

Patrones de juego en niños preescolares y su asociación con características del entorno familiar

Play patterns among preschool-aged children and their association with characteristics of their home environments

Padrões do brincar em crianças pré-escolares e sua associação com características do ambiente familiar

Camila Larrosa¹, Verónica Trianon¹, Santiago Mansilla², Ana Lieutier³, Paula Gandaro⁴

Resumen

El juego es una actividad esencial para el desarrollo infantil, asociada a la adquisición de habilidades cognitivas, sociales y emocionales. El objetivo de este estudio fue describir patrones de juego en niños preescolares y explorar su asociación con características del entorno familiar. Se realizó un estudio observacional, descriptivo, con análisis de asociaciones, en 28 niños de nivel inicial de un jardín público de Montevideo. Se efectuaron observaciones en la sala de psicomotricidad y encuestas a cuidadores sobre características del juego en el hogar, uso de pantallas, hábitos de sueño y lectura. El juego de prevalencia motora se mantuvo similar entre edades, mientras que los juegos de representación y combinados fueron más frecuentes en niños mayores. Se observó una asociación entre el juego combinado en el hogar y su presencia en la sala ($p = 0,026$), así como entre el juego de representación y la autorregulación. No se evidenciaron asociaciones entre el uso de pantallas, la frecuencia de lectura o los hábitos de sueño y los tipos de juego o la autorregulación. Los resultados sugieren asociaciones exploratorias entre características del entorno familiar y el desarrollo del juego. Estos hallazgos refuerzan la importancia de promover instancias de juego de calidad en el hogar. Se requieren estudios con mayor tamaño muestral para profundizar en estas asociaciones.

Palabras clave: Desarrollo Infantil
Conducta Infantil
Desempeño Psicomotor
Preescolar
Ambiente en el Hogar

1. Pediatra. Diplomatura Neurodesarrollo. Unidad Académica Neuropediatría. Facultad de Medicina. UDELAR.
2. Dr. Ciencias Biológicas. Prof. Adj. Unidad Académica de Métodos Cuantitativos. Facultad de Medicina. UDELAR.
3. Lic. Psic. Unidad Académica Neuropediatría. Facultad de Medicina. UDELAR.
4. Neuropediatra. Prof. Adj. Unidad Académica Neuropediatría. Facultad de Medicina. UDELAR.
Unidad Académica Neuropediatría. Facultad de Medicina. UDELAR.
Trabajo inédito.
Declaramos no tener conflictos de intereses.
Este trabajo ha sido aprobado unánimemente por el Comité Editorial.
Fecha recibido: 9 febrero 2026.
Fecha aprobado: 22 mayo 2026.

Summary

Play is an essential activity for child development, associated with the acquisition of cognitive, social, and emotional skills. The objective of this study was to describe play patterns in preschool children and explore their association with family environment characteristics. An observational, descriptive study with association analysis was conducted in 28 preschool children from a public kindergarten in Montevideo. Observations were carried out in the psychomotor room, and surveys were administered to caregivers regarding play characteristics at home, screen time, sleep habits, and reading habits. Motor predominant play remained similar across age groups, whereas representational and combined play were more frequent in older children. An association was observed between combined play at home and its presence in the psychomotor room, as well as between representational play and self regulation. No associations were evidenced between screen time, reading frequency, or sleep habits and types of play or self-regulation. The results suggest exploratory associations between family environment characteristics and play development. These findings reinforce the importance of promoting quality play opportunities at home. Studies with larger sample sizes are required to further explore these associations.

Key words: Child Development
Child Conduct
Psychomotor Performance
Preschool
Home Environment

Resumo

O jogo é uma atividade essencial para o desenvolvimento infantil, associada à aquisição de habilidades cognitivas, sociais e emocionais. O objetivo deste estudo foi descrever os padrões de jogo em crianças pré-escolares e

explorar sua associação com características do ambiente familiar. Foi realizado um estudo observacional, descritivo, com análise de associações, em 28 crianças da educação infantil de uma escola pública de Montevideu. Realizaram-se observações na sala de psicomotricidade e aplicaram-se questionários aos cuidadores sobre as características do jogo no lar, uso de telas, hábitos de sono e de leitura. O jogo de prevalência motora manteve-se similar entre as idades, enquanto os jogos de representação e combinados foram mais frequentes em crianças mais velhas. Observou-se uma associação entre o jogo combinado no lar e sua presença na sala, bem como entre o jogo de representação e a autorregulação. Não foram evidenciadas associações entre o uso de telas, a frequência de leitura ou os hábitos de sono e os tipos de jogo ou a autorregulação. Os resultados sugerem associações exploratórias entre características do ambiente familiar e o desenvolvimento do jogo. Esses achados reforçam a importância de promover momentos de jogo de qualidade no lar. São necessários estudos com maior tamanho amostral para aprofundar essas associações.

Palavras chave: Desenvolvimento Infantil
Conduta Infantil
Desempenho Psicomotor
Pré-escolar
Ambiente Domiciliar

Introducción

El juego es una actividad universal y esencial para el desarrollo integral de los niños, reconocido como un derecho en la Convención sobre los Derechos del Niño (UNICEF, 2006)⁽¹⁾. Más allá de ser una fuente de entretenimiento, el juego promueve la salud integral, fortaleciendo habilidades cognitivas, socioemocionales y fomentando la autorregulación frente al estrés, tanto en los niños como en sus cuidadores⁽²⁻⁴⁾. Jugar no solo construye vínculos afectivos duraderos, sino que también reduce el estrés, mejora la autoestima infantil y permite a los adultos apreciar la singularidad

de cada niño⁽²⁻⁴⁾.

En 1892, se realiza en Uruguay la fundación del primer Jardín de Infantes, por la maestra Enriqueta Compte y Riqué. La educadora contribuyó de manera decisiva a instalar la enseñanza preescolar gratuita y de calidad en Latinoamérica⁽⁵⁾.

Desde el año 1990, la Licenciatura de Psicomotricidad de la Universidad de la República y la Administración Nacional de Educación Pública del Uruguay lleva adelante el Programa de Educación Psicomotriz en Jardines de Infantes Públicos⁽⁶⁾. Los psicomotricistas, docentes de la Licenciatura de Psicomotricidad EUTM de la Facultad de Medicina, realizan tareas docentes y asistenciales en Educación psicomotriz con niños preescolares que asisten a los Jardines de Infantes dependientes de la Dirección General de Educación Inicial y Primaria, con la concurrencia de estudiantes de grado y posgrado de la licenciatura. La actividad se inició en el Jardín de Infantes 278 Euskal Erría 71, y se ha ido extendiendo a diversos jardines desde entonces⁽⁶⁾.

La sala de psicomotricidad oficia de escenario donde los protagonistas principales son los niños con sus juegos.

Según A. Cerutti, dentro de la Sala de Psicomotricidad se despliegan fundamentalmente dos tipos de juegos⁽⁷⁾:

- Juegos y actividades de prevalencia motora: comprenden todas las actividades y juegos motores, a los que el niño llega motivado por la curiosidad de conocerse y conocer el propio cuerpo y el mundo exterior a través de la acción, la exploración y la manipulación.
- Juegos de representación o juego simbólico: consiste en evocar una acción extraña al contexto presente, para lo cual el niño debe poseer cierta representación de su cuerpo, de su ubicación en el espacio, en el tiempo, y además un comienzo de memorización. Cumple una función esencial en el desarrollo afectivo e intelectual del niño/a. Abarcan los juegos de ficción, de “como si” y los juegos de construcción.

- Muchas veces se presentan en forma combinada.

El hogar desempeña un papel crucial en el desarrollo del juego, proporcionando un entorno seguro y estimulante que favorezca la creatividad, la imaginación y la interacción social^(8,9). Sin embargo, el ritmo acelerado de la vida moderna y el aumento del tiempo frente a pantallas han reducido las oportunidades de juego compartido en las familias, afectando potencialmente la salud mental y el desarrollo infantil⁽¹⁰⁻¹²⁾.

La Academia Americana de Pediatría (AAP) subraya la importancia de recetar más horas de juego de calidad, destacando que los equipos de salud deben adoptar una actitud proactiva para promover el juego como una herramienta clave para el bienestar emocio-

nal y social de los niños. El presente estudio busca describir patrones de juego en sala y explorar su asociación con características del entorno familiar en niños preescolares.

Metodología

Se realizó un estudio de tipo observacional y descriptivo en el marco de una experiencia educativa en sesiones de Educación psicomotriz en un jardín público de Montevideo, Uruguay, durante el año 2023.

Diseño

La actividad se desarrolló en el contexto de prácticas de la Diplomatura en Neurodesarrollo de la Facultad de Medicina, Universidad de la República. Las observaciones se realizaron durante sesiones semanales de Educación psicomotriz, con una duración aproximada de 45 minutos, en las que los niños participaban en instancias de juego libre con materiales de sala, acompañados por una psicomotricista y estudiantes en formación.

Población y muestra

Se incluyeron niños de niveles 3, 4 y 5 que asistían regularmente a las sesiones en el período de estudio. Al inicio del año, la población elegible estaba compuesta por 63 niños, aumentando a 66 hacia el final del período lectivo.

La muestra final estuvo constituida por 28 niños cuyos cuidadores completaron la encuesta domiciliaria y que contaban con registros de observación en sala. La participación fue voluntaria, lo que implica la posibilidad de sesgo de selección.

Recolección de datos

Se utilizaron dos fuentes de información:

1) Observación en sala de psicomotricidad. Se realizó observación directa del juego durante las sesiones, registrando la presencia de distintos tipos de juego y aspectos de autorregulación mediante una grilla estructurada elaborada por el equipo investigador. No se realizaron registros audiovisuales. La grilla utilizada no corresponde a un instrumento validado y no se evaluó la concordancia entre observadores. Las variables observadas incluyeron tipo de juego (prevalencia motora, representación, combinado), autorregulación (indicadores como respeto de turnos, comprensión de reglas y aceptación del fin de la actividad) y modalidad de juego (juego solo, con pares o con adultos).

2) Encuesta a cuidadores. Se administró un cuestionario estructurado en formato digital (Google Forms), distribuido a través de los canales institucionales del

centro educativo. El cuestionario fue elaborado por el equipo investigador para esta experiencia y no corresponde a un instrumento validado. La encuesta incluyó variables relacionadas con características del juego en el hogar (tipo de juego, juego compartido), tiempo de exposición a pantallas, frecuencia de lectura, hábitos de sueño y estrategias de manejo conductual.

Variables y enfoque conceptual

Las variables de juego en sala se operacionalizaron a partir de registros repetidos durante las sesiones de psicomotricidad. En cada instancia se registró la presencia o ausencia de cada tipo de juego (prevalencia motora, representación y combinado) y de los indicadores de autorregulación. Para cada niño se contabilizó, en cada sesión, el número de actividades observadas correspondientes a cada tipo de juego. Posteriormente, se calculó el promedio de actividades observadas por sesión para cada tipo de juego, dividiendo el número total de actividades registradas durante las sesiones por el número de sesiones observadas. Estas variables se trataron como continuas en el análisis.

Las variables del entorno familiar se obtuvieron a partir del cuestionario a cuidadores y se consideraron principalmente como variables categóricas de acuerdo con las opciones de respuesta definidas en el instrumento.

Dado el carácter exploratorio del estudio, no se plantearon hipótesis causales.

Análisis estadístico

Se realizó un análisis descriptivo de las variables mediante medidas de frecuencia absoluta y relativa para variables cualitativas, y medidas de tendencia central y dispersión para variables cuantitativas. Se compararon las variables continuas entre grupos mediante ANOVA de una vía, con prueba post hoc de Tukey cuando correspondió, o mediante la prueba t de Welch para comparaciones entre dos grupos independientes. Los resultados se interpretaron de forma exploratoria, considerando el tamaño muestral y las limitaciones del diseño. El análisis se realizó utilizando el software JASP (v0.17). Se consideraron estadísticamente significativos valores $p < 0,05$ (Anexo 1).

Consideraciones éticas

La participación fue voluntaria, con consentimiento informado de los cuidadores (Anexo 2). Los datos fueron recolectados de forma confidencial. El estudio contó con la aprobación de las autoridades educativas correspondientes y del Comité de Ética de la Facultad

de Medicina y el Ministerio de Salud Pública (número de registro 8377176).

Resultados

Características de la muestra

La muestra estuvo compuesta por 28 niños de nivel inicial (niveles 3, 4 y 5), con una distribución relativamente homogénea entre grupos etarios (Tabla 1). El 54% correspondió al sexo masculino.

Tipo de juego según la edad

En la observación en sala de psicomotricidad, el juego de prevalencia motora se presentó con frecuencia similar en todos los grupos etarios. En contraste, los juegos de representación y los juegos combinados mostraron una mayor frecuencia en los niños de mayor edad (Figura 1).

Las diferencias entre grupos etarios fueron estadísticamente significativas para los juegos de representación y combinados (ANOVA de una vía con comparaciones múltiples de Tukey, $p < 0,05$).

Asociación entre juego en sala y juego en el hogar

Se comparó la media de la frecuencia de juego combinado en sala entre niños con y sin juego combinado en el hogar mediante la prueba t de Welch, observándose que los niños que realizaban juegos combinados en el hogar tendían a presentar con mayor frecuencia este tipo de juego en la sala ($p = 0,026$) (Figura 2).

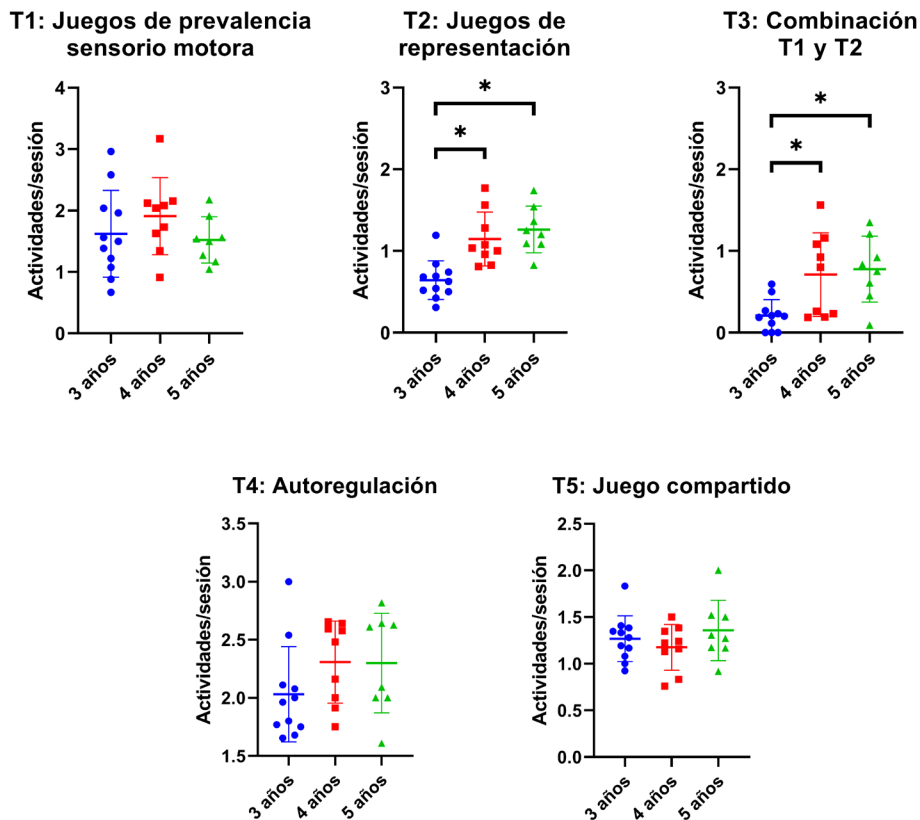
No se observaron asociaciones significativas entre los tipos de juego de prevalencia motora o de representación en la sala y las características del juego en el hogar. Tampoco se evidenció asociación entre la presencia de juego compartido en el hogar y los distintos tipos de juego observados en la sala.

Relación entre tipo de juego y autorregulación

Se exploraron las asociaciones entre los distintos tipos de juego observados en la sala y los indicadores

Tabla 1. Caracterización sociodemográfica de la muestra.

Edad (años)	Femenino	Masculino	Total
3	5 (45%)	6 (55%)	11 (100%)
4	5 (56%)	4 (44%)	9 (100%)
5	3 (38%)	5 (62%)	8 (100%)
Total	13 (46%)	15 (54%)	28 (100%)



Los valores corresponden a la frecuencia de cada actividad normalizada por el número de asistencias a la sala para cada niño. Cada punto representa un niño y las barras indican la media $\pm$ desvío estándar por grupo etario. Las comparaciones entre grupos se realizaron mediante ANOVA de una vía con prueba post hoc de Tukey. * $p < 0,05$. T1: juego de prevalencia motora; T2: juego de representación; T3: juego combinado; T4: autorregulación; T5: juego compartido.

Figura 1. Distribución del tipo de juego, juego compartido y autorregulación en la sala según grupo etario.

de autorregulación mediante correlaciones bivariadas (Figura 3).

Se observó una correlación positiva entre la frecuencia de juegos de representación y los indicadores de autorregulación ($r = 0,576$), así como entre el juego combinado y la autorregulación ($r = 0,248$), aunque esta última de menor magnitud. Asimismo, se evidenció una fuerte correlación positiva entre los juegos de representación y combinados ($r = 0,682$), sugiriendo que estos tipos de juego tienden a coexistir en los mismos niños.

Por otro lado, no se observaron asociaciones relevantes entre el juego de prevalencia motora y las demás variables analizadas (r cercanos a 0).

En conjunto, estos resultados sugieren que las formas de juego más complejas, como el juego simbólico

y el combinado, podrían estar vinculadas con mayores niveles de autorregulación en el contexto de la sala.

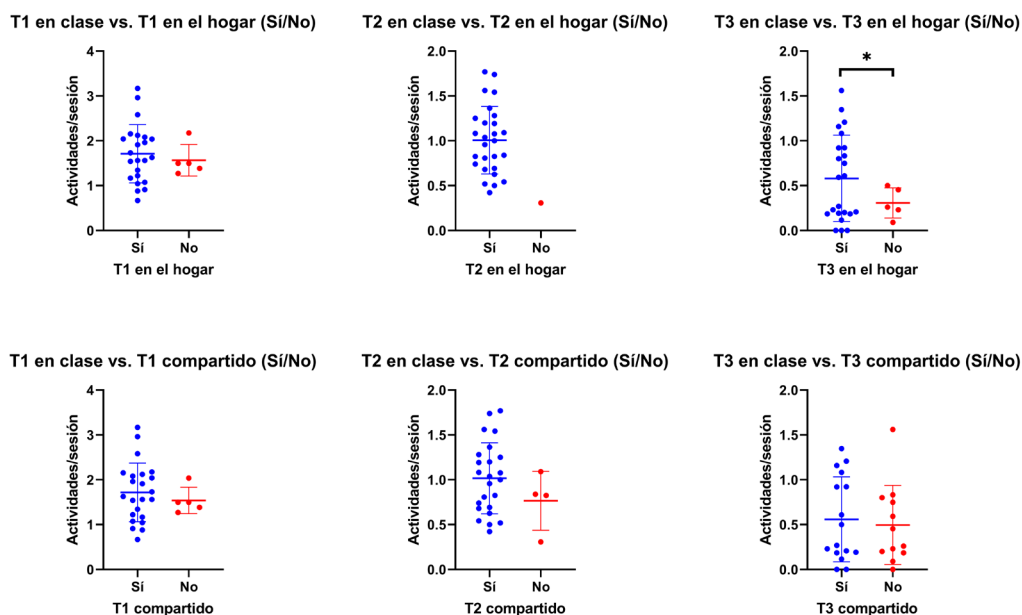
Variables del entorno familiar y juego en sala

No se observaron asociaciones estadísticamente significativas entre el tiempo de exposición a pantallas, la frecuencia de lectura en el hogar o los hábitos de sueño y el tipo de juego desarrollado en la sala.

Tampoco se evidenció asociación entre estas variables y los indicadores de autorregulación.

Discusión

El presente trabajo describe patrones de juego en niños preescolares en una sala de psicomotricidad y explora



Los valores representan la frecuencia de cada tipo de juego en sala. Las comparaciones entre grupos se realizaron mediante la prueba t de Welch. * $p < 0,05$. T1: juego de prevalencia motora; T2: juego de representación; T3: juego combinado.

Figura 2. Tipo de juego observado en la sala en relación con el tipo de juego y el juego compartido en el hogar.

su asociación con características del entorno familiar en el marco de una experiencia educativa.

En concordancia con el desarrollo infantil esperado, los juegos de representación y combinados fueron más frecuentes en los niños de mayor edad, mientras que el juego de prevalencia motora se mantuvo relativamente constante entre los distintos grupos etarios (7,8,13-17).

Si bien se espera que la autorregulación se consolide progresivamente con la edad^(11,18), en este estudio no se observaron diferencias estadísticamente significativas, aunque se evidenció una tendencia al aumento, posiblemente vinculada al tamaño muestral.

Entre los hallazgos exploratorios se destaca la asociación entre la presencia de juego combinado en el hogar y su mayor frecuencia en la sala, lo que sugiere que el entorno familiar podría constituir un espacio relevante para la adquisición de formas de juego más complejas^(8,9).

Asimismo, se observó una asociación entre el juego de representación y la autorregulación en la sala, en línea con la evidencia que vincula el desarrollo del juego simbólico con el control conductual y la maduración socioemocional^(13,14).

No se observaron asociaciones entre el tiempo de exposición a pantallas, la frecuencia de lectura o los hábitos de sueño y los tipos de juego o la autorregu-

lación. Estos resultados deben interpretarse con cautela, ya que podrían estar influenciados por el tamaño muestral, la categorización de las variables y la falta de evaluación de la calidad de las interacciones, factores que han sido señalados como relevantes en estudios previos^(10,19-21).

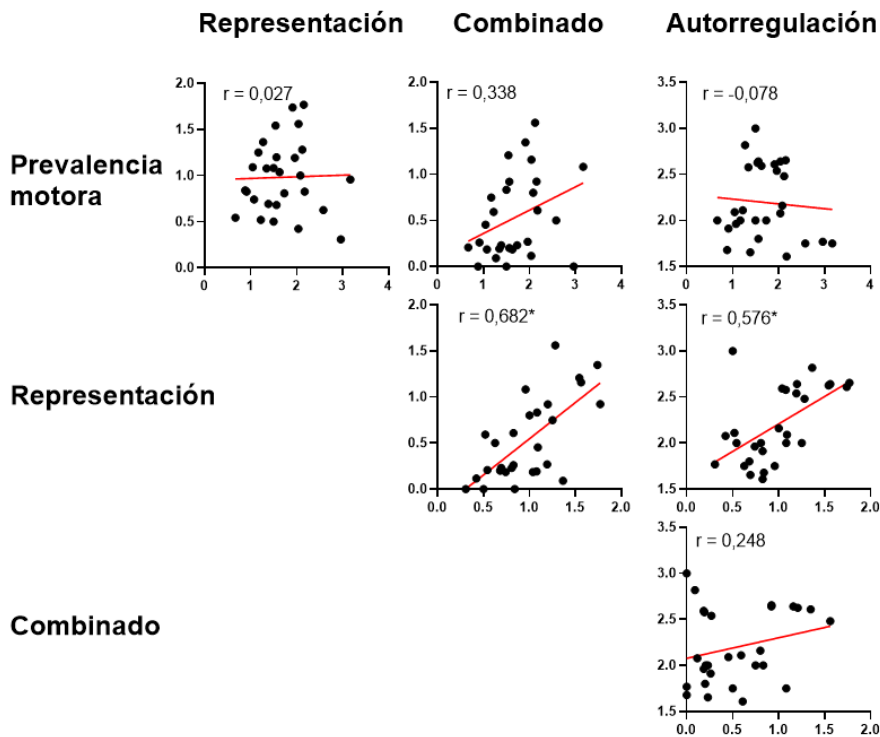
El estudio presenta limitaciones importantes, incluyendo el tamaño muestral reducido, el posible sesgo de selección, el uso de instrumentos no validados y la ausencia de evaluación de concordancia entre observadores. Asimismo, el diseño no permite establecer relaciones causales, por lo que los hallazgos deben interpretarse como asociaciones exploratorias.

A pesar de ello, aporta información contextual sobre el juego en un entorno educativo público, integrando la observación en sala con la perspectiva de los cuidadores.

Desde una perspectiva clínica y educativa, estos resultados refuerzan la importancia de promover instancias de juego de calidad en el hogar, especialmente aquellas que favorecen el desarrollo del juego simbólico y la interacción con adultos.

Conclusiones

En niños preescolares los juegos de representación y combinados fueron más frecuentes a mayor edad. Se



Cada panel muestra la relación bivariada entre dos variables, incluyendo los tipos de juego (prevalencia motora, representación y combinado) y la autorregulación. Los puntos representan a cada niño y la línea roja corresponde a la recta de regresión lineal. Se reporta el coeficiente de correlación de Pearson (r) en cada panel. * $p < 0,05$.

Figura 3. Asociación entre los distintos tipos de juego observados en sala y los indicadores de autorregulación.

observaron asociaciones entre el juego combinado en el hogar y su presencia en la sala, así como entre el juego de representación y la autorregulación. No se evidenciaron asociaciones con el uso de pantallas, la lectura, ni los hábitos de sueño.

Estos resultados, de carácter exploratorio, sugieren un posible vínculo entre formas de juego más complejas y la autorregulación, y destacan la relevancia del entorno familiar. Se requieren estudios con mayor tamaño muestral para confirmar estos hallazgos.

Referencias bibliográficas

1. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Convención de los derechos del niño. Madrid: UNICEF, 2006. Disponible en: <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>. [Consulta: 3 agosto 2025].
2. Míeles M, Cerchiaro E, Rosero A. Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil. *Praxis* 2020; 16(2):247-58. doi: 10.21676/23897856.3656.
3. Yogman M, Garner A, Hutchinson J, Hirsh K, Golinkoff R. The Power of play: a pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics* 2018; 142(3):e20182058. doi: 10.1542/peds.2018-2058.
4. Burdette H, Whitaker R. Resurrecting free play in young children: looking beyond fitness and fatness to attention, affiliation, and affect. *Arch Pediatr Adolesc Med* 2005; 159(1):46-50. doi: 10.1001/archpedi.159.1.46.
5. Mombrú R, Osorio A. Enriqueta Compte y Riqué. En: Anáforas. Biblioteca digital de autores uruguayos. Disponible en: <https://anaforas.fic.edu.uy/jspui/handle/123456789/46808>. [Consulta: 3 agosto 2025].
6. Ravazzani S, Mila J. Nuevas líneas de intervención psicomotriz. *Rev Iberoam Psicomot Téc Corpor* 2023; 48:142-52.
7. Cerutti A, Arrillaga M, Bonnevaux C, Forni S, Grattarola M, Pozzi A, et al. La práctica psicomotriz en la educación. Del camino recorrido al camino por andar. 2 ed. Montevideo: Prensa Médica Latinoamericana, 1995.
8. García M. Familia, juego y desarrollo infantil. In: *fan-cia* 2006; 97:35-41.
9. García A. La importancia del juego y desarrollo en la educación infantil. *Cuad Educ Desarro* 2009; 1(10). Disponible en:

<https://www.eumed.net/rev/ced/10/amgg.pdf>. [Consulta: 3 agosto 2025].

10. Radesky J, Christakis D. Increased Screen Time: Implications for Early Childhood Development and Behavior. *Pediatr Clin North Am* 2016; 63(5):827-39. doi: 10.1016/j.pcl.2016.06.006.
11. Parent J, Sanders W, Forehand R. Youth screen time and behavioral health problems: the role of sleep duration and disturbances. *J Dev Behav Pediatr* 2016; 37(4):277-84. doi: 10.1097/DBP.0000000000000272.
12. Lin L, Cheng R, Chen Y, Chen Y, Yang H. Effects of television exposure on developmental skills among young children. *Infant Behav Dev* 2015; 38:20-6. doi: 10.1016/j.infbeh.2014.12.005.
13. González C, Solovieva Y. Indicadores de adquisición de la función simbólica en el nivel de acciones materializadas en preescolares. *Pensam Psicol* 2015; 13(2):79-94. doi: 10.11144/Javerianacali.PPSI13-2.iafs.
14. Colliver Y, Harrison L, Brown J, Humburg P. Free play predicts self-regulation years later: longitudinal evidence from a large Australian sample of toddlers and preschoolers. *Early Child Res Q* 2022; 59:148-61. doi: 10.1016/j.ecresq.2021.11.011.
15. Uruguay. Ministerio de Salud Pública. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Guía nacional para la vigilancia del desarrollo del niño y de la niña menores de 5 años. Montevideo: MSP, UNICEF, 2019.
16. Shaffer D, Kipp K. Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia. 7 ed. Boston, MA: Cengage Learning, 2007.
17. Balaguer M, Fuertes M. T. Efectos del juego en el desarrollo infantil: aspectos teóricos. *Acta Pediatr Esp* 2018; 76(11-12):138-41.
18. De Grandis C, Gago L, Clerici G, Elgier Á. El desarrollo de la autorregulación en la infancia temprana y sus factores moduladores. *Investig Psicol* 2019; 24(1):68-77. doi: 10.32824/investigpsicol.a24n1a16.
19. Madigan S, McArthur B, Anhorn C, Eirich R, Christakis D. Associations between screen use and child language skills: a systematic review and meta-analysis. *JAMA Pediatr* 2020; 174(7):665-75. doi: 10.1001/jamapediatrics.2020.0327.
20. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Aprendizaje a través del juego. Nueva York: UNICEF, 2018. Disponible en: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>. [Consulta: 3 agosto 2025].
21. Maggio V. Comunicación y lenguaje en la infancia. Buenos Aires: Paidós, 2020.

Correspondencia: Dra. Verónica Trianon.
Correo electrónico: verotrianon@gmail.com

Disponibilidad de datos

El conjunto de datos que apoya los resultados de este estudio NO se encuentra disponible en repositorios de acceso libre.

Contribución de los autores - CRediT

Camila Larrosa: Conceptualización; Investigación; Metodología; Redacción - borrador original; Redacción - revisión y edición.
Verónica Trianon: Conceptualización; Investigación; Metodología; Redacción - borrador original; Redacción - revisión y edición.
Santiago Mansilla: Conceptualización; Curación de datos; Análisis formal; Metodología; Supervisión; Validación; Visualización; Redacción - borrador original; Redacción - revisión y edición.
Ana Lieutier: Conceptualización; Administración del proyecto; Redacción - borrador original.
Paula Gandaro: Conceptualización; Administración del proyecto; Supervisión; Redacción - borrador original.

Camila Larrosa, ORCID 0009-0003-2855-6326.
Verónica Trianon, ORCID 0000-0002-0634-2154.
Santiago Mansilla, ORCID 0000-0002-3208-9981.
Ana Lieutier, ORCID 0009-0009-4845-1664.
Paula Gandaro, ORCID 0009-0008-9988-5166.

Anexo 1. Grilla de observación: se marca con una cruz si en determinada fecha el niño realiza alguna de las actividades mencionadas en la grilla.

Fecha	Niño	Edad	Salto desde altura	Trepar espaldas	Construcción / Destrucción torre prismas	Girar sobre pelota	Persecución	Golpear material

Arrastre en telas	Recorrer camino	Juego de roles	Construcciones	Luchas	Saltar como superhéroe/animal	Saltar sobre prisma como cabalgando	Empujar prisma como auto

Carreras de autos con prismas	Persecución con reglas	Respetar turnos	Acepta cuando termina tiempo de juego	Entiende las reglas	Juega solo	Juega con adulto	Juega con otros niños

Anexo 2. Encuesta escrita a padres/madres/cuidadores.

INFLUENCIA DE LA IMPRONTA FAMILIAR EN EL DESARROLLO DEL JUEGO

Consentimiento informado

Sres/as padres y madres, somos Verónica Trianon y Camila Larrosa, dos pediatras que nos encontramos realizando prácticas en el salón de psicomotricidad del jardín al que asiste su hija/o, en el marco de nuestra Diplomatura en Neurodesarrollo.

Enviamos este documento con el fin de saber si están de acuerdo en la participación de su hija/o en un trabajo, que consiste en la observación del juego de los niños en la sala, con el registro de lo observado en una grilla y la respuesta por parte de las familias de la encuesta enviada en formato de formulario google.

Su participación en esta investigación no contempla beneficios personales directos y no hay riesgos por participar. En el caso de que alguna de las preguntas le produzca incomodidad, usted puede dejar de responder en cualquier momento. Sus datos serán confidenciales. Toda la información que usted entregue será usada exclusivamente para los propósitos de esta investigación.

Los resultados obtenidos podrían ser publicados en revistas académicas o libros y/o ser presentados en conferencias, sin embargo, la identidad de los participantes no será revelada.

Su participación en esta investigación es completamente voluntaria. Usted tiene derecho a no aceptar participar y terminar su participación en cualquier momento, sin mediar explicación, y sin consecuencia para usted.

Si tiene preguntas acerca de esta investigación, puede contactar al investigador responsable a través de los siguientes correos electrónicos: camilarrosa076@gmail.com y verotrianon@gmail.com

Esta investigación ha sido revisada y aprobada por ANEP y el Comité de Ética en Investigación de Facultad de Medicina.

A continuación, indique su interés en participar o no en esta investigación

- SÍ
- NO

Correo electrónico:

Nombre del niño:

Nivel:

Relación con el niño:

En casa el niño/a juega a:

- Pelota
- Bicicleta
- Carreras
- Atrapadas
- Luchas
- Disfrazarse
- Construcciones (casitas, etc.)
- Mirar libros
- Juega con juguetes:
- sí
- no

Si responde SÍ a la pregunta anterior, marque cuál de las siguientes se ajusta mejor:

- Los ordena, los pone en fila
- Los usa con su función real, ejemplo: cocina con la ollita, hace andar el auto, habla con un teléfono
- Arma historias con sus juguetes.
- Roles (representa un personaje, cocinar, doctores, etc.)

¿Algún adulto del hogar participa activamente en alguno de los siguientes?

- Pelota
- Bicicleta
- Carreras
- Atrapadas
- Luchas
- Disfrazarse
- Construcciones (casitas, etc.)
- Mirar libros
- Roles (representa un personaje, cocinar, doctores, etc.)

¿Quién es el adulto que juega mayoritariamente?

- Madre
- Padre
- Abuelo/a
- Primo/a
- Tío/a
- Hermano/a

¿Cuántas horas al día juega el niño/a? Sin contar las horas de juego con pantallas (celular, tablet, TV, computadora, play)

- 0-15min
- 30 min
- 1 hora
- 2 horas
- Más de 2 horas

¿Hay otros niños/as en su casa?

- Sí
- No

¿El niño/a juega con ellos?

- Sí
- No

¿Cuántas horas del día el niño/a usa celular, televisión, computadora, tablet y/o playstation?

- 0-15min
- 30 min
- 1 hora
- 2 horas
- 3 horas
- 4 horas o más

¿Usted le lee libros en casa al niño/a?

- Sí
- No

Frecuencia de lectura:

- Todos los días
- 3 veces por semana
- 1 vez por semana
- 1 vez cada 15 días
- 1 vez por mes

¿Cuántas horas tiene el niño/a de sueño nocturno?

- Menos de 8 horas
- 8 a 12 horas
- Más de 12 horas

¿Dónde duerme?

- En su cama en su cuarto
- En su cama compartiendo cuarto con cuidadores
- En misma cama que cuidadores

Duerme

- Toda la noche de corrido
- Con despertares

¿Cómo concilia el sueño?

- Solo
- Acompañado de un adulto

Para dormir, principalmente es necesario:

- Uso de pantalla
- Lectura de libro
- Cantarle

¿Cuál es su principal reacción cuando el niño/a se enoja?

- Espero a que se le pase
- Le hablo
- Le doy un abrazo
- Lo rezongo

¿Le pone límites?

- Sí
- No

¿Cómo?

- Lo pongo en penitencia
- Le saco las cosas que le gustan
- Le grito
- Lo mando a la cama
- Otros

¿Usted piensa que el juego es importante para el desarrollo de los niños? ¿Por qué?