

VII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología
XXII Jornadas de Investigación XI Encuentro de Investigadores en Psicología del
MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos
Aires, 2015.

Modalidades de interacción y juego del niño de 2 a 4 años en su acercamiento a lo tecnológico.

Zotta, María Gabriela y Laino Montoya,
Carolina.

Cita:

Zotta, María Gabriela y Laino Montoya, Carolina (2015). *Modalidades de interacción y juego del niño de 2 a 4 años en su acercamiento a lo tecnológico. VII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXII Jornadas de Investigación XI Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-015/365>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/epma/zaM>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

MODALIDADES DE INTERACCIÓN Y JUEGO DEL NIÑO DE 2 A 4 AÑOS EN SU ACERCAMIENTO A LO TECNOLÓGICO

Zotta, María Gabriela; Laino Montoya, Carolina

Facultad de Psicología y Psicopedagogía, Universidad del Salvador. Argentina

RESUMEN

Este trabajo se encuadra dentro de un Proyecto de investigación más amplio que intenta dar cuenta del complejo crecimiento de las nuevas tecnologías y de su posible influencia en la actividad lúdica de los niños y en su modo de interactuar con otros. Se trabajó con una metodología combinada de manera multitécnica: cualitativa y cuantitativa, que consta de una entrevista semi dirigida y una encuesta a padres de niños entre los 2 a los 4 años. Los resultados arrojados en esta investigación se obtienen a partir de la confección de un instrumento que nos permite acercarnos cualitativa y cuantitativamente al contacto del niño con las nuevas tecnológicas, así como también al uso de juegos tecnológicos y tradicionales, y la frecuencia de utilización. Presentaremos algunos resultados y reflexiones a partir de una muestra no clínica de 100 entrevistas y 100 encuestas padres

Palabras clave

Juego, Niños, Nuevas tecnologías, Encuesta

ABSTRACT

FORMS OF INTERACTION AND PLAY THE CHILD OF 2 TO 4 YEARS IN YOUR APPROACH TO THE TECHNOLOGY

This work fits within a larger research project that attempts to account for the complex growth of new technologies and their possible influence on the play activity of children and in the way they interact with others. We worked with a combined methodology of multi-technical way: qualitative and quantitative, which consists of a semi-directed interview and a survey of parents of children aged 2 to 4 years. The results obtained in this research were obtained from the making of an instrument that allows us to approach qualitatively and quantitatively the child's contact with new technology, as well as the use of technology and traditional games and frequency of use. We will present some results and reflections from a non-clinical sample of 100 interviews and 100 surveys parents.

Key words

Play, Children, New technologies, Survey

Introducción

Por Tecnología de la información y de la Comunicación (TICs) se entiende un concepto empleado para designar lo relativo a la informática conectada a Internet y, especialmente, el aspecto social de éstos. Las TIC agrupan un conjunto de sistemas necesarios para administrar la información, y especialmente los ordenadores y programas necesarios para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla.

El desarrollo tecnológico se percibe como un proceso dinámico que nunca se detiene, y en este avance, el juego también queda atravesado por la virtualidad. Adultos, adolescentes y niños están atravesados hoy por las nuevas formas de contacto social y de juego virtual que permite el gran avance tecnológico..

Los niños en la actualidad tienen acceso desde muy pequeños al mundo tecnológico y hacen uso de ello ya sea para jugar o para comunicarse con otros. Se muestran hábiles en el uso de los aparatos tecnológicos ya sea desde lo cognitivo, al saber qué ícono debe abrir para buscar su juego preferido o desde lo motriz, al tener que hacer uso de sus habilidades motrices finas para el manejo de las pantallas táctiles.

Objetivos

El presente trabajo es de carácter descriptivo y busca presentar en esta faz un mapa de situación acerca de lo que sucede en la actualidad con las nuevas tecnologías, sin realizar una análisis de valor respecto de lo adecuado o no de los usos y costumbres que tienen los niños y niñas menores de 4 años en relación a las mismas. Se intenta dar cuenta entonces del complejo crecimiento que han tenido las nuevas tecnologías y de su posible influencia en la actividad lúdica y en la interacción social de los niños.

Metodología

Los resultados arrojados en esta investigación se obtienen a partir de la confección de un instrumento que nos permite acercarnos cualitativa y cuantitativamente al contacto del niño con las nuevas tecnológicas, así como también al uso de juegos tecnológicos y tradicionales, y la frecuencia de utilización.

Durante la fase piloto, se realizaron 80 entrevistas en profundidad a padres de niños entre los dos y los 12 años de edad y a partir de los datos obtenidos y luego de un minucioso análisis se confecciona una encuesta. La encuesta, es entendida como "una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recogen y analizan una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características"².

La construcción de este elemento de recolección de datos incluye 9 ítems conformado por preguntas de distinto tipo (cerradas dicotómicas, de opción múltiple, de respuesta múltiple y abierta) que tien-

den a indagar, entre otras cosas, el contacto del niño con elementos tecnológicos como las computadoras, celulares, *play station*, *wii*. Asimismo nos permite visualizar el contacto del niño con las redes sociales (*facebook*, *twitter*, etc.), el uso de juegos tradicionales y sus hábitos de lectura. También permite dar cuenta del control que ejercen los padres sobre la actividad lúdica de sus hijos y de la frecuencia de uso de los juegos¹.

Una vez establecida la encuesta como herramienta de recolección cuantitativa, se paso a trabajar con una metodología combinada de manera multitécnica: cualitativa y cuantitativa, que consta de una entrevista semi dirigida focalizando en el área del juego con modalidad presencial y personal y una encuesta dirigida a padres de niños entre los 2 a los 4 años.

Contamos en esta primera fase de investigación con una muestra no clínica de 100 entrevistas y 100 encuestas padres.

Distribución de la muestra:

- 33 encuestas realizadas a padres de niños de 2 años de edad (20 niñas, 13 niños)
- 34 encuestas realizadas a padres de niños de 3 años de edad (19 niñas, 15 niños)
- 33 encuestas realizadas a padres de niños de 4 años de edad (9 niñas, 24 niños)

Para el análisis de datos estadísticos se utilizó el software SPSS Statistics 12.0, a continuación se detallan los primeros datos arrojados por las encuestas y las entrevistas a padres.

Desarrollo

En función de los datos arrojados por las entrevistas y encuestas a padres, se visualiza que los niños de entre 2 a 4 años están en contacto, de alguna manera, con los juegos tecnológicos, ya sea a partir de la computadora o tablet, a partir del celular de los adultos o a partir de dispositivos como la *play station* o *wii*. Los dispositivos tecnológicos como el celular y la computadora son utilizados con el fin de jugar y ver videos infantiles.

Respecto del uso de celular, los niños acceden a ellos a través del celular de sus padres ya que ningún niño de la muestra posee celular propio. Esto no sucede a edades más avanzadas donde los padres habilitan la pertenencia de un celular al niño con el fin de establecer comunicación con ellos en caso de ser necesario o para la utilización de juegos virtuales, esto sucede a partir de los 8 años de edad aproximadamente.

Si bien se evidencia un contacto con el mundo lúdico virtual, no obstante los niños siguen manteniendo contacto con los juegos tradicionales y son este tipo de juego los que eligen como regalos en ocasiones especiales que ameriten un obsequio (cumpleaños, fiestas navideñas).

Se observa que los niños destinan parte de su tiempo a la actividad lúdica tradicional que en estas edades refieren a juegos de rol, juegos motores como la mancha y las escondidas, con muñecos, autos y pelotas. La frecuencia de juego tradicional que prevalece es la de dos a tres horas diarias con el 47% de la muestra, seguido de la frecuencia de una hora diaria con el 22%

Respecto de la elección de los juegos virtuales se observa que en su gran mayoría son los padres los que seleccionan los juegos virtuales que juegan sus hijos, aunque los niños participan en su elección. La frecuencia de uso que prevalece es la de una hora de juego los fines de semana (24%) seguida de la frecuencia de una hora todos los días o dos veces por semana (17%). En su actividad lúdica virtual, un 43% de la muestra de los niños juega solo en su mayoría por propia elección del niño (85%) y en una minoría (15%) juegan solos por falta de tiempo de los padres. El 57% de los niños

que utilizan juegos virtuales interactúan con sus padres, hermanos o amigos.

Los padres refieren que, en ocasiones, los juegos virtuales a los que juegan sus hijos tienen contenido agresivo, pero en su gran mayoría se observa la elección del uso de juegos virtuales de tipo didáctico sin contenido agresivo. El contenido agresivo aparece a través de los juegos virtuales de lucha

En relación a la exposición de los niños frente a la TV, se observa la mayor frecuencia de exposición de 1 a 3 horas diarias de lunes a viernes con el 64% de la muestra, y por otra parte, respecto a la exposición los fines de semana se observa que prevalece la frecuencia de 1 a 3 horas diarias con el 57% por ciento de la muestra. Respecto del uso de redes sociales en niños de 2 a 4 años, se observa que el 99 por ciento de la muestra no participa en redes sociales como *facebook*. Los padres encuestados consideran que sus hijos son muy pequeños como para habilitar su participación.

El único padre de la muestra tomada que refiere que su hijo participa de la red social *facebook*, refiere ejercer un control sobre el acceso de su hijo a la red social. Dicho control consiste en el acceso de la cuenta del niño a través de la contraseña y la observación directa de los contenidos a los que accede el niño.

Reflexiones Finales

En esta franja de edad de los 2 a los 4 años se observa un evidente contacto del niño con diferentes dispositivos tecnológicos que utilizan para satisfacer sus necesidades de juego y que estos elementos están mediatizados por los padres que habilitan su uso de manera directa. También es importante destacar que el niño no ha abandonado los juegos tradicionales y que estos son los que prevalecen aún en la frecuencia de uso diario. Diríamos que los tecnológicos se suman a los tradicionales ganando un espacio considerable dentro de las horas de juego de los más pequeños.

Los niños de hoy en día están inmersos en el mundo tecnológico y las redes sociales forman parte de él, pero en estas edades tempranas no se observa una actividad virtual de interacción a través de redes sociales.

En función de lo expuesto se puede pensar que es innegable que el avance tecnológico ha establecido cambios en la actividad lúdica de los niños desde edades muy tempranas, ellos mantienen contacto con los aparatos tecnológicos no solo en espacios relacionados a ambitos educativos, sino también en su vida cotidiana, los mismos presentan un enorme abanico de posibilidades lúdicas ligadas al desarrollo de sus funciones sensoriales en torno a lo visual, auditivo y táctil, que captan y acaparan su atención.

La investigación en curso se extiende en la actualidad a una muestra de 200 encuestas a padres de niños entre los dos a doce años, con vistas a arribar en la fase final a reflexiones en función a la práctica profesional del psicólogo infantil frente a los posibles cambios en la actividad lúdica del niño en los tiempos actuales.

NOTAS

1. Trabajo presentado en modalidad poster en el marco del Word Mental Health Congress of the Word Federation for Mental Health, "Estudio preliminar de carácter exploratorio acerca del juego y las nuevas tecnologías en niños de 5 a 12 años", Bs. As, 2014.
2. Rojas Tejadas, Antonio; Prados, Juan Fernández; Pérez Meléndez, Cristino. "Investigar Mediante Encuestas", Madrid, Editorial Síntesis S. A., pp. 40-41.

BIBLIOGRAFÍA

- Aberastury, A.: "El niño y sus juegos", Piados, 1987
- Ambrosini, C.: Del monstruo al estratega. Ética y juegos. Ed CCC Educando, 2007.
- Callois, R.: "Teoría de los juegos", Barcelona, Seix Barral, 1958. La clasificación de juego se encuentra en la reedición de 1967, p. 91.
- Callois, R.: "Juego y civilización", Revista Sur, Buenos Aires, enero-febrero, 1961, p. 63.
- Canoura C., Blager, R. Hiperconectados. Guía para la educación de nativos digitales, Ed. Noveduc 2014, Bs. As.
- Freud, S.: "El creador literario y el fantaseo" en Obras Completas IX, Buenos Aires, Amorrortu editores, 1986, pp. 124-135.
- Huizinga, J.: "Homo ludens", Mardi, Alianza, 1987.
- Klein, M.: "La técnica del juego, su historia y significado", en Obras Completas, volumen 4, 1974, Paidós-Horme
- Levin, E.: ¿Hacia una infancia virtual? La imagen corporal sin cuerpo, Nueva visión, 2012. Buenos Aires.
- Raznoszczyk de Schejman, C.: "Los juegos del niño en la actualidad, su influencia en la estructuración del psiquismo".
- Rojas Tejada, A.; Fernández Prados, J.; Pérez Meléndez, C. Investigar Mediante Encuestas . Madrid, Editorial Síntesis S. A.
- Sibilia, P.: ¿Redes o paredes? La escuela en tiempos de dispersión, Ed. Tinta Fresca, Bs. As., 2012.
- Sibilia, P.: El hombre post, orgánico: Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales, 2005, Ed. Fondo de Cultura Económica, Bs. As.
- Winnicott, D. W.: Realidad y juego, Buenos Aires, Gesida, 1971.
- Zotta, G.; Laino Montoya, C. "El juego y las nuevas tecnologías en niños de 5 a 12 años. Estudio piloto de carácter indagatorio". Comunicación libre seleccionada y publicada en el Congreso Mundial Virtual/Presencial de El sigma "El estadio del screen. Incidencias de la virtualidad en la constitución del lazo social", El sigma. Bs. As. 2014 Link: <http://www.elsigma.com/articulos-congreso>