempos de pandemia y conocer la relevancia del juego para los padres en este tiempo.

Comprendo que mi participación en esta investigación es voluntaria.

Entiendo que participaré de una encuesta y que responderé en torno a lo que están jugando mis hijos en tiempos de pandemia y mi respuesta ante el juego en mis hijos.

Comprendo que puedo retirarme en el estudio y revocar este consentimiento. Entiendo además que se guardará estricta confidencialidad sobre los datos obtenidos producto de mi participación.

Tomando esto en consideración, OTORGO MI CONSENTIMIENTO a participar en este estudio, para cubrir los objetivos especificados.

Yo \_\_\_\_\_ acepto participar de manera voluntaria en la investigación “¿Qué Juegan los Niños en Tiempos de Pandemia?, Ponderaciones de los padres sobre el juego.” y como padre/madre aportaré a este estudio.

### **Anexo C**

#### **Instrumento de entrevistas a padres**

Encuesta a familias con niños en rango de edad de cuatro (4) o seis (6) años

Esta encuesta la he recibido por mensaje privado al ofrecerme a participar en este estudio, se me fué enviado un link de google forms para llenar de acuerdo a las respuestas con las que me siento identificado.

Para responder las preguntas va a seleccionar la respuesta que responda a su caso, luego de finalizar las preguntas le dará a aceptar y sus respuestas serán sometidas al estudio.

1. Estoy de acuerdo con participar en la investigación para el trabajo de grado “¿Qué Juegan los Niños en Tiempos de Pandemia? Ponderaciones de los padres sobre el juego.”
  - De acuerdo
  - Desacuerdo
  
2. Edad
  - 20-29
  - 30-39
  - Otro
  
3. Sexo
  - Femenino
  - Masculino
  
4. Mi preparación académica
  - Estudiante
  - Licenciado
  - Postgrado
  - Maestría
  
5. ¿Tiene usted hijo(s) entre las edades de cuatro (4) o seis (6) años?
  - Si
  - No

6. ¿Cuántos hijos tiene entre este rango de edad?

- 1
- 2
- 3
- Otro (especifique)

7. Del 1 al 4 establezca la importancia que le da al juego libre, siendo el 4 la mayor importancia y el 1 menor importancia.

- 1
- 2
- 3
- 4

8. Del 1 al 4 establezca la importancia que le da al juego a través de las pantallas, siendo el 4 la mayor importancia y el 1 menor importancia.

- 1
- 2
- 3
- 4

Expresar su nivel de acuerdo a los siguientes puntos:

9. ¿Ve el juego como una necesidad para el niño?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni en acuerdo ni desacuerdo
- Desacuerdo
- Totalmente desacuerdo

10. ¿Su hijo prefiere jugar sólo?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni en acuerdo ni desacuerdo
- Desacuerdo
- Totalmente desacuerdo

11. ¿Su hijo prefiere jugar acompañado?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni en acuerdo ni desacuerdo
- Desacuerdo
- Totalmente desacuerdo

12. ¿El patrón del juego de su hijo ha cambiado en esta pandemia?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo

- Ni en acuerdo ni desacuerdo
- Desacuerdo
- Totalmente desacuerdo

13. Antes de la pandemia su hijo jugaba con...

14. Durante la pandemia su hijo juega con...

15. Escriba los dos juegos más usados por sus hijos antes de la pandemia

16. Escriba los dos juegos más usados por sus hijos durante la pandemia

17. Su hijo prefiere...

- Jugar con juegos elaborados (juguetes)
- Jugar al aire libre
- Inventarse juegos
- Jugar con un dispositivo
- Otro

18. ¿Su hijo juega a juegos de dramatización o roles?

- Mucho
- Poco
- Rara vez



- Nunca

19. ¿Qué cantidad de tiempo dedican sus hijos diariamente al juego libre de dispositivos electrónicos en la actualidad? (juego libre, juego simbólico, juego al aire libre, etc)

- Menos de 3 horas
- 3 Horas
- Más de 3 horas
- Otro (especifique)

20. ¿Qué cantidad de tiempo dedican sus hijos diariamente al uso de dispositivos electrónicos para recreación en la actualidad? (tabletas, televisión, computador, etc)

- Menos de 3 horas
- 3 Horas
- Más de 3 horas
- Otro (especifique)

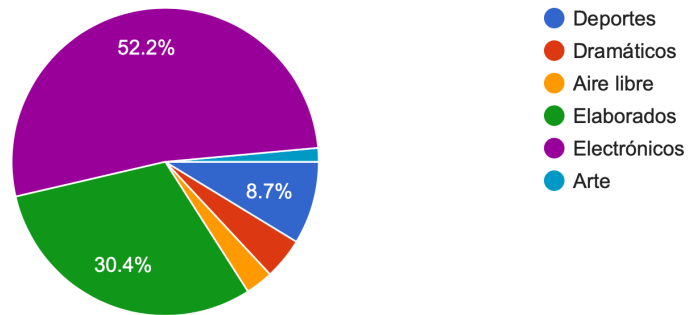
21. Seleccione el uso que dan sus hijos a los dispositivos electrónicos en momentos de recreación:

- Video Juegos
- Youtube
- Netflix
- Juegos educativos
- Programas de televisión
- Otro(s) (especifique)

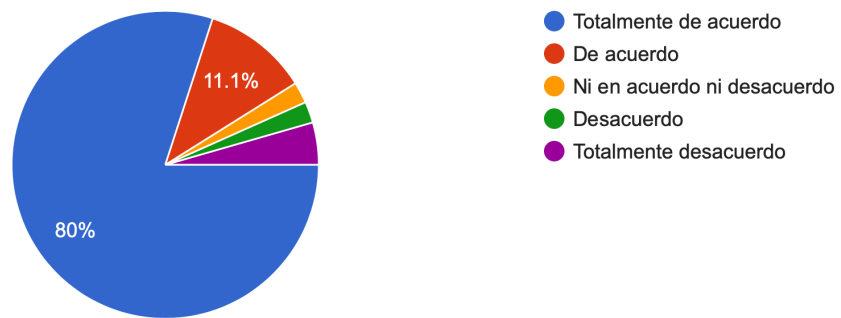
**Anexo D**

**Gráficas de la encuesta**

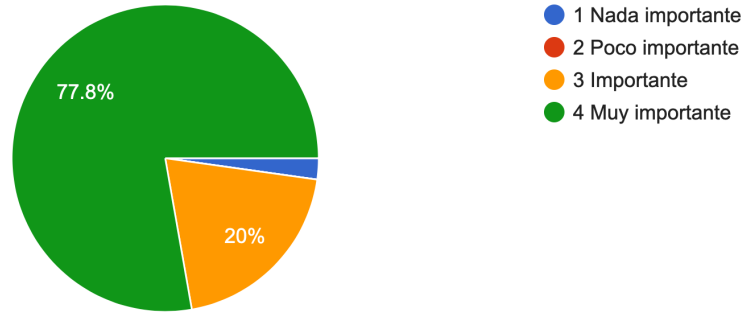
*Anexo D, figura 1. Escriba los dos juegos más usados por sus hijos durante la pandemia.*



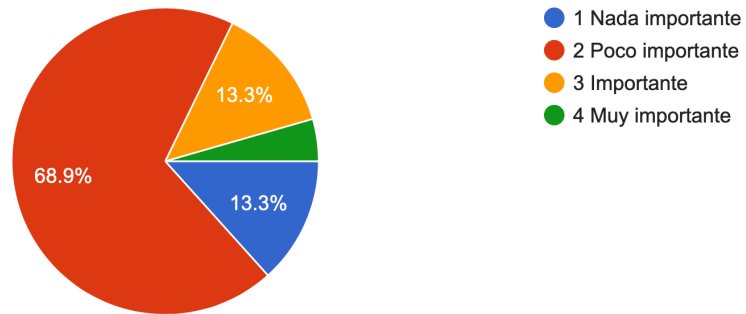
*Anexo D, figura 2. ¿Ve el juego como una necesidad para el niño?*



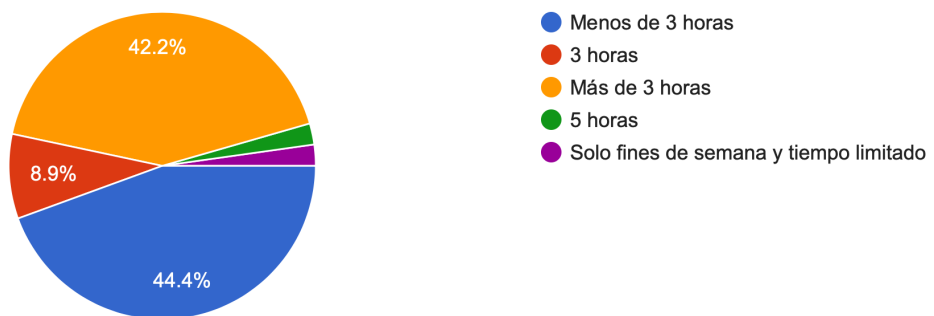
*Anexo D, figura 3. Del 1 al 4 establezca la importancia que le da al juego libre, siendo el 4 la mayor importancia y el 1 la menor importancia.*



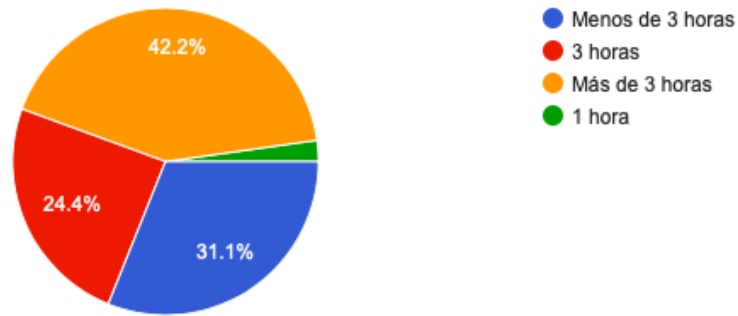
Anexo D, figura 4. Del 1 al 4 establezca la importancia que le da al juego a través de las pantallas, siendo el 4 la mayor importancia y el 1 la menor importancia.



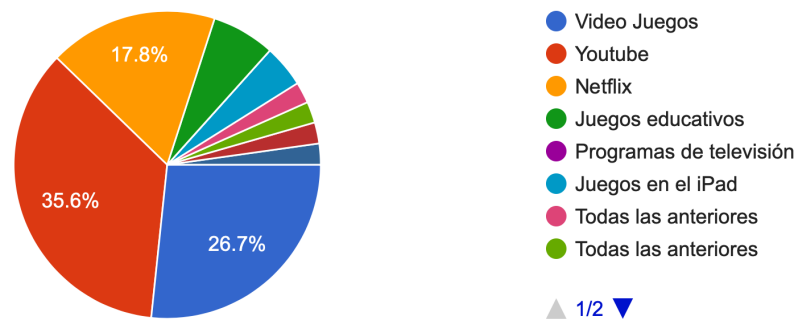
Anexo D, figura 5. ¿Qué cantidad de tiempo dedican sus hijos diariamente al uso de dispositivos electrónicos para recreación en la actualidad? (tabletas, televisión, computador, etc...)



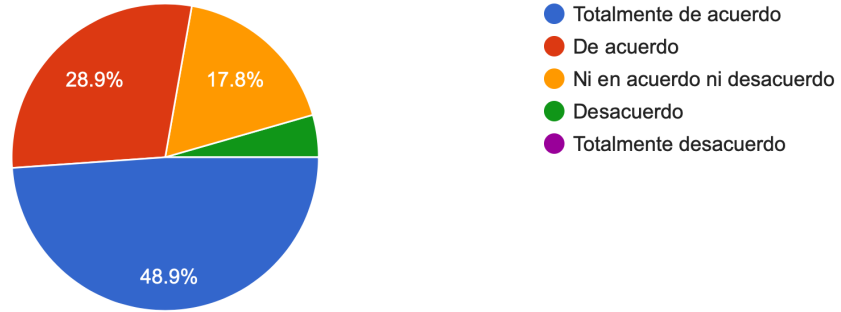
Anexo D, figura 6 ¿Qué cantidad de tiempo dedican sus hijos diariamente al juego, libre de dispositivos electrónicos, en la actualidad? (juego libre, juego simbólico, juego al aire libre, etc)



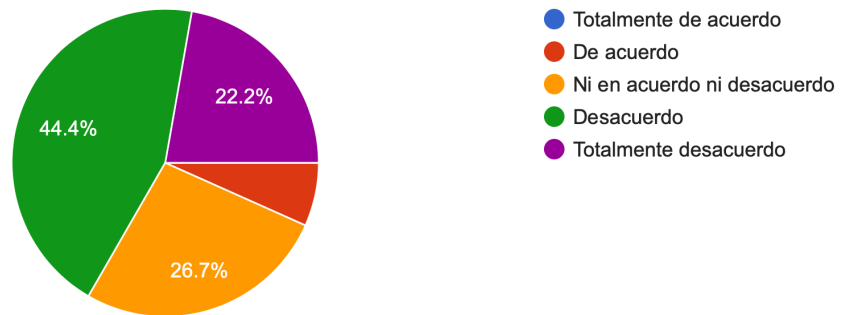
Anexo D, figura 7. Seleccione el uso que dan sus hijos a los dispositivos electrónicos en momentos de recreación.



Anexo D, figura 8. ¿Su hijo prefiere jugar acompañado?



Anexo D, figura 9. ¿Su hijo prefiere jugar solo?



Anexo D, figura 10. Antes de la pandemia su hijo jugaba con...



Anexo D, figura 11. Durante la pandemia su hijo juega con...

