



**GRADO DE MAESTRO/A EN  
EDUCACIÓN INFANTIL  
CURSO ACADÉMICO 2018/2019**

**VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN  
INFANTIL. INVESTIGACIÓN SOBRE SUS  
USOS, POTENCIALIDADES Y DILEMAS**

---

VIDEO GAMES AND PRESCHOOL EDUCATION.  
RESEARCH ON THEIR USES, POTENTIALITIES  
AND DILEMMAS

Autora: NATALIA CIDONCHA GOICOCHEA

Director: CARLOS RODRÍGUEZ HOYOS

Santander, a 13 de junio de 2019

VºBº DIRECTOR

VºBº AUTORA

## ÍNDICE

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE .....	4
ABSTRACT AND KEY WORDS.....	4
1. INTRODUCCIÓN .....	6
2. JUSTIFICACIÓN .....	7
3. MARCO TEÓRICO.....	8
3.1. Consumo de videojuegos .....	8
3.2. Tipo de uso de los videojuegos .....	11
3.3. Educación en videojuegos.....	18
4. OBJETIVOS .....	23
5. METODOLOGÍA.....	24
5.1. Muestra.....	26
5.2. Instrumentos de recogida de datos.....	27
6. RESULTADOS .....	29
6.1. Uso de los videojuegos.....	29
6.2. Percepciones de los videojuegos desde la perspectiva docente .....	34
7. CONCLUSIONES.....	36
8. BIBLIOGRAFÍA .....	41
9. ANEXOS .....	47

## ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

- Tabla 1. Resumen de los participantes ..... 28
- Gráfico 1. Alumnado participante ..... 30
- Gráfico 2. Motivos por los que el alumnado no juega ..... 31
- Gráfico 3. Hábitos de juego ..... 32
- Gráfico 4. Soporte de juego ..... 32
- Gráfico 5. Hábitos de selección de videojuegos ..... 33

## **RESUMEN Y PALABRAS CLAVE**

El éxito creciente de los videojuegos es una realidad en nuestra sociedad actual, convirtiéndose en uno de los principales vehículos de entretenimiento de niños y niñas. Como respuesta a este tipo de consumo, la escuela va considerando los videojuegos como un recurso educativo, encontrando cada vez más experiencias en las aulas. En la presente investigación se analiza tanto el consumo de videojuegos por parte de los menores de 4 a 6 años como la percepción que tienen de los videojuegos dos docentes de Educación Infantil de un colegio de la Comunidad Autónoma de Cantabria. A través de una metodología mixta, se realiza un cuestionario cerrado a 44 niños y niñas sobre el tipo de uso que hacen de los videojuegos, y una entrevista a dos de las docentes del colegio para evaluar las percepciones y los usos potenciales de este tipo de medios a la hora de utilizarlos en su práctica docente. Los resultados alcanzados demuestran que la edad de los infantes es mucho más temprana de lo que se pensaba respecto al consumo de este entretenimiento, además de que es necesaria una formación docente para poder emplear los videojuegos como un recurso educativo. Respecto a las conclusiones, cabe destacar que los videojuegos tienen un gran potencial para desarrollar capacidades y competencias en los menores, por lo que es necesario un control tanto como del tiempo como del contenido, además de desarrollar una actitud crítica ante ellos.

**PALABRAS CLAVE:** Videojuegos, consumo, niños y niñas, docentes e investigación.

## **ABSTRACT AND KEY WORDS**

The growing success of video games is a reality in our current society, becoming one of the main entertainment vehicles for children. In response to this type of consumption, the school is considering video games as an educational resource, finding more and more experiences in the classroom. In this research we analyze both videogames consumption by children under 4 to 6 years of age and the perception that video games have of two preschool teachers from a school in the Autonomous Community of Cantabria. Through a mixed methodology, a closed questionnaire is made to 44 boys and girls about the type

of use they make of video games, and an interview with two of the teachers of the school to evaluate the perceptions and the potential uses of this type of resources when they using them in their teaching practice. The results obtained show that the age of the infants is much earlier than was thought regarding the consumption of this entertainment, in addition to the fact that a teacher training is necessary to be able to use video games as an educational resource. Regarding the conclusions, it should be noted that video games have great potential to develop skills and competences in minors, so it is necessary to control both time and content, as well as developing a critical attitude towards them.

**KEY WORDS:** Video games, consumption, boys and girls, teachers and investigation.

## 1. INTRODUCCIÓN

La Educación Infantil constituye una etapa con identidad propia que acoge a niños y niñas desde los 0 hasta los 6 años de edad, con la finalidad de contribuir al desarrollo tanto físico, afectivo y social, como intelectual del infante, por lo que se trata de una etapa primordial para el desarrollo y aprendizaje de los menores. Esta primera etapa educativa precede a la educación obligatoria y se compone de dos ciclos diferenciados, que abarcan desde los 0 a los 3 años, y de 3 a 6 años. Sus contenidos educativos se organizan en tres áreas de conocimiento: conocimiento de sí mismo y autonomía personal; conocimiento del entorno; y lenguajes: comunicación y representación, en el cual existe un bloque definido para el lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación, donde se incluyen los videojuegos (Decreto 79/2008, de 14 de agosto).

Las diferentes competencias que abarcan dichas áreas son abordadas por:

El juego y todas sus variantes (aunque sean de naturaleza tecnológica o digital) convirtiéndose en un principio didáctico y psicopedagógico para las primeras edades, dado que al considerarlos desde una esencial pedagógica favorecen, entre otros aspectos, el lenguaje, el pensamiento lógico y la resolución de problemas y normas de comportamiento y de relaciones con los demás (Sampedro Requena et al., 2017, p. 90).

En la actualidad, los juegos también se presentan en su versión tecnológica o digital, siendo en muchos casos la puerta de entrada de niños y niñas en las TIC. Mediante este tipo de juegos los menores adquieren capacidades y desarrollan habilidades diversas, siendo las más relevantes la familiarización con las nuevas tecnologías y su dominio. Por esta razón el videojuego es en estos momentos un elemento determinante para socializarse en el mundo reinado por las nuevas tecnologías (Belli et al., 2008).

La utilización de los videojuegos como herramienta en la escuela responde a una necesidad de uso, ya que la gran parte de los estudiantes participan activamente en este tipo de entretenimiento de forma habitual en su tiempo libre (Morales, 2009). Por esto, es necesario cuestionarse si este tipo de actividad ha de emplearse cada vez más como material escolar curricular. Los

videojuegos, sin perder su carácter motivador y lúdico, permiten a los docentes emplearlos como un arma poderosa para transmitir conocimientos (Pascual Gutiérrez, 2013).

El empleo de los videojuegos en el aula de educación infantil va tomando día a día más relevancia y el área de juego encubre el espacio para el aprendizaje y el desarrollo del infante a través de la presentación de diferentes estrategias que acercan de forma lúdica los contenidos básicos de la educación formal e informal (Moral Pérez et al., 2015).

Por todo ello, nace esta investigación con el fin de comprender el consumo que realizan de los videojuegos los niños y niñas, además del uso que tiene este tipo de actividad en la práctica docente y en la escuela.

Para ello, se plantea la justificación de este documento donde se abordan varias razones por las que se ha llevado a cabo la investigación, el marco metodológico donde se contextualiza tanto el consumo de videojuegos a nivel global como el tipo de uso que hacen de estos los menores, además del papel que este tipo de juegos tiene en el ámbito educativo. Asimismo, se presentan los objetivos de la investigación y la metodología, conformada por el paradigma seleccionado además de la muestra y de los instrumentos de recogida de datos que se han empleado. Por último, se exponen los resultados compuestos por los datos obtenidos de los instrumentos de recogida y por gráficas, finalizando este documento con las conclusiones obtenidas tanto en los resultados como en la información expuesta en el marco teórico.

## **2. JUSTIFICACIÓN**

El despliegue de las Nuevas Tecnologías de la Información es un fenómeno relativamente reciente que ha conllevado rápidos y relevantes cambios en nuestra sociedad. Estas han traído progreso y han marcado, en muchos aspectos, nuevos estilos de vida, así como una nueva forma de diversión y aprendizaje, como son los videojuegos (López Becerra, 2011). El auge de este tipo de juegos, su constante evolución e imprevisible futuro, hacen de este producto tecnológico una nueva forma de consumo para el entretenimiento, el ocio, la información y, por supuesto, para la educación, un poderoso recurso,

apto para ser empleado tanto como recurso pedagógico como didáctico para el desarrollo y fomento de habilidades sociales y cognitivas de los niños y niñas (Díez Gutiérrez, 2004).

Cabe señalar, que este tipo de entretenimiento puede tener beneficios y riesgos, debido a que no siempre conlleva un consumo responsable por parte de los menores, ya que en muchas ocasiones juegan sin supervisión, por lo que no se tiene control del tiempo ni del contenido que consumen.

Dada la polémica y el desconocimiento que gira alrededor de la utilización de los videojuegos por parte de los niños y niñas que se encuentran en la etapa de Educación Infantil, se ha planteado la realización de esta investigación para conocer mejor el uso que estos ejercen sobre los videojuegos. A ello se le suma la ausencia de estudios tanto sobre experiencias de aprendizajes con videojuegos en niños y niñas menores de 6 años en el ámbito escolar como relativos al consumo de este tipo de entretenimiento por parte de estos, por lo que en este documento se pretende analizar el tipo de consumo, además de abarcar diferentes experiencias puestas en práctica en aulas de colegios españoles. Esta falta de estudios es debida a que se considera que el margen de edad en la que los niños y niñas consumen videojuegos son los 6 años, pero en este estudio se puede comprobar que esto se produce a edades mucho más tempranas. Asimismo, esta investigación nace del interés personal sobre el papel que se les da a los videojuegos en la escuela, ya que se les considera con un enorme potencial que se debe aprovechar.

### **3. MARCO TEÓRICO**

#### **3.1. Consumo de videojuegos**

El éxito creciente de los videojuegos es una realidad en la sociedad actual, siendo el principal motor del entretenimiento global que representa una industria que ha sido capaz de generar 134.900 millones de dólares (aproximadamente 118.271 millones de euros) en 2018, prosperando un 10,9% en relación con los datos del año anterior (DEV, 2018). Esta cifra ha ido precedida de un gran aumento en años anteriores, pasando de una facturación de 91.700 millones de euros en el año 2016 a 94.200 millones de euros en el 2017 (AEVI, 2017).

A nivel mundial, la región de Asia y el Pacífico lideran de forma indiscutible la industria del videojuego, obteniendo el 47% de la facturación total, registrando una cantidad de 44.200 millones de euros en un solo año. Siguiendo a estas regiones se encuentran Norteamérica con un 25% y Europa con un 24% (AEVI, 2017).

Respecto a la potencia europea, se facturaron en 2017 más de 16.200 millones de euros, siendo Alemania, Reino Unido, Francia, España e Italia los países que, en ese orden, alcanzaron un mayor consumo de videojuegos en 2017, colocándose entre los diez países con mayor facturación mundial.

De esta manera, actualmente España es la novena potencia mundial en el consumo de videojuegos, por detrás de Alemania (3.781 millones de euros), Reino Unido (3.642 millones de euros) y Francia (2.264 millones de euros). Aun así, España y sus seguidores se encuentran bastante lejos de las cifras de recaudación de los tres primeros países: China (23.788 millones de euros), Estados Unidos (21.640 millones de euros) y Japón (10.834 millones de euros) (AEVI, 2017).

El mercado de videojuegos en España ha experimentado una evolución muy positiva en los últimos años. Según la Asociación de Desarrollo Español de Videojuegos, desde el año 2014 este sector experimenta aumentos superiores al 20% en lo referente a sus cifras de negocio. Esto es palpable en las cifras comparables entre los años 2013 y 2016, tres años marcados por un aumento de 303 millones de euros en la industria del videojuego (DEV, 2017).

Dentro del éxito que conlleva el consumo de videojuegos en España, en comparación con los distintos tipos de contenidos digitales, el uso de videojuegos por parte de los españoles constituye un 23.3%, siendo una cifra bastante alta, pero no tanto como la del consumo de películas, series, documentales y vídeos (59,9%), la de música y podcasts (58%) o la de lectura de webs, blog o foros (55%) (ONTSI, 2017).

A nivel regional, se pueden encontrar grandes diferencias respecto al consumo de videojuegos. Las comunidades autonómicas donde más se invierte dinero en videojuegos son Andalucía, Cataluña, Madrid y la Comunidad

Valenciana, produciéndose un gasto de 42 millones de euros como media entre dichas comunidades. En el lado opuesto se encuentra Ceuta, Melilla, La Rioja, Navarra y Cantabria, con una media de 5 millones de euros (EAE, 2017). De cara a un futuro cercano, se estima que

En el año 2019, la cifra más alta de gasto por habitante será la de los madrileños con 6,7 euros por persona, seguida por los asturianos con 6,5 euros por persona y por los vascos que gastarán 6,4 euros por persona, muy por encima de la media nacional que será de 5,1 euros por persona. Los andaluces, canarios, cántabros, catalanes, valencianos, murcianos, vascos y riojanos están por encima de esta media, y son los habitantes de Ceuta y Melilla los que menos gastarán con 3,4 euros por persona. (EAE, 2017, p.30)

Dentro del consumo general de videojuegos en España, se pueden diferenciar varias formas de facturación de videojuegos, siendo la venta física, recaudando más de 885 millones de euros, y la venta *online*, con 474 millones de euros, las que más frecuentemente usan los jugadores españoles. Esta facturación del mercado del videojuego también ha crecido durante años, aumentando más de un 16,9% del año 2016 al 2017, con una diferencia de 92 millones de euros en facturación *online* y 104 millones de euros en facturación física, siendo esta última la que más ha prosperado (AEVI, 2017).

Este consumo creciente también se sostiene más alto en comparación con la producción nacional de videojuegos, debido a que las empresas producen bastante menos cantidad de videojuegos frente al consumo que existe en ello, encontrándose una proporción de producción del 1,3% frente a una proporción de consumo del 1,5% en el consumo del videojuego (AEVI, 2018).

El tamaño relativo del sector en términos de producción es equivalente al 35,2% del sector de programación y tratamiento de datos; al 41,7% del sector de telecomunicaciones; al 13,8% del sector de producción audiovisual -cine, video, televisión, música-; al 9,3% del sector de edición; y, por último, al 1,3% sector del videojuego. Estos subsectores que conforman la TIC equivalen al 0,11 del PIB (Producto Interno Bruto) de España en 2016 (AEVI, 2018).

Según cifras del año 2016, el sector del videojuego genera una producción de 1,177 millones de euros, lo que representa el 0,1% del total producido en la economía nacional. Por otra parte, este sector da empleo a 8.791 persona, alcanzando en términos de empleo los 22.828 empleos equivalentes a tiempo completo (AEVI, 2018). Cabe destacar que el pronóstico de evolución del empleo en este sector es bastantes positivo, y llevan a estimar un aumento a una tasa compuesta anual del 20,37%, hasta llegar a los 11.420 profesionales vinculados al sector en 2020 (DEV, 2017).

De esta manera, se encuentran actualmente en España 450 empresas y estudios que se dedican al sector del videojuego. Además, se han identificado alrededor de 130 estudios a la espera de establecerse como una entidad legal (DEV, 2017).

En conclusión, en la mayoría de los documentos que tratan el consumo y la producción de videojuegos se hace referencia a un sector con futuro, debido a que se coincide en que España se encuentra en un lugar privilegiado para convertirse en una referencia mundial de este sector. Esto se debe a que España es el decimoquinto país del mundo en cuanto al PIB según el Banco Mundial, mientras que se encuentra entre los diez primeros países a nivel de facturación de videojuegos. A esto se suma que el consumo de videojuegos lidera las industrias tanto culturales y creativas, estableciéndose en este país un gran número de los principales editores de videojuegos mundiales (AEVI, 2017).

### **3.2. Tipo de uso de los videojuegos**

El auge de los videojuegos es tan grande, que cada vez lo utilizan mayor número de niños y niñas. Su peso en el entretenimiento de los más pequeños convierte a los videojuegos en un referente respecto a los diversos modos de ocio y diversión. Es por ello, que diversos trabajos han identificado varias formas de consumo, las cuales se van a ir desarrollando a lo largo de este apartado. Concretamente, se va a analizar el uso de los videojuegos en infantes con menor edad, la diferenciación de sexo ante este consumo, así como la edad de inicio a la que los niños y niñas se empiezan a sumergir en este mundo. Además, se identificarán la frecuencia con la que consumen videojuegos, si juegan solos o

acompañados, qué tipos de dispositivos emplean para el consumo de videojuegos, dónde los encuentran o los compran para su utilización y quiénes seleccionan los videojuegos. Para finalizar, se realizará una clasificación de los tipos de videojuegos que consumen los niños y niñas actualmente, nombrando los que más relevancia tienen en los infantes más pequeños.

Teniendo en cuenta diversos estudios y análisis sobre la edad de los niños y niñas que utilizan videojuegos, todos ellos comienzan a estudiar su uso a partir de los 6 años, considerando este rango de edad como el comienzo en el consumo de este tipo de entretenimiento (López-Wade et al., 2015; Feijoo et al., 2016; Protégeles et al., 2005; aDeSe, 2009; Ferrer López et al., 2005).

Solo se ha encontrado un documento que trata el consumo de videojuegos en infantes de hasta 6 años, el cual establece que, en 2014, se encontraban 988.463 usuarios de esta edad, lo que representaba un porcentaje del 9,6% de la población que consumía videojuegos. Este dato se contrastaba con los de las demás franjas de edad, siendo el tercero más bajo en comparación con 13,5% de niños de 7 a 10 años, o el 10,5% de niños de 11 a 13 años que consumían videojuegos como forma de entretenimiento (Feijoo et al., 2016).

Haciendo referencia a uno de los estudios más recientes, la Asociación Española de Videojuegos (2017) sugiere que en 2017 hay 15,8 millones de jugadores de videojuegos, teniendo en cuenta a personas desde los 6 hasta los 64 años de edad. Más concretamente, se interpreta el rango de 6 a 10 años como uno de los porcentajes más altos (76%), en comparación con otros rangos de edad, que consumen videojuegos como recurso de entretenimiento.

Este hecho también se puede observar en un estudio donde se entrevistaron a 384 niños de entre 6 y 12 años en un colegio de Villahermosa, Tabasco. En los resultados sobre si los alumnos y alumnas consumían videojuegos, se registró un 90% del alumnado que si lo hacía frente a un bajo porcentaje del 10% que no (López-Wade et al., 2015). Estos datos también son similares a los que aparecen en el estudio de Ferrer López y Ruiz San Román (2005), donde pasaron una encuesta a un total de 327 alumnos de colegios públicos, privados y concertados en la Comunidad de Madrid, de entre 7 y 12

años. A través de esta encuesta, se identificó que el 86,2% de los niños y niñas de entre 7 y 12 años manifiestan que sí tienen videojuegos, y el 90,8% alegaba que había jugado en alguna ocasión.

Dentro de este consumo de videojuegos, se produce una diferencia entre sexos, siendo los varones los que presentan unos niveles de consumo más altos. Esto se puede observar en el estudio realizado por Protégeles y Civértice (2005), donde se muestra que el 85% de chicos que han entrevistado de entre 10 a 17 años juegan a videojuegos en comparación con el 52% de chicas. De una forma más global, estos datos concuerdan con los que aporta la Asociación Española de Videojuegos (2017), donde se ha estimado que, en el rango de 6 a 64 años, son los varones los que contemplan un mayor porcentaje (56%) en comparación con las mujeres (44%).

Esta diferencia de sexo también se mantiene en cuanto a la edad de comienzo de utilización de videojuegos, situándose una edad media de 8,64 años en las mujeres y de 7,7 años en los hombres, mostrando que las mujeres tienen una incorporación más tardía en este tipo de consumo, según el estudio realizado por Díez Gutiérrez (2004) donde se entrevistaron a 5.000 personas entre 6 y 24 años. Este documento también expresa que con el paso de los años, se adelanta significativamente la edad en la que los niños y las niñas comienzan consumiendo videojuegos, siendo la edad de 5 y 6 años la más temprana que se ha registrado, nombrando a estos niños y niñas que se inician a los videojuegos a estas edades como “*game-boy*”.

Respecto a la frecuencia y tiempo que estos menores utilizan los videojuegos para entretenerse, se encuentran diversos estudios que analizan y miden las horas que pasan los pequeños delante de una pantalla jugando. De acuerdo con el estudio llevado a cabo por la Fundación Kaiser en el 2005 en los Estados Unidos, los jóvenes de entre 8 a 18 años consumen una media de 6,5 horas en dispositivos electrónicos con pantalla diariamente. De esas horas estimadas, pasan entre 1 y 2 horas jugando a videojuegos. Este tiempo se compara con la actividad a la que más tiempo dedican los niños, dormir, colocándose el consumo de aparatos electrónicos, entre ellos los videojuegos, por detrás de esta necesidad básica (Roberts et al., 2005)

Un estudio similar es el desarrollado por Rideout y Hamel (2006), en el que añaden que incluso niños más pequeños al anterior estudio pasan tiempo considerable jugando frente a una pantalla. Concretamente, detallan que los niños y niñas de entre 4 y 6 años juegan durante más de una hora diaria a videojuegos, un poco menos que los niños mayores.

En general, según los datos recogidos por la Asociación Española de Videojuegos (2017), los españoles invierten una media de 6,6 horas a la semana jugando a videojuegos. En este anuario se realiza una comparación con otros países destacados por su consumo en videojuegos, donde se resalta Alemania con una media de consumo de 7 horas semanales o Francia con una de 7,3 horas a la semana.

Dentro de estas horas de consumo, se puede observar una gran diferencia entre el uso que se hace dependiendo de los días de la semana o de las horas del día. En la encuesta realizada por Ferrer López y Ruiz San Román (2005), los niños entrevistados de 7 a 12 años mostraron una gran tendencia a consumir videojuegos los viernes, sábados y domingos, siendo el sábado el día más empleado para ello (con un 74,6%) frente a, por ejemplo, el martes (con un 22%) o al jueves (con un 22,9%) de niños y niñas que juegan estos días. Esta diferencia de consumo se debe a que entre semana tienen colegio, mientras que los fines de semana tienen mucho más tiempo libre, por lo que los lleva a entretenerse con este tipo de juegos.

Respecto a los momentos del día que se emplean para jugar a videojuegos, el mayor de estos es por la tarde (75,5%), frente al siguiente momento más usual que es por la noche, después de cenar (59,5%). Cabe destacar, que los momentos menos utilizados por los niños para jugar son de madrugada (7,7%) y al despertar (1,7%) (aDeSe, 2009).

La frecuencia de juego en relación al sexo indica que los varones dedican más tiempo a los videojuegos, siendo esta frecuencia de uso menor en las mujeres. Según Etxeberria (1999) en la mayoría de los estudios que se han llevado a cabo sobre esta temática hay coincidencia al asegurar que, al hablar

de diferencias en cuanto al sexo, los jugadores sobrepasan a las jugadoras en la cantidad de horas que dedican a los videojuegos.

Es por ello que se puede observar una gran demanda en este tipo de consumo en los más pequeños, hasta tal punto de que muchas asociaciones han realizado clasificaciones en base a la frecuencia en la que los niños y niñas utilizan este tipo de entretenimiento, pudiendo encontrar tres rangos: “*light player*”, es el rango menos utilizado, en el cual se encuentran los menores que juegan menos de 1 hora a la semana con los videojuegos, “*medium player*”, son los niños y niñas que juegan entre 1 y 4 horas a la semana y, por último, “*heavy player*” que son los que juegan más de 4 horas de la semana con videojuegos (aDeSe, 2009).

En base a esta clasificación y a los datos anteriormente expuestos, por lo general en España se encuentra niños y niñas clasificados como “*heavy player*” por la cantidad de horas que utilizan los videojuegos como entretenimiento a la semana.

Una cuestión que tiene bastante relevancia a la hora de analizar la modalidad de juego de las personas usuarias es la de comprobar la forma en la que estas juegan, es decir, si juegan solas o acompañadas.

En todos los estudios que se han analizado, parece evidenciarse que la mitad de los niños y niñas entrevistados juegan a videojuegos solos. A pesar de esta mayoría, algunos porcentajes muestran que otros prefieren jugar con sus padres (11%), con amigos (34%) o con hermanos (38%), siendo el menor porcentaje el compuesto por el juego con sus padres (Protégeles et al., 2005).

Aun así, se constata que hay diferencias de sexo en cuanto a las preferencias de los niños o niñas para jugar. En el caso de las niñas, estas tienen preferencia a jugar con sus hermanos, después de preferir jugar solas. Por otra parte, los niños prefieren jugar con amigos antes que con algún familiar siendo esta la segunda opción, al igual que las niñas (Protégeles et al., 2005).

Otro de los aspectos relevantes para el análisis del consumo de videojuegos es en qué dispositivo lo hacen los niños y niñas. Se pueden encontrar una gran variedad de soportes, pero los más accesible para los jugadores más pequeños son el teléfono móvil, la consola de sobremesa, el

ordenador, las *tablets*, la televisión o la videoconsola portátil. Los dispositivos más utilizados son las consolas de sobremesa y el ordenador, siendo los aparatos más demandados por los niños que juegan a videojuegos. Aun así, algunos de los niños y niñas utilizan los teléfonos móviles, siendo este soporte el tercero más empleado. Por último, se encuentran las *tablets* y las videoconsolas portátiles que, aunque parezcan más manejables para los más pequeños, son las menos empleadas. Cabe señalar que la opción menos utilizada para consumir videojuegos es la televisión, por lo que para este tipo de ocio la mayoría de niños y niñas prefieren dejarla de lado (AEVI, 2017).

La manera en la que se adquieren los videojuegos también es importante analizarla en cuanto al uso de videojuegos por parte de los menores, ya que es necesario saber de dónde adquieren estos juegos para su consumo. Estos juegos se pueden conseguir en una tienda, adquiriendo los juegos de manera física, o a través de plataformas o tiendas *online*, obteniéndolos de forma digital. Cabe destacar que es mucho mayor los ingresos obtenidos en 2017 de la facturación física, con una cifra de 885 millones de euros, frente a la facturación *online*, 474 millones de euros (AEVI, 2017). Aun así, no todos los usuarios compran los videojuegos, otros los descargan de plataformas *online* o juegan directamente de webs especializado en ello. Un estudio dedicado al origen de los videojuegos realizado por aDeSe (2009), demuestra que la forma más usual de conseguir los videojuegos es en tiendas (36,3%) frente a las descargas gratuita (32,2%). Otras formas de conseguir los juegos es el top manta (4,6%), copiarlos (7,8%) o a través de descargas de pago (1,5%). Cabe destacar, que la mayoría de niños y niñas adquieren los videojuegos a través de descargas gratuitas o en plataformas especializadas en videojuegos, ya que no es necesario pagar por ellos.

Dentro del uso de estos dispositivos y del lugar de adquisición de los videojuegos, se encuentra la manera en la que se eligen los videojuegos que los niños y niñas quieren consumir. En la mayoría de casos, son los menores los que toman la decisión de a qué juego jugar. En una investigación realizada a 327 niños y niñas de 7 a 12 años, mostraron que más del 70% de los pequeños eligen ellos mismos los juegos que consumen, siendo menos del 25% los padres que

intervienen en esta elección o menos del 10% otras figuras cercanas a los menores como hermanos, abuelos o amigos (Ferrer López et al., 2005).

De esta manera, se pone en evidencia el control de los pequeños sobre la toma de decisión de los contenidos de ocio electrónico en el hogar. A esto se le suma el consumo autónomo que hacen de ello, creando del consumo de videojuegos una forma de entretenimiento basado en las decisiones e intereses de cada niño o niña.

Para finalizar, se expondrán los diversos géneros de videojuegos, además de especificar cuáles son los más demandados actualmente por los niños y niñas. Existen diversas formas de clasificación de los videojuegos, pero en este documento se va a utilizar la clasificación que Gros Salvat et al., (2008) realiza en su libro sobre los videojuegos y el aprendizaje, considerando esta la más completa. En esta se establecen siete tipos de videojuegos que engloban todos los juegos existentes.

En primer lugar, se encuentran los juegos de acción, llamados también “arcades”. Este tipo de juegos se caracteriza por la respuesta rápida y precisa con la que el jugador debe responder, haciendo uso de su rapidez mental, además de su destreza en el control y tiempo de reacción. En este género se encuentran los juegos de disparos, de lucha, etc.

El siguiente género son los juegos de estrategia. En este tipo de juego no solo es fundamental la respuesta rápida del jugador, sino que también se hace hincapié en la necesidad de planificar y establecer estrategias para poder avanzar en el juego. En el caso del género de aventura, es este el elemento fundamental del juego, que incorpora una alta interactividad y la necesidad de tomar decisiones de manera constante. Este género se caracteriza por la investigación, la solución de rompecabezas, la interacción con personajes, etc. Además, estos destacan por tener diferentes escenarios con los que el jugador debe interactuar.

Otro tipo de juegos son los deportivos, los cuales recrean situaciones deportivas como puede ser el fútbol, baloncesto, lucha, pesca... Cabe destacar que estos juegos no solo se dedican a simular el deporte, sino que también

tienen opción de interactuar con otros deportistas, elegir en qué escenarios se quiere jugar, etc.

Los juegos de simulación también son un género demandado, donde se intenta recrear situaciones de la vida real. Estos videojuegos pretenden reproducir sensaciones físicas (velocidad, aceleración, percepción del entorno), siendo su finalidad la de ofrecer una experiencia real de algo que no está sucediendo, para de esta forma no poner en riesgo la vida de la persona.

Otro género de videojuegos son los “clásicos” o de tablero, los cuales consisten en partidas de juegos de mesa trasladados a la pantalla (ajedrez, buscaminas, juegos de cartas, etc.) Por último, se encuentran los juegos de rol. En este tipo de videojuegos el jugador desempeña un determinado papel, controlando las acciones de un personaje para poder evolucionar en el juego.

Cabe destacar que según la Asociación Española de Videojuegos (2017), el género más popular es el de acción, siendo los videojuegos de Mario Bross o Minecraft los más demandados por los jugadores menores. A este le siguen los juegos deportivos, encabezados por los juegos de fútbol como el FIFA. El género menos consumido por los niños es el de simulación y los de tablero, probablemente por su desarrollo cognitivo, aún poco maduro.

En conclusión a este apartado, podemos observar que cada vez antes los niños y niñas se sumergen en el mundo del videojuego, siendo la mayoría ellos mismos los que eligen el contenido y las horas que juegan, por lo que se encuentran unos altos índices de horas dedicadas a este entretenimiento. Además, existe una gran diferencia entre los varones y las mujeres, siendo los jugadores los que más horas dedican al entretenimiento, aunque cada vez más niñas van enganchándose a este tipo de juegos. Es por ello, que es necesario hablar de una respuesta por parte de la familia y de la educación a este tipo de entretenimiento, con el fin de sacar máximo beneficio a este entretenimiento y evitar un consumo abusivo por parte de los niños y niñas.

### **3.3. Educación en videojuegos**

Actualmente, los videojuegos en sus variadas dimensiones y formas (juegos *online*, juegos en red, etc.) son un medio cada vez más relevante donde

experimentar. La interacción en el juego entre usuarios/as, ya sea en espacios virtuales o presenciales, pueden llegar a incidir en el aprendizaje. Ante este hecho, los profesionales de la educación (docentes, pedagogos, psicopedagogos y psicólogos) y la propia institución escolar, e incluso las familias, no se pueden quedar al margen de estos nuevos textos culturales. Las experiencias digitales que los niños y niñas tienen en su tiempo libre, deben traspasar la frontera del juego fuera de la escuela para interrelacionarse en el aula (Sánchez i Peris et al., 2014).

De esta manera, hay que reconocer que tanto la televisión como el cine o los videojuegos tienen una gran relevancia en la socialización de los niños y niñas, utilizando estos recursos durante gran cantidad de horas debido a la gran variedad de tipos que existen y la libertad de acciones que se les permite efectuar, haciéndoles llamativos por su interacción jugador-juego (Levis, 2002).

Así pues y si bien no es una práctica dominante, algunos videojuegos se han introducido en la escuela como algo más que la pura diversión, y que muchos educadores comenzaron a pensar que el uso de este tipo de juego podía tener un “potencial educativo” grande. Esta idea coincide con la de Pindado (2005), el cual relata que el uso de videojuegos constituye una rica fuente de información y aprendizaje, y que estos tienen unas grandes posibilidades educativas, como es su valor cognitivo, la adquisición de destrezas y habilidades, su valor socializante, o su contribución a la alfabetización de estos medios.

El uso de los videojuegos en las aulas no suele ser algo cotidiano, y menos en las etapas de Educación Infantil y Primaria, ya que se conciben como elementos distorsionadores de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por ello, son pocos los docentes los que los incluyen dentro de sus estrategias metodológicas. En cambio, algunos trabajos sugieren que estos medios se están haciendo un pequeño hueco en el sentir del profesorado, los cuales poco a poco los van incorporando al aula como un instrumento educativo más (Marín Díaz et al., 2014).

En Educación Primaria se pueden encontrar experiencias con videojuegos en diversas asignaturas como el uso de videojuegos para *Wii* que

impliquen movimiento de todo el cuerpo como *Just Dance* o *Dance Dance Revolution*, desarrollando las capacidades psicomotrices de los alumnos al ser necesario el movimiento real para superar los juegos, o el empleo del videojuego de *Los Lemmings*, útil para desarrollar el aprendizaje de las matemáticas, ya que trabaja aspectos como la resolución de problemas, la interpretación y resolución de laberintos, la planificación de estrategias y la utilización de la memoria visual y retentiva, entre otras cosas (Pindado, 2005; Pascual Gutiérrez, 2013; Pérez García, 2014). Otro videojuego empleado en esta etapa es el *Age of Empires III*, el cual sirve para trabajar contenidos relacionados con la historia, ya que trata de que los alumnos y alumnas vayan colonizando tierras y pasando por las diferentes épocas de la historia. También se encuentran experiencias que no tienen por qué responder a contenidos propios de una asignatura, sino que fomentan las propias capacidades del alumnado, como puede ser la utilización de *Los Sims*, con el fin de que los niños y las niñas simulen establecer relaciones personales, sirviéndoles de base para llevarlo luego a cabo en la vida real (Pascual Gutiérrez, 2013).

Es por ello, que algunos videojuegos se están empezando a concebir como recursos de aprendizaje para los niños y niñas. Siguiendo la idea de Marqués Graells (2000), los videojuegos exigen que los niños y niñas observen y analicen el entorno, deben asimilar y retener información, realizan razonamientos inductivos y deductivos, construyen y aplican estrategias cognitivas de manera organizada y desarrollan determinadas habilidades motrices (lateralidad, coordinación psicomotora, coordinación óculo-manual, etc.) para afrontar las situaciones problemáticas que se van aconteciendo ante la pantalla.

De manera similar, Garaigordobil (1990) plantea que cuando los niños y niñas juegan a los videojuegos, se desarrollan integralmente a nivel biopsicológico, físico y social. Además de ello, también desarrollan habilidades y destrezas propias de la psicología social que inciden en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo estas las siguientes:

- La capacidad de los niños y niñas para emplear símbolos aumentan ya que, por medios de estos juegos, pueden representar diferentes

fenómenos, analizar sus experiencias conscientes, planear, imaginar y actuar de forma previsor.

- El usuario o usuaria interactúa con el entorno, de forma que durante el juego la persona tiene el control de la situación y establece los límites de su autonomía.
- La motivación y la estimulación visual y auditiva de los videojuegos permite al jugador la resolución de diferentes niveles de dificultades y problemas, con lo cual se obtiene el dominio de habilidades y destrezas propias de la tecnología.
- La persona que usa el juego utiliza sus procesos de autorregulación de tal manera que puede controlar, seleccionar y organizar las influencias externas de modo que no se limita a reaccionar ante situaciones lúdicas que tiene durante el juego.

Además de los anteriores beneficios de los videojuegos para los niños y niñas, González (2015) presenta una serie de hipotéticas potencialidades educativas, como puede ser la gran interactividad de los juegos que permite que el alumnado sea un sujeto activo y participativo mientras lo usa, o la facilidad que estos permiten responder a la atención a la diversidad, debido a que permite establecer varios ritmos de aprendizaje y también facilita adaptar el nivel de contenidos según las necesidades de cada uno. Otros puntos positivos que permiten el uso de videojuegos en la educación de los niños y niñas son que permiten la interdisciplinariedad, debido a que en un solo videojuego se pueden desarrollar varias áreas como matemáticas, lengua, geografía, etc. Además, pueden llegar a fomentar la motivación del alumnado por ser tan visual e interactivos, permitiendo estimular varios sentidos al mismo tiempo, o el uso de videojuegos hace que los niños y niñas se sientan más seguros, sin temor a equivocarse, ya que en este caso juegan en solitario, lo que les permite persistir en resolver el problema, aunque se equivoquen, hasta que este quede resuelto.

Aun contando con la cantidad de aspectos beneficiosos que los videojuegos pueden aportar al proceso de enseñanza-aprendizaje, son varias las limitaciones que la escuela antepone para introducir este tipo de juego a sus aulas, sobre todo por aspectos que chocan con su organización escolar. Algunos factores que

limitan su uso son el tiempo, ya que resulta bastante difícil ajustar los horarios asignados a una asignatura con el tiempo dedicado al juego, los contenidos, debido a que en algunos juegos es preciso tener en cuenta los contenidos que se trabajan y saber contrastar los puntos de conexión con el conocimiento científico, o el profesorado, que la mayoría de veces no poseen los conocimientos suficientes sobre los videojuegos (Gros Salvat et al., 2008).

Respecto a la limitación que pueden encontrar los docentes para utilizar los videojuegos en sus clases, cabe destacar que, ante los cambios que se están produciendo en la sociedad es relevante una redefinición del trabajo del profesor y de su profesión, además de su formación y de su desarrollo personal. Uno de los motivos por los que es necesario repensar el papel de estos medios en las escuelas está relacionado con el tipo de contenidos que se abordan en las instituciones educativas. Así, frente a una concepción del conocimiento escolar disciplinar, es necesario que la escuela aborde otros contenidos que los niños y niñas consumen y que les llegan por múltiples vías (televisión, videojuegos, Internet, etc.) y los docentes no pueden ignorar esa realidad. Es por ello que:

El papel del profesor debería de cambiar desde una concepción puramente distribuidora de información y conocimiento hacia una persona que es capaz de crear y orquestar ambientes de aprendizaje complejos, implicando a los alumnos en actividades apropiadas, de manera que puedan construir su propia comprensión del material que hay que estudiar, y acompañándolos en el proceso de aprendizaje (Gros Salvat et al., 2008, p.21).

En definitiva, el docente puede aprovechar los videojuegos como material educativo para aprender diversos contenidos, además de permitirle trabajar con todo el grupo de alumnos y alumnas a través de grupos cooperativos y discusiones conjuntas que faciliten espacios de análisis y reflexión crítica del propio entorno empleado. Es relevante comprender que el aprovechamiento pedagógico de los videojuegos supone incorporar el juego en el aula a través del acompañamiento y la guía del profesorado. Éste tiene que incidir en la transformación de la experiencia del juego en una práctica reflexiva y crítica. Por último, otra pauta que deben seguir los docentes al usar los videojuegos como material educativo es que estos no tienen por qué responder a contenidos

curriculares concretos, si no que pueden ser empleados para trabajar competencias digitales y sirven de base para múltiples actividades (Gros Salvat et al., 2008).

Cómo se puede apreciar en el *Manual para docentes de videojuegos en el aula* creado por Patrick Felicia (2009), el profesorado debe de seguir una serie de pautas a la hora de utilizar los videojuegos como recurso educativo, con la finalidad de que sea una experiencia enriquecedora y de aprendizaje para el alumnado. Algunas pautas que aconsejan llevar a cabo son el control del tiempo, ajustándose a uno determinado que no sea excesivo, o pedir a los alumnos y alumnas que resuman lo que han aprendido con el videojuego una vez terminado de jugar, para formalizar y memorizar los conceptos e ideas introducidos. Además, aconseja que antes de la clase, el docente debe identificar los objetivos formativos y establezca aquellas partes o niveles del videojuego que más se ajusten a dichos objetivos. Asimismo, durante la clase, el profesor debe explicar cuáles son los objetivos de la sesión y debe hacer una demostración del juego para mostrar al alumnado los aspectos del videojuego.

Cabe señalar que no se ha encontrado ninguna experiencia en la que se haga uso de los videojuegos en las aulas de Educación Infantil, limitándose estas experiencias a niveles superiores como son la Educación Primaria o Secundaria. Esto puede deberse a las limitaciones que se han expuesto anteriormente o debido a que por falta de experiencia o la prevalencia de otros recursos o contenidos, no se haga aún uso de los videojuegos en el aula, aunque todo apunta que será un gran recurso didáctica, con el que los niños y niñas puedan desarrollar conocimientos y competencias.

#### **4. OBJETIVOS**

El objetivo general que pretende alcanzar esta investigación es comprender el consumo de videojuegos de los niños y niñas de 4 a 6 años del Centro Matilde de la Torre, situado en la Comunidad Autónoma de Cantabria. Asimismo, este trabajo pretende analizar cuáles son las percepciones sobre los videojuegos de dos de las docentes de dicho centro, valorando sus ideas sobre las posibilidades de integración de este tipo de juego en la escuela.

Además de los objetivos generales, con dicha investigación se pretenden alcanzar los siguientes objetivos específicos:

- Conocer qué hábitos y tipos de videojuegos utilizan los alumnos y alumnas.
- Comprobar el uso que hacen de los videojuegos las docentes en sus aulas de Educación Infantil.
- Analizar qué papel tienen o pueden tener los videojuegos en la escuela según las docentes.

## **5. METODOLOGÍA**

Tomando como referencia los objetivos planteados en este trabajo de investigación, el paradigma metodológico que mejor se adapta a estos contenidos es el mixto, gracias al uso complementario de las metodologías cuantitativas y cualitativas. El método mixto representa:

El más alto grado de integración o combinación entre los enfoques cualitativo y cuantitativo. Ambos se entremezclan o combinan en todo el proceso de investigación, o, al menos, en la mayoría de sus etapas [...] agrega complejidad al diseño de estudio; pero contempla todas las ventajas de cada uno de los enfoques (Hernández et al., 2003, p.17).

En base a esta definición, para esta investigación se utilizará la combinación del paradigma cuantitativo y cualitativo. Además, hemos seleccionado este enfoque debido a su amplio abanico de ventajas, como que logra una perspectiva mucho más amplia y profunda del fenómeno a investigar, que genera datos más “ricos” y variados mediante la combinación de observaciones, debido a que se consideran diversas fuentes y tipos de datos, además de que permite una mejor “exploración y explotación” de los datos (Hernández et al., 2014).

Desde este paradigma se pueden encontrar dos líneas de trabajo: una parcial y otra integrada. La primera, presenta los métodos cualitativos y cuantitativos de un modo más independiente al no tener apenas conexión los datos analizados, ya que una se basa en medir el consumo de videojuegos en

los niños y niñas, y la otra en el análisis de las percepciones de las docentes de los videojuegos en la escuela. Cabe añadir que ésta se establece en la fase final del estudio mediante el análisis de datos. Por otro lado, en la integrada, ambos métodos se dan en una de las fases del estudio, de manera que uno influye sobre el otro (Darío Echevarría, 2017).

Haciendo referencia al enfoque cuantitativo, y haciendo referencia al grado de abstracción, se ha seleccionado para esta investigación los métodos orientados a la obtención de conocimientos básicos. De esta manera, se centra en extraer conclusiones de carácter general a partir de observaciones sistemáticas de la realidad. Se ha elegido este método debido a que simplemente pretende incrementar el conocimiento teórico existente hasta ahora de la temática elegida, el uso de los videojuegos por parte de los menores (Sabariego et al., 2004).

En cuanto al fin de la investigación, se plantea una investigación descriptiva. Esto es debido a que se “miden, evalúan o recolectan datos sobre diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar” (Hernández et al., 2007, p.60). Se ha seleccionado dicho enfoque debido a que la investigación pretende comprender y analizar el consumo de videojuegos por parte de niños y niñas, por lo que busca obtener datos que describan el tipo de consumo que estos realizan.

Con relación al paradigma cualitativo, se orientará a conocer las percepciones de las docentes sobre el objeto de estudio definido. Para ello, se utilizará un instrumento de recogida de datos muy característico de dicho paradigma, la entrevista. De esta manera, se intentará comprender, a través de sus experiencias y percepciones, la realidad sobre la utilización de videojuegos y el papel que estos tiene en la escuela.

Con la unión de estos diferentes enfoques propios de los métodos cuantitativos y cualitativos, se pretende crear el paradigma mixto que va a vertebrar esta investigación.

## 5.1. Muestra

Con relación al tipo de muestreo utilizado para el desarrollo de la investigación, se ha empleado el muestreo no probabilístico ya que, como señala Sáez López (2017), no se seleccionan sujetos aleatoriamente, sino con agrupaciones determinadas o sujetos accesibles. Concretamente, el tipo de muestra es incidental, debido a que se trabaja con un muestreo al que se tiene acceso debido a su cercanía o accesibilidad, ya que el investigador conoce y tiene cerca el centro en el que se va a realizar dicha investigación (Sáez López, 2017).

El muestreo citado se ha realizado en un centro educativo público de la Comunidad Autónoma de Cantabria. Se trata del colegio Matilde de la Torre, situado en Ganzo, localidad perteneciente al municipio de Torrelavega. Es una institución educativa que abarca una sola línea por cada etapa educativa, ofreciendo cuatro clases de Educación Infantil que disponen en 2, 3, 4 y 5 años, y seis grupos de la Educación Primaria que abarca desde 1º a 6º curso, teniendo actualmente 141 alumnos distribuidos por estas etapas. Asimismo, cuenta con un gran equipo de docentes, los cuales se componen de los tutores de cada etapa educativa, los especialistas y el equipo directivo. Cabe señalar, que este centro contiene recursos tecnológicos como pizarras interactivas y un ordenador por cada clase.

En el caso del método cuantitativo, dentro de este contexto se han seleccionado a los alumnos y alumnas de 4 y 5 años para que participen en la investigación, ya que se quiere medir el consumo de videojuegos en niños y niñas que se encuentran en la etapa de Educación Infantil. Es por ello, que la muestra cuantitativa se compone de los 25 infantes de 4 años, y los 19 de 5 años, obteniendo una muestra total de 44 participantes. Cabe señalar, que en esta investigación no se pretende generalizar los resultados obtenidos de esta muestra, ya que al ser una muestra con pocos participantes no tiene por qué representar a todos los niños y niñas de entre 4 y 6 años de la Comunidad Autónoma de Cantabria.

Respecto al muestro del método cualitativo, este lo forman las dos docentes-tutoras de cada grupo de alumnos. Se han seleccionado a ambas

debido a que de esta manera se pueden conocer las percepciones que poseen sobre que sus alumnos y alumnas jueguen a videojuegos o si los utilizan de alguna manera en clase. Cabe señalar que para cada tipo de muestro se ha diseñado un instrumento de recogida de datos diferente, respondiendo, nuevamente, a la metodología mixta seleccionada.

## **5.2. Instrumentos de recogida de datos**

Como se ha especificado anteriormente, se van a presentar dos tipos de instrumentos; uno cuantitativo, un cuestionario cerrado que se aplicó a 44 alumnos y alumnas del centro seleccionado, y otro cualitativo que reúne datos mediante la realización de una entrevista a las docentes elegidas.

Respecto al instrumento cuantitativo que van a rellenar los alumnos y alumnas, se trata de un cuestionario cerrado donde deben marcar la respuesta que más se acerque a su uso de los videojuegos. Siguiendo la idea de Fàbregues et al. (2011, p. 24), un cuestionario es:

El instrumento estandarizado que utilizamos para la recogida de datos durante el trabajo de campo de algunas investigaciones educativas, fundamentalmente, las que se llevan a cabo con metodologías de encuestas. [...] Es la herramienta que permite al científico social plantear un conjunto de preguntas para recoger información estructurada sobre una muestra de personas, utilizando el tratamiento cuantitativo y agregando las respuestas para describir a la población a la que pertenecen o contrastar estadísticamente algunas relaciones entre variables de su interés.

Por ello, se presenta un cuestionario cerrado, que contiene alternativas de respuestas que han sido delimitadas previamente por la investigadora. Se ha seleccionado este tipo de instrumento cuantitativo debido a que se considera que es el recurso más fácil para recoger datos en niños y niñas con tan poca edad.

Este cuestionario se divide en varias partes, con el fin de medir el uso de videojuegos en varias variables. La primera parte la componen dos preguntas de identificación del participante ya que, aunque el cuestionario sea anónimo, es necesario recoger información sobre el sexo y la edad de los niños y niñas. En segundo lugar, se pregunta al alumnado si juegan a videojuegos, y en base a

esta respuesta, deben de seguir completando una parte del cuestionario u otra. Si responden que no juegan a videojuegos, deben completar el apartado que les pregunta que si les gustaría jugar a este tipo de juegos y el porqué de que no jueguen. En cambio, si la respuesta es afirmativa, deben responder a las preguntas que recogen datos sobre la frecuencia de uso, el momento del día en el que juegan, la compañía con la que lo hacen, el soporte, el lugar donde los encuentran y quién los elige. El cuestionario termina preguntándoles cuál es su videojuego favorito, teniendo que hacer un dibujo sobre él (Anexo 1).

	Niños	Niñas
<b>4 años</b>	8	7
<b>5 años</b>	14	8
<b>6 años</b>	4	3
<b>Total: 144 participantes</b>		

Tabla 1. Resumen de los participantes

Cabe señalar, que para que los alumnos y alumnas puedan hacer el cuestionario, deben tener el consentimiento de sus familiares. Es por ello, que antes de la realización del mismo, se ha entregado una autorización para informar a los familiares del alumnado y pedir permiso para poder hacer el cuestionario (Anexo 2).

El cuestionario se realizó de manera individual, acompañando la investigadora a cada uno, ya que se tratan de alumnos y alumnas que aún no saben leer, por lo que es necesario ir ayudándoles y guiándoles con la realización de este.

El instrumento empleado para la recogida de datos respecto a la muestra de las docentes fue cualitativo. Se llevó a cabo una entrevista, compuesta por 18 preguntas abiertas, donde ellas deben de plasmar su opinión, ideas y experiencias. La entrevista que se llevó a cabo es semiestructurada, debido a que existe un guion de preguntas definidas previamente, pero tanto la secuencia como la formulación puede variar conforme se vaya desarrollando, así como la

entrevistada puede responder de forma abierta a las preguntas (Blasco et al., 2008).

Al igual que en el instrumento de recogida cuantitativo, esta entrevista comienza recogiendo información sobre las entrevistadas, aunque esta sea anónima. Para ello, se pregunta sobre el sexo y la edad, además del centro en el que trabaja actualmente la docente, los años que lleva ejerciendo como tal, las edades con las que ha trabajado y los colegios en los que ha trabajado. A continuación, se pregunta sobre el consumo de videojuegos por parte de la docente. Después, continúa con cuestiones vinculadas al consumo de videojuegos de sus alumnos y alumnas, preguntándolas a qué tipo de videojuegos juegan sus escolares y qué opinión tiene sobre ello. Asimismo, se interroga si recomendaría el uso de videojuegos a las familias de su alumnado o que si ha utilizado este tipo de juegos como recurso educativo en su aula. Para finalizar la entrevista, se pregunta a la docente sobre el papel que deberían tener los videojuegos en la escuela, si tiene algún tipo de formación sobre este ámbito y si conocen alguna experiencia educativa que se utilicen este tipo de juegos en la escuela (Anexo 3).

Cabe destacar, que la entrevista se realizará individualmente a cada docente, en un espacio tranquilo y sin ninguna interrupción. Una vez expuestos estos instrumentos, se pasará a analizar los datos obtenidos a través de ellos.

## **6. RESULTADOS**

En este apartado se van a enunciar los resultados obtenidos tanto en los cuestionarios realizados por los alumnos y alumnas del Centro, como los conseguidos a través de las entrevistas realizadas por las docentes de este.

### **6.1. Uso de los videojuegos**

En primer lugar, se expondrán los resultados recogidos de los cuestionarios del alumnado. Cabe señalar que en esta investigación han participado un total de 44 niños y niñas de diversas edades, siendo 15 niños y niñas de 4 años, 22 de 5 años, y 7 de 6 años, debido a que esta investigación se basa en la etapa de Educación Infantil.

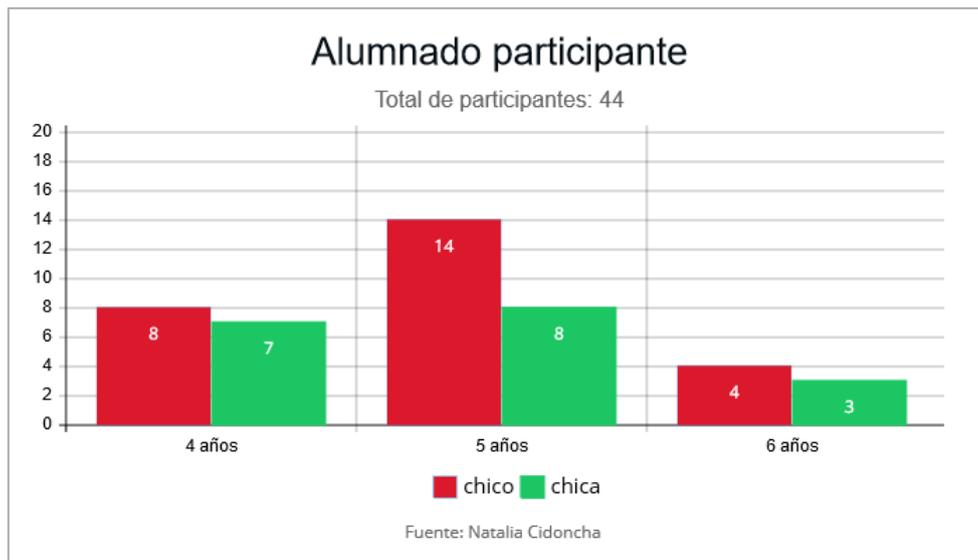


Gráfico 1. Alumnado participante

Dentro de este total de niños y niñas, el 56,8% ha afirmado que juega a videojuegos, siendo la edad de 5 y 6 años la que más porcentaje presenta en el consumo de estos. En cambio, el 43,18% expresa que no juega a videojuegos, siendo la edad de 4 años la que afirma jugar menos a este tipo de juegos (66,6%). Cabe destacar, que dentro de los menores que juegan a videojuegos, se encuentran 11 niñas y 14 niños, por lo que se puede comprobar que son los niños los que utilizan más este tipo de entretenimiento.

Respecto al alumnado que manifiesta que no consume videojuegos, el 73,68% de estos niños y niñas afirma que le gustaría jugar a videojuegos, limitándose al 26,31% el alumnado que no quiere jugar, siendo la mayoría de niños y niñas de 4 años los que no muestran interés por consumir videojuegos. Asimismo, ante la pregunta de por qué estos niños y niñas no juegan a videojuegos, el 21,05% contestó que porque no les dejan sus familiares, el 5,26% afirmó que porque no le gustan, el 31,57% porque no tiene recursos para jugar, y el 42,10% porque prefiere jugar a otra cosa. Esta proporción de niños y niñas tan alta que prefiere jugar a otra cosa en vez de a videojuegos, es así debido a que el 60% de niños y niñas de 4 años han seleccionado esta opción, convirtiendo esta respuesta en la más frecuente.

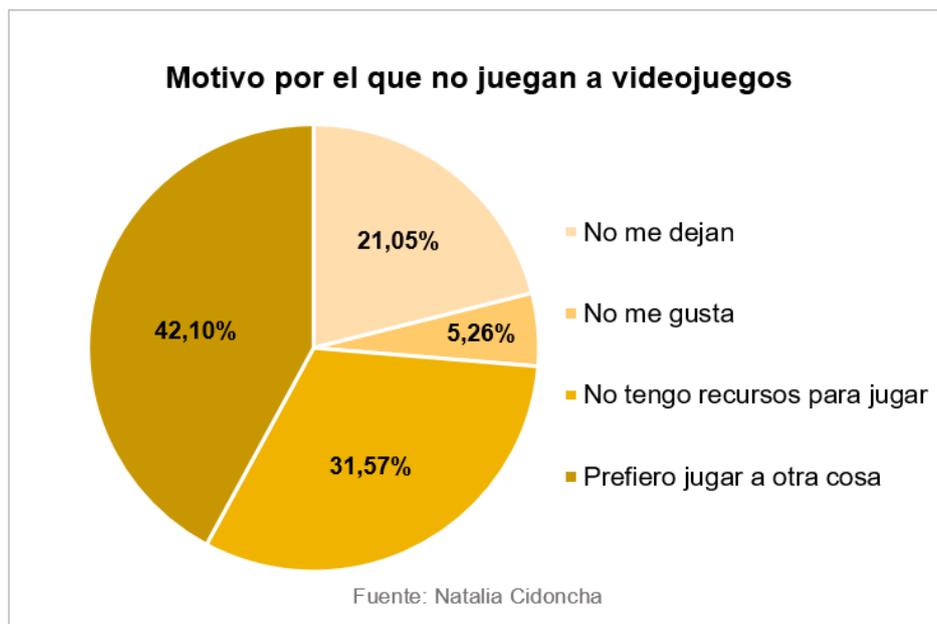


Gráfico 2. Motivos por los que el alumnado no juega

Respecto a los alumnos y alumnas que afirman jugar a videojuegos en su tiempo libre (56,8%), el 64% del alumnado relata que juega mucho tiempo a la semana, correspondiendo dicho porcentaje con el que mide el consumo de videojuegos al día (60%). Es por ello, que son muy pocos alumnos y alumnas los que aseguran jugar poco tiempo tanto al día (40%) como a la semana (36%).

En el cuestionario realizado a los niños y niñas, también se les preguntaba sobre el momento del día en el que jugaban a videojuegos, siendo por la tarde (92%) el momento más elegido para ello. Solo un 4% respondía que juega por la mañana, y otro 4% que jugaba después de comer, encontrando que ninguno de los niñas y niños participantes jugaban por la noche.

Respecto a cómo juegan los niños y niñas, la gran parte de ellos lo hacen solos (68%), siendo los jugadores y jugadoras de 5 y 6 años los que más lo practican. En cambio, un 12% de niños y niñas afirman jugar junto a sus padres, y otro 12% con amigos, siendo un 8% de los niños y niñas los que juegan con sus hermanos o hermanas.

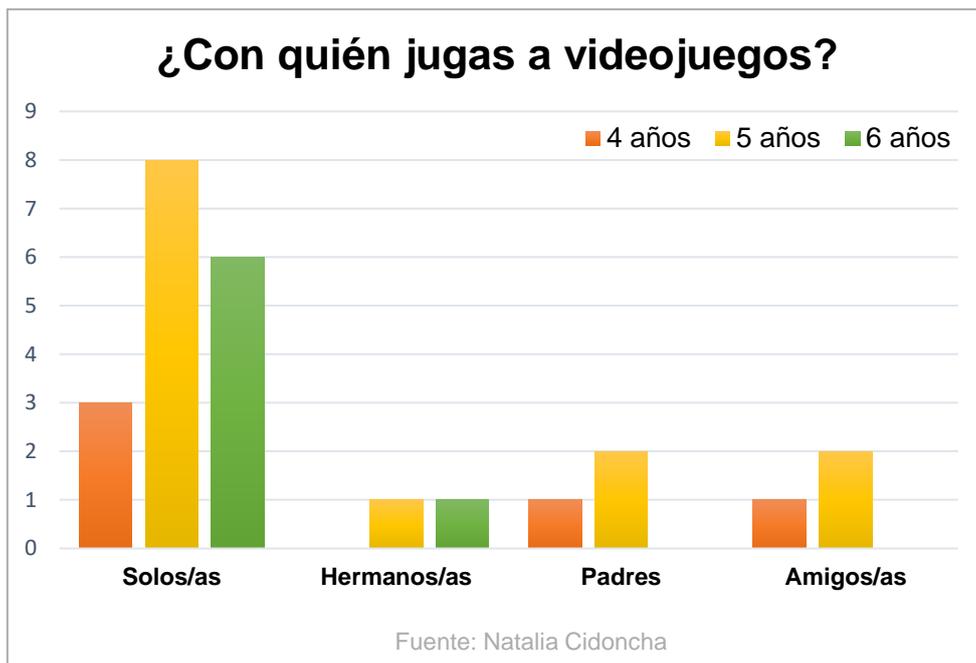


Gráfico 3. Hábitos de juego

En cuanto al soporte con el que los niños y niñas juegan a videojuegos, el más utilizado por estos son las consolas de sobremesa como la *Wii* o la *Play Station*, con un porcentaje de 36%. A este dispositivo le siguen la *tablet* (28%), el dispositivo móvil (16%) y el ordenador con un 12%. Los medios menos utilizados por los pequeños y pequeñas son las videoconsolas portátiles (8%) y la televisión.

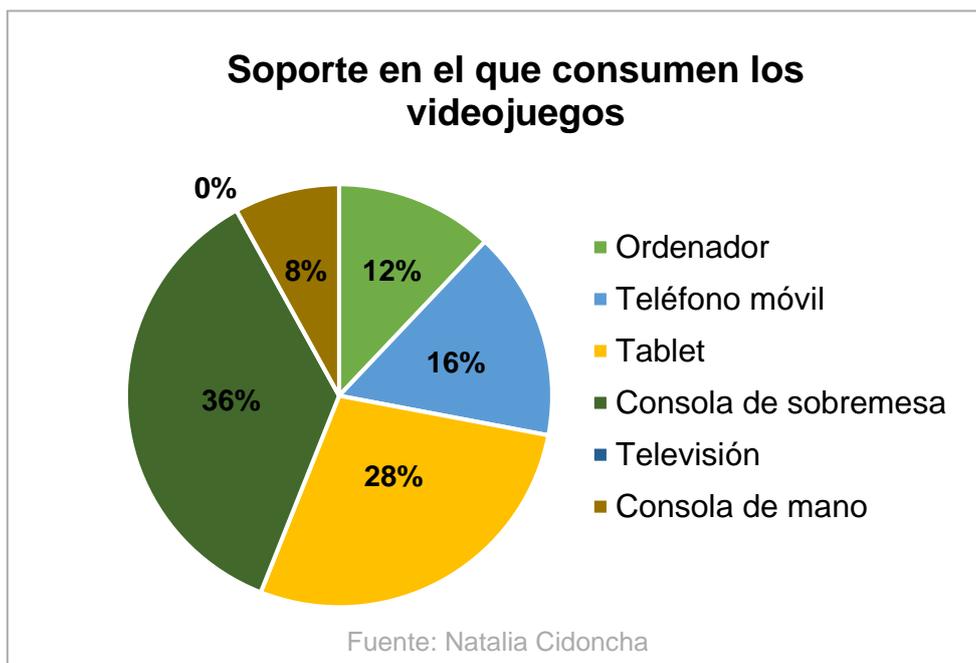


Gráfico 4. Soporte de juego

Dependiendo del tipo de dispositivos con los que consumen videojuegos, los niños y niñas encuentran estos tanto en plataformas para descargarlos o jugar directamente en ellas, o los compran en tiendas específicas. Concretamente, el 64% de los participantes en esta investigación, consume los videojuegos desde Internet, siendo solo un 36% de ellos quienes los adquieren en las tiendas. Este último porcentaje coincide con los alumnos que disponen de consola tanto de sobremesa como portátil, por lo que son los niños y niñas que disponen de estos dispositivos los que los obtienen de esta manera.

También se ha analizado quién elige los videojuegos que posteriormente van a consumir los niños y niñas. El 64% de los niños y niñas son ellos mismos los que eligen el videojuego que quieren utilizar, de forma que un 36% señaló que son los padres y madres los que toman dicha decisión. La opción de que lo elijan los hermanos o hermanas u otros familiares no ha sido seleccionada por ninguno de los participantes.

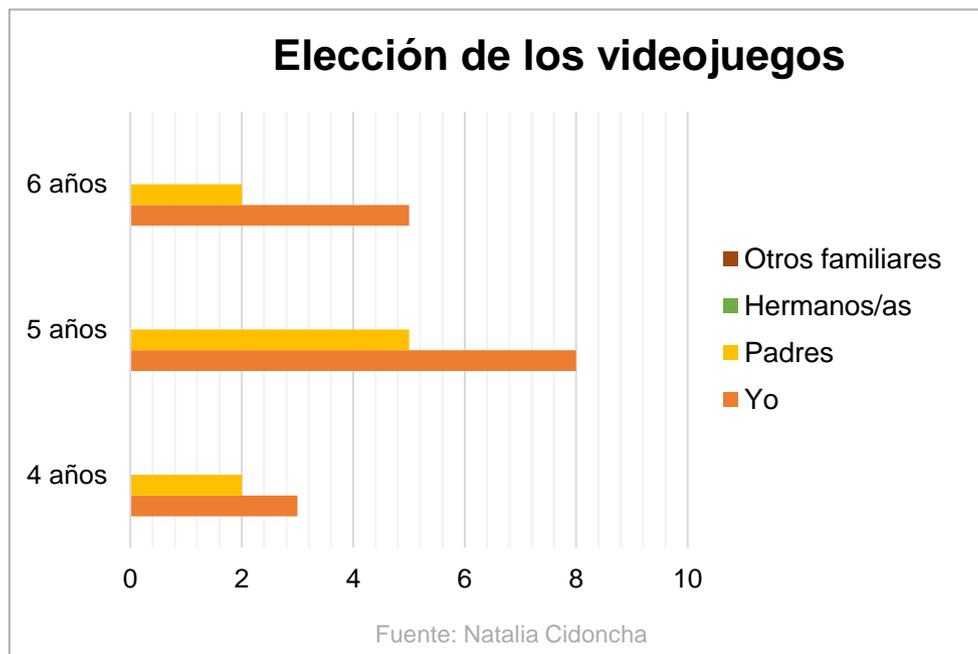


Gráfico 5. Hábitos de selección de videojuegos

Para finalizar el cuestionario, se preguntó a los alumnos y alumnas sobre qué juego utilizaban con más frecuencia, teniendo que hacer un dibujo sobre

ello. Los niños y niñas de 4 años contestaron que jugaban al videojuego de Mickey Mouse, al juego de vestir y maquillar princesas, al Mario Bross, al juego de esquivar cohetes y al videojuego de conducir coches de rally.

En cambio, los de 5 años juegan al FIFA, a vestir a chicas y ponerlas guapas, al Just Dance, al Mario Bross, a conducir coches, al Crash Bandicoot y a cuidar mascotas y bebés. Asimismo, los niños y niñas de 6 años juegan a cuidar bebés, a vestir y maquillar a chicas, al FIFA, al Fórmula 1, al Mario Bross, a Pokémon, y a cuidar bebés.

Cabe señalar que la mayoría de participantes que juegan a cuidar bebés, mascotas o a vestir y maquillar chicas son niñas, a diferencia de los que juegan al FIFA, a conducir coches o a Pokémon, que son chicos.

Es por ello, que el tipo de videojuego que más consumen los niños y niñas son los juegos de acción, como el Mario Bross, los juegos de rol, como los de vestir y maquillar a personajes, los juegos de simulación, como los de conducir coches y el Fórmula 1, y los juegos deportivos, el FIFA. En cambio, los menos utilizados son los juegos de tablero y los de estrategia.

## **6.2. Percepciones de los videojuegos desde la perspectiva docente**

Respecto a las entrevistas que se realizaron a las tutoras de las respectivas clases, ambas son mujeres, y una de ellas tiene 28 años y 4 años de experiencia docente, y otra tiene 36 años y lleva trabajando 11 como docente. Además, ambas han trabajado en diferentes instituciones educativas de Cantabria, como el Pancho Cossío, el José Luis Hidalgo, el María Blanchard o el María Torné.

Cabe destacar que ambas han jugado a videojuegos y que, aunque una de ellas no juegue actualmente, han utilizado juegos de simulación como los Sims, o de estrategia como el Tetris o el SuperPang.

Ambas docentes han reconocido que sus alumnos y alumnas juegan a videojuegos, sobre todos a juegos de cuidar mascotas o bebés, o de coches y fútbol, además de juegos de acción como Mario Bross. Ante la pregunta sobre qué opinión tienen sobre que los niños y niñas de estas edades jueguen a videojuegos, ambas han coincidido que les parece bien, siempre y cuando se

tenga un control tanto del tiempo como del contenido, además de que no reemplacen otro tipo de juego, como expresa una de las docentes: “como el juego al aire libre o junto a sus iguales”.

Asimismo, una de las docentes no ha utilizado ni utiliza los videojuegos como recurso educativo en su aula, pero la otra sí, a través de juegos como el memory u otros de buscar diferencias para trabajar vocabulario, sobre todo en inglés, o como recurso para trabajar sobre las unidades didácticas. Además, ambas recomendarían a las familias de sus alumnos y alumnas el uso de videojuegos fuera de la escuela, siendo estos adecuados a su edad y con un control del tiempo, no excediendo los 15 minutos al día.

Respecto a la pregunta de qué tiene que hacer la escuela para comprender el uso de los videojuegos, una de ellas ha respondido que la escuela debe de formarse en este ámbito, y valorar cuáles son los puntos tanto positivos como negativos del uso de videojuegos, y trabajar sobre ellos. En la misma línea, la otra docente ha contestado que la escuela debe de reconocer que los videojuegos existen y que se utilizan, por lo que debe de crear una actitud tanto de comprensión como de crítica con ello. Ambas también coinciden en que el papel de los videojuegos en la escuela debe de ser como recurso educativo, el cual se debe de integrar al aula y sacar partido de sus beneficios. Como una de ellas expresa: “Creo que se deben de integrar en el aula, y sacar partido a sus puntos positivos, no se deben de ignorar”.

En cuanto a lo que se refiere a la formación mediática, las docentes afirman que no tienen ningún tipo de conocimientos específicos, simplemente lo que han abordado durante la carrera universitaria o en algún curso de formación específico, pero siempre abordando las tecnologías en general, nunca tratando los videojuegos. Asimismo, las dos docentes coinciden que un profesional competente en este ámbito debe de tener una formación relativa a cómo sacar provecho de los videojuegos como recurso educativo, y sobre cómo se pueden introducir y tratar los videojuegos u otros recursos tecnológicos en la escuela. Además, una de ellas añade que también es necesario un tipo de formación que enseñe a crear un espíritu crítico hacia las nuevas tecnologías. Esta docente

afirma que es necesario “crear un espíritu crítico hacia las nuevas tecnologías, ya que creo que no siempre todo vale”.

Para finalizar, ante la pregunta de que si conocían alguna experiencia educativa en la se estén usando videojuegos en la escuela, una respondió que no conocía ninguna, y la otra respondió que sí pero que en niveles educativos más altos, no en Educación Infantil. Expresó que conocía alguna experiencia donde usaban videojuegos como *Minecraft* o *Fornite* para trabajar diferentes competencias, pero que las desconocía totalmente.

## **7. CONCLUSIONES**

En relación a las conclusiones obtenidas en la investigación, cabe señalar que los resultados presentan que la edad de los niños y niñas que utilizan videojuegos es más temprana de la que exponen diversos estudios, ya que se ha podido comprobar que los menores de 4 años ya comienzan a utilizar este tipo de entretenimiento (López-Wade et al., 2015; Feijoo et al., 2016; Protégeles et al., 2005; aDeSe, 2009; Ferrer López et al., 2005).

Asimismo, la mayoría de los participantes en el estudio consumen videojuegos en su tiempo libre, por lo que es evidente que este tipo de entretenimiento tiene un gran peso y se convierte en un referente respecto a los diversos modos de ocio y diversión.

Respecto a la diferencia de sexos en el consumo de videojuegos, se puede observar que los niños tienden a utilizar más este tipo de entretenimiento en comparación con las niñas, pero en este estudio no es tan drástica la diferencia si se compara con el de Protégeles y Civértice (2005), ya que en este se evidencia una diferencia más marcada entre sexos, no como en el caso de esta investigación. Aun así, se puede observar que, en general, si hay una diferencia entre el sexo de los consumidores y consumidoras, y la utilización de videojuegos como forma de entretenimiento.

Respecto a la frecuencia y tiempo que los menores emplean los videojuegos, se puede considerar que pasan bastantes horas a la semana delante de la pantalla jugando, aunque se estima que este tiempo es menor al

que muestran los datos recogidos por la Asociación Española de Videojuegos (2017), encontrándose este por debajo de las 6,6 horas semanales.

En cuanto a la clasificación realizada por aDeSe (2009) en base a la frecuencia en la que los niños y niñas utilizan este tipo de entretenimiento, se puede calificar a los participantes que han formado parte de este estudio como “*medium players*”, debido a que se considera que los menores consumen videojuegos entre 1 y 4 horas a la semana. Aun así, se estima que algunos de ellos juegan más de 4 horas a la semana, siendo “*heavy players*” y que los que se encuentran en la clasificación menor es probable que con el tiempo aumenten las horas de juego, por lo que se encontrarán en el futuro en el mayor rango, el de “*heavy players*”.

En consonancia con los estudios de aDeSe (2009) sobre el momento más frecuente del día para jugar a videojuegos, esta investigación coincide con sus datos, ya que el momento más frecuente es por la tarde y los menos inusuales son por la mañana, al despertar o por la noche.

Cabe señalar que, sobre las formas de juego de los menores, al igual que el estudio de Protégeles y Civértice (2005), la mayoría juegan en solitario, siendo un pequeño porcentaje los que juegan con sus padres, sus hermanos o sus amigos. Aun así, respecto a este estudio se establece una diferencia y es que los participantes muestran que juegan menos con sus hermanos, y en su estudio son los padres los que se llevan el menor porcentaje. Esta forma mayoritaria de consumo de videojuegos supone, que no existe un control de tiempo ni de supervisión sobre el juego en el que está inmerso el niño o niña, por lo que se puede hablar de un tipo de entretenimiento marcado por una fina línea entre el uso y abuso de videojuegos. A esta problemática se le suma el descontrol en cuanto al contenido, ya que son los menores los que optan por un tipo de videojuego u otro, siendo inusual que los padres u otros familiares tomen esta decisión. Es por ello que, siguiendo la idea de López-Wade et al. (2015), es imprescindible que en la familia haya límites y reglas claras sobre tiempos y usos de los videojuegos, según la edad del menor y el tiempo establecido en dicho entretenimiento.

En cuanto a la gran variedad de dispositivos que los niños y niñas pueden optar para jugar a videojuegos, los más empleados son las videoconsolas de sobremesa, la *tablet* o el ordenador. Además, los jugadores y jugadoras también utilizan teléfonos móviles. Los soportes menos utilizados para este tipo de consumo son la videoconsola de mano y la televisión. Estos datos obtenidos corresponden con los conseguidos por la Asociación Española de Videojuegos (2017). A partir del soporte, los usuarios y usuarias consiguen los videojuegos de diferentes maneras, ya sea descargándolos o accediendo a plataformas en Internet o comprándolos en tiendas físicas. En este caso, los datos obtenidos no son similares a otros estudios (aDeSe, 2009; AEVI, 2017), debido a que la mayoría de menores opta por descargarlos o conseguirlos a través de Internet, una pequeña parte los compra en tiendas dedicadas a ello.

Respecto a la clasificación de tipos de videojuegos realizada por Gros Salvat et al., (2008) y los resultados obtenidos en esta investigación, se puede concluir que los participantes consumen con más frecuencia videojuegos de acción como pueden ser el Mario Bros o el Crash Bandicoot, y los juegos de rol, ya que muchos de ellos juegan a maquillar o a vestir a personajes o a cuidar bebés o mascotas. Otros tipos de videojuegos bastante empleados por los niños y niñas son los de simulación, ya que algunos de ellos juegan a conducir coches de rally o de carreras, o los videojuegos deportivos, como es el FIFA. Cabe señalar, que los juegos menos empleados por los participantes son los de tablero y los de estrategia.

De forma general, es palpable que cada vez los menores se sumergen antes en este mundo, muchas veces sin ningún tipo de supervisión, lo que conlleva la pérdida de la noción del tiempo o el tipo de contenido del que los niños y niñas hacen uso. Es por ello que a este consumo masivo se le ha dado respuesta desde las instituciones educativas, como medio imprescindible para hacer de los videojuegos un recurso del que aprender y del que desarrollar actitudes como la crítica. De esta manera, siguiendo la idea de Sánchez i Peris et al. (2014), las experiencias digitales que los menores adquieren en su tiempo libre, deben de traspasar el límite del juego fuera de la escuela para interrelacionarse en el aula.

Como se ha podido comprobar en los resultados, las docentes son conscientes del consumo de videojuegos por parte de sus alumnos y alumnas, considerándolo como un tipo de juego del que pueden sacar beneficios, siempre y cuando no suplante otro tipo de actividades o se tenga un control del tiempo de juego. Asimismo, las maestras recomendarían a las familias de los menores el uso de videojuegos fuera de la escuela, con cierto control tanto del contenido como del tiempo de este. Siguiendo las ideas plasmadas en la *Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de videojuegos*, es necesario que los familiares y docentes del menor elijan junto a este los juegos, ajustándose a sus intereses y nivel evolutivo, controlen el tiempo que dedican a esta actividad, vigilen la conducta del niño o niña mientras juega, ya que en muchas ocasiones el juego les pone ansiosos o violentos, etc. (Labrador Encinas et al., 2018). Es por ello que, con una serie de pautas acordadas tanto por las docentes como por las familias, el consumo de videojuegos por parte de los menores puede ser mucho más beneficioso.

Como se ha podido apreciar son pocas las experiencias con videojuegos que se pueden encontrar para la etapa de Educación Infantil, aunque cada vez van surgiendo más debido a la gran cantidad de potencialidades que conllevan como su valor cognitivo o socializante, además de la adquisición de destrezas y habilidades o la contribución a la alfabetización mediática (Pindado, 2005). Estos beneficios son la razón por la que las docentes recomendarían la utilización de estos juegos a las familias de sus alumnos y alumnas, siempre y cuando exista un control tanto del tiempo como del contenido del videojuego.

Aun así, son muchos los progresos que se deben de hacer desde la escuela para entender el uso de videojuegos como un recurso educativo ya que, como han expresado las docentes que han participado en esta investigación, es necesaria una formación específica en este ámbito debido a que apenas tienen conocimientos sobre ello. Asimismo, es necesario que las instituciones educativas se abran a este tipo de entretenimiento y aprendizaje ya que, con una planificación sobre el contenido y el tiempo de juego, puede favorecer una experiencia de aprendizaje muy beneficiosa por los alumnos y alumnas. También es una práctica en la que desarrollar capacidades como la crítica en los menores,

con el fin de que sean analíticos y que vean tanto los beneficios como la parte negativa de este tipo de juegos.

A modo de conclusión, cabe señalar que es relevante que exista una educación ante este tipo de entretenimiento en el que cada vez los menores se involucran antes, ya que con ello no solo los niños y niñas pueden ser conscientes de los aspectos positivos y negativos que los videojuegos poseen, sino que ellos también pueden aprender de estos, controlando el tiempo que lo emplean y seleccionando el contenido que mejor fomente su proceso de aprendizaje.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe) (2009). *Estudio sobre los usos y hábitos de los videojugadores españoles*. Recuperado de <http://www.aevi.org.es/documentacion/estudios-y-analisis/page/2/>

Asociación Española de Videojuegos (AEVI) (2017). *Anuario de la industria del videojuego*. Recuperado de [http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/07/AEVI\\_Anuario2017.pdf](http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/07/AEVI_Anuario2017.pdf)

Asociación Española de Videojuegos (AEVI) (2018). *El sector de los videojuegos en España: impacto económico y escenarios fiscales*. Recuperado de <http://www.aevi.org.es/documentacion/estudios-y-analisis/>

Belli, S., y López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*, 14, pp. 159-179. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/28233876\\_Breve\\_historia\\_de\\_los\\_videojuegos\\_Simone\\_Belli\\_Cristian\\_Lopez](https://www.researchgate.net/publication/28233876_Breve_historia_de_los_videojuegos_Simone_Belli_Cristian_Lopez)

Blasco Hernández, T. y Otero García, L. (2008). Técnicas conversacionales para la recogida de datos en investigación cualitativa: La entrevista (I). *Nure Investigación*, (33), pp. 1-5. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/profile/Laura\\_OteroGarcia/publication/242473335\\_Tecnicas\\_conversacionales\\_para\\_la\\_recogida\\_de\\_datos\\_en\\_investigacion\\_cualitativa\\_La\\_entrevista\\_I/links/54551f3c0cf2bccc490cca0a.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Laura_OteroGarcia/publication/242473335_Tecnicas_conversacionales_para_la_recogida_de_datos_en_investigacion_cualitativa_La_entrevista_I/links/54551f3c0cf2bccc490cca0a.pdf)

Darío Echevarría, H. (2017). Clasificación de los diseños mixtos en las ciencias sociales y aplicación al análisis de tres informes de investigación. *Revista Latinoamericana de Metodología de la Investigación Social: ReLMIS*, (12), pp. 8-26. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5694540>

Decreto 79/2008, de 14 de agosto, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Cantabria, *Boletín Oficial de Cantabria*, 164, pp. 11543-11559.

Recuperado de:  
<https://boc.cantabria.es/boces/verAnuncioAction.do?idAnuBlob=137944>

Desarrollo Español de Videojuegos (DEV) (2017). *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos del 2017*. Recuperado de <http://www.dev.org.es/images/stories/docs/libro%20blanco%20dev%202017.pdf>

Desarrollo Español de Videojuegos (DEV) (2018). *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos del 2018*. Recuperado de <http://www.dev.org.es/images/stories/docs/Libro%20Blanco%20DEV%202018.pdf>

Díez Gutiérrez, E.J. (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Madrid, España: Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales).

EAE Business School (EAE) (2017). *La industria de videojuegos en España, 2017*. Recuperado de [http://marketing.eae.es/prensa/SRC\\_Videojuegos\\_Nov17.pdf](http://marketing.eae.es/prensa/SRC_Videojuegos_Nov17.pdf)

Etxeberría Balerdi, F. (1999). *Videojuegos y educación*. En Etxeberría, F. (Coord.): *La Educación en Telépolis*. Donostia: Ibaeta.

Fàbregues, S., Meneses, J., Rodríguez-Gómez, D., y Paré, M. H. (2016). El cuestionario y la encuesta. En Fàbregues, S., Meneses, J., Rodríguez-Gómez, D., y Paré, M. H. (2ª Edición). *Construcción de instrumentos para la investigación en las ciencias sociales y del comportamiento*, pp. 13-221. Barcelona, España: UOC.

Feijoo, B., y García-González, A. (2016). Los videojuegos que entretienen a los niños: análisis de la oferta y demanda de videojuegos entre el público infantil. *Análisi: Quaderns de comunicació i cultura*, 55, pp. 48-67. DOI: 0211-2175.

Felicia, P. (2009). *Videojuegos en el aula. Manual para docentes*. Bélgica: European Schoolnet.

- Ferrer López, M. y Ruiz San Román, J.A. (2005). Uso de videojuegos en niños de 7 a 12 años. Una aproximación mediante encuesta. *Revista de comunicación y nuevas tecnologías*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5298432>
- Garaigordobil, M. (1990). El juego como instrumento de maduración del niño. En Pérez García, A. (2014) El aprendizaje con videojuegos. Experiencias y buenas prácticas realizadas en las aulas españolas. *Revista de Investigación Educativa*, (19), pp.135-146.
- González, M. (2015). *Presentación sobre los beneficios de los videojuegos en el proceso de aprendizaje, tipología de juegos como recurso en el aula y algunas ideas para gamificar la clase*. Educación: SlideShare. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/Manuelq75mg/beneficios-de-los-videojuegos-en-educacin>
- Gros Salvat, B., Bernat, A., Catalá, A., Fixa, C., Grupo F9, Jaén, J., Lacasa, P., Martínez, R., Méndez, L., Mocholí, J. A., Moreno, I. (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Graó.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2003). *Metodología de la investigación* (3ª edición). México: McGraw-Hill. En Pereira Pérez, Z. (2011). Los diseños de método mixto en la investigación en educación: Una experiencia concreta. *Revista Electrónica Educare*, (15), pp.15-29. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/1941/194118804003.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2007). *Fundamentos de la metodología de la investigación*. Madrid, España: McGraw-Hill.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª edición). México: McGraw-Hill.
- Labrador Encinas, F., Requesens Moll, A., y Helguera Fuentes, M. (2018). *Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de Internet, móviles y videojuegos*. Recuperado de: [https://www.observatoriodelainfancia.es/oia/esp/documentos\\_ficha.aspx?id=5686](https://www.observatoriodelainfancia.es/oia/esp/documentos_ficha.aspx?id=5686)

- Levis, D. (2002). Videojuegos: cambios y permanencias. *Comunicación y pedagogía*, 184, pp. 65-69.
- López Becerra, F. (2011). Relación entre el hábito de consumo de videojuegos y rendimiento académico diferencias en género y edad en tercer ciclo de educación primaria. *International Journal of Developmental and Educational Psychology, INFAC revista de psicología*, 1(2), pp. 347-356. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832329034>
- López-Wade, A., Uc-Cohuo, G., y Taylor Ramos, J. (2015). Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica. *Salud en Tabasco*, vol. 21(1), pp. 14. DOI: 1405-2091.
- Marín Díaz, V. y Martín-Párraga, J. (2014). ¿Podemos utilizar los videojuegos para el desarrollo del currículo de la etapa de infantil? *New approaches in educational research*, (3), pp. 21-25. Recuperado de: <https://naerjournal.ua.es/article/download/v3n1-3/91>
- Marqués Graells, P. R. (2000). Videojuegos. Las claves del éxito. *Cuadernos de Pedagogía*, (291), pp. 55-58. Recuperado de: [http://www.cuadernosdepedagogia.com/Content/ListaResultados.aspx?params=H4sIAAAAEAFWQQ6CMBBFT0M3JAbjyKUXoi7coMFeYcqTalldbKdlb2-VROLu5b-Zn\\_8M6KLCmeUAPtcDTojzFoc8C0WB-9kwCR8t2fiQygUUDI2XhQDNAYYTabn9sJIQQZNyci26MibyPb0qmEwHbMiW4JZ\\_j-B0f4MO5cUabWgDfpyFHo1s2N6\\_NtvBj5Np\\_8y5OI4rVR9qEdKS9W4pLgMz2TV-A\\_SyhGjqAAAWKE](http://www.cuadernosdepedagogia.com/Content/ListaResultados.aspx?params=H4sIAAAAEAFWQQ6CMBBFT0M3JAbjyKUXoi7coMFeYcqTalldbKdlb2-VROLu5b-Zn_8M6KLCmeUAPtcDTojzFoc8C0WB-9kwCR8t2fiQygUUDI2XhQDNAYYTabn9sJIQQZNyci26MibyPb0qmEwHbMiW4JZ_j-B0f4MO5cUabWgDfpyFHo1s2N6_NtvBj5Np_8y5OI4rVR9qEdKS9W4pLgMz2TV-A_SyhGjqAAAWKE)
- Moral Pérez, M. E., y Fernández García, L. C. (2015). Videojuegos en las aulas: implicaciones de una innovación disruptiva para desarrollar las Inteligencias Múltiples. *Revista Complutense de Educación*, 26, pp. 97-118. Recuperado de: <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/44763>

Morales, E. (2009). El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación. *Revista académica de la federación latinoamericana de facultades de comunicación social*, 78, pp. 1-12. Recuperado de: <http://dialogosfelafacs.net/wp-content/uploads/2015/80/80-revista-dialogos-videojuegos-en-educacion-primaria.pdf>

Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la SI (ONTSI) (2017). *Informe anual del sector de los contenidos digitales en España 2017*. Recuperado de <https://www.ontsi.red.es/ontsi/sites/ontsi/files/Informe%20anual%20del%20sector%20de%20los%20Contenidos%20Digitales%20en%20Espa%C3%B1a%20%28Edici%C3%B3n%202017%29.pdf>

Pascual Gutiérrez, J. (2013). *El uso del videojuego como herramienta didáctica* (trabajo de fin de grado). Universidad de la Rioja, La Rioja.

Patrick Felicia (2009). *Videojuegos en el aula. Manual para docentes*. Recuperado de: [http://games.eun.org/upload/GIS\\_HANDBOOK\\_ES.pdf](http://games.eun.org/upload/GIS_HANDBOOK_ES.pdf)

Pérez García, A. (2014). El aprendizaje con videojuegos, Experiencias y buenas prácticas realizadas en aulas españolas. *EA, escuela abierta: revista de investigación educativa*, (17), pp. 135-156.

Pindado, J. (Julio, 2005). Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos. *Pixel- Bit. Revista de Medios y Educación*. Recuperado de: <https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/viewFile/61260/37274>

Protégeles y Civértice. (2005). *Videojuegos, menores y responsabilidad de los padres* (s.n). Recuperado de [http://ibdigital.uib.es/greenstone/collect/portal\\_social/index/assoc/cmadridd0/007.dir/cmadridd0007.pdf](http://ibdigital.uib.es/greenstone/collect/portal_social/index/assoc/cmadridd0/007.dir/cmadridd0007.pdf)

Rideout, V. y Hamel, E. (2006). The media family: electronic media in the lives of infants, toddlers, pre-schoolers and their parents. Recuperado de <https://kaiserfamilyfoundation.files.wordpress.com/2013/01/7500.pdf>

- Roberts, Ph.D., Foehr, M.A., y Rideout, M.A. (2005). *Generation M: Media in the Lives of 8-18 Year-olds*. Recuperado de <https://kaiserfamilyfoundation.files.wordpress.com/2013/01/generation-m-media-in-the-lives-of-8-18-year-olds-report.pdf>
- Sabariego, M. y Bisquerra, R. (2004). *Fundamentos metodológicos de la investigación educativa*. Madrid, España: La Muralla.
- Sáez López, J.M. (2017). *Investigación educativa. Fundamentos teóricos, procesos y elementos prácticos*. Madrid, España: UNED.
- Sampedro Requena, B. E., Muñoz González, J.M., y Vega Gea, E. (2017). El videojuego digital como mediador del aprendizaje en la etapa de Educación Infantil. *Educar*, 53(1), pp. 89-107. Recuperado de: <https://www.raco.cat/index.php/Educar/article/view/317272>
- Sánchez i Peris, F. J. y Esnaola Horecek, G. A. (2014). Los videojuegos en la educación. *Aularia: Revista Digital de Comunicación*, (1), pp. 21-26. Recuperado de: [http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/9259/Los\\_videojuegos.pdf?sequence=2](http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/9259/Los_videojuegos.pdf?sequence=2)

## 9. ANEXOS

Anexo 1: Cuestionario para los alumnos y alumnas

### CUESTIONARIO PARA ALUMNADO

SEXO: NIÑO  NIÑA 

AÑOS:

¿JUEGAS A VIDEOJUEGOS?:

- SI LA RESPUESTA ES NO:

¿TE GUSTARÍA JUGAR A VIDEOJUEGOS?

¿POR QUÉ NO JUEGAS A VIDEOJUEGOS?

- SI LA RESPUESTA ES SI:

CUANTAS VECES A LA SEMANA:

CUANTAS VECES AL DÍA:

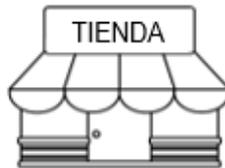
CUANDO JUEGAS A VIDEOJUEGOS:

CON QUIÉN:

**DÓNDE:**



**DÓNDE LOS ENCUENTRO:**



**GOOGLE**

**QUIÉN LOS ELIGE:**

**YO**



**PADRES**



**HERMANOS/AS**



**OTROS FAMILIARES**



**VIDEOJUEGO QUE MÁS ME GUSTA: .....**

**TIPO DE VIDEOJUEGO:**

## Anexo 2: Autorización de las familias para que los menores puedan participar

Santander, a

Estimadas familias,

Me pongo en contacto con ustedes para comunicarles que, durante el mes de mayo del curso académico 2018-19, se realizará una investigación en las clases de 4 y 5 años del CEIP Matilde de la Torre. El objetivo es analizar el consumo de videojuegos por parte de los niños. Este trabajo, que forma parte del Trabajo de Fin de Grado, será llevado a cabo por la investigadora D. Natalia Cidoncha Goicochea (estudiante de la Universidad de Cantabria).

Por este motivo, me gustaría contar con su autorización para la recogida de datos, pues está previsto el uso de un pequeño cuestionario, siempre bajo la supervisión del maestro/a del aula.

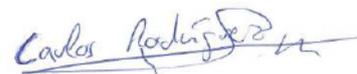
No obstante, le garantizo que durante la investigación se guardará en todo momento la privacidad de los/as alumnos/as y sólo se utilizarán los datos extraídos con fines educativos y para la investigación.

Por ello, solicito su autorización para desarrollar este estudio. No dude en ponerse en contacto con la tutora para cualquier cuestión.

Sin otro particular, les saluda atentamente:



Fdo. Natalia Cidoncha  
(Autora del trabajo)



Fdo. Carlos Rodríguez  
(Director del trabajo)

Yo, D./Dña. ....,  
madre/padre/tutor ..... del alumno/a  
..... de la clase de 4/5  
años:

Autorizo a D. Natalia Cidoncha Goicochea, estudiante de la Universidad de Cantabria, a recoger datos a través de un cuestionario durante la investigación que se llevará a cabo en el mes de mayo en las clases de 4 y 5 años del Colegio de Educación Infantil y Primaria Matilde de la Torre, Ganzo.

No autorizo a D. Natalia Cidoncha Goicochea, estudiante de la Universidad de Cantabria, a recoger datos a través de un cuestionario durante la investigación que se llevará a cabo en el mes de mayo en las clases de 4 y 5 años del Colegio de Educación Infantil y Primaria Matilde de la Torre, Ganzo.

En ....., a ..... de ..... de  
2019.

Fdo.:

Anexo 3: Entrevista dirigida a las docentes

**Entrevista para docentes**

¿Cuál es tu sexo? ..... Edad: .....

Centro en el que trabajas actualmente: .....

Años como docente: ..... Edades con las que has trabajado: .....

Colegios en los que has trabajado: .....

.....

¿Has jugado a videojuegos? .....

¿Juegas a videojuegos en este momento? .....

¿A qué tipo de videojuego? .....

¿Crees que tus alumnos juegan a videojuegos? .....

¿A qué tipos de videojuegos juegan tus alumnos? .....

.....

¿Qué te parece que los niños y niñas de estas edades jueguen a videojuegos?

¿Por qué?.....

.....

.....

¿Has utilizado/utilizas los videojuegos como recurso educativo en tu aula?

¿Cómo? .....

.....

.....

¿Recomendarías a las familias de tus alumnos el uso de videojuegos fuera de la escuela?.....

.....  
.....

Si la respuesta anterior fuese positiva, ¿qué tipo de videojuegos les aconsejarías? Y ¿cuánto tiempo de uso?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

¿Qué crees que tiene que hacer la escuela para comprender el uso de los videojuegos? .....

.....  
.....

¿Cuál crees que debe ser el papel de los videojuegos en la escuela?

.....  
.....  
.....

¿Tienes algún tipo de formación como profesional docente en el ámbito de los videojuegos? .....

.....  
.....

¿Qué formación crees que es necesaria para ser un profesional competente en este ámbito?.....

.....  
.....  
.....

¿Conoces alguna experiencia educativa en la que se estén usando videojuegos en la escuela? ¿Podrías describirla?.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....