



Investigación e innovación pedagógica

Breve descripción

Uno de los proyectos que estamos desarrollando en la actualidad está centrado en el juego infantil, una temática que en el grupo de investigación venimos desarrollando desde hace décadas. En este momento estamos analizando el uso de dispositivos digitales y su impacto en el juego y el aprendizaje. El objetivo de esta investigación es realizar un estudio de revisión sistemática sobre los efectos de la privación de juego en los niños y niñas del primer ciclo de educación primaria en ciertos aprendizajes (lectoescritura, funciones ejecutivas, desarrollo integral, etc.) o, de forma positiva, cómo el juego puede favorecerlos.

¿Cómo funciona?

Nuestro grupo de investigación está especializado en investigaciones relacionadas con el juego infantil. Así, contamos con los siguientes contratos firmados con entidades del mundo empresarial vinculadas con el juego y la infancia :

- El uso de dispositivos digitales y su impacto en el juego y el aprendizaje. Asociación Española de Fabricantes de Juguetes. 2024-2025.
- Perspectivas actuales en torno al juego en la infancia. Asociación Española de Fabricantes de Juguetes. 2024-2025.
- La contribución del juego infantil al desarrollo de habilidades para el cambio social activo. Ikea, Ashoka y Unicef. 2018.
- Evolución de la experiencia del juego en la infancia. Asociación Española de Fabricantes de Juguetes. 2017-2018.
- Meaning of play in children's growth. Toy Industries of Europe. 2017-2018.

En este trabajo se realizará una revisión sistemática sobre el uso de dispositivos digitales y su impacto en el juego y el aprendizaje hasta la actualidad. Este tipo de estudio nos permitirán ubicar un número destacado de investigaciones referentes a esta temática, las cuales evaluaremos críticamente. Posteriormente, está previsto realizar un metaanálisis estadístico a partir de la herramienta PRISMA, que algunos miembros de nuestro equipo de investigación han venido trabajando durante los últimos años. Así, esta investigación nos permite seguir profundizando en el análisis del juego infantil, una línea de investigación prioritaria.

¿Qué problema resuelve?

El valor de estas investigaciones radica en el hecho de poder analizar el juego infantil en sus múltiples dimensiones y perspectivas. En el caso del contrato que tenemos en curso : el uso de dispositivos digitales y su impacto en el juego y el aprendizaje. El lugar que ocupa la tecnología en la actualidad encuentra defensores y claros detractores. Los defensores abogan por el uso de dispositivos digitales como mediadores y facilitadores del aprendizaje así como reivindican la clara necesidad de incorporar este tipo de herramientas en la educación con el fin de facilitar que los estudiantes se familiaricen con ellas. Mientras que los detractores del uso de dispositivos digitales abogan por su eliminación en los entornos educativos por la poca utilidad de los mismos en los aprendizajes significativos. La realización de este tipo de investigaciones permitirá analizar críticamente cada uno de los enfoques y las aportaciones que se derivan de cada uno de ellos.

¿Qué productos futuros resultarán?

Los resultados de los contratos que venimos realizando desde el grupo de investigación Cultura Cívica y Políticas Educativas (CCPE) son informes, catálogos y exposiciones en torno a la temática abordada. Por ejemplo, cabe destacar la exposición "La imaginación en juego" que desarrollamos del 3 al 5 de junio de 2024 y en la que se expusieron juguetes infantiles antiguos con motivo de un préstamo de una colección privada. De este proyecto se realizó un catálogo. En el caso del contrato que tenemos en marcha en la actualidad se buscará elaborar un informe acerca de la temática.



Imagen 1: Portada del catálogo de la exposición "La imaginación en juego"

Ventajas competitivas frente a otras investigaciones

Nuestra principal aportación respecto de este tipo de investigaciones es la posibilidad de aunar la reflexión teórica de las temáticas que abordamos junto con la transferencia de estos resultados a la ciudadanía en forma de informes, exposiciones y catálogos que recogen los resultados obtenidos. La experiencia acumulada con el paso de los años nos reafirma en el valor de este trabajo puesto que asociaciones y empresas siguen solicitándonos firmar contratos con ellos con el fin de realizar investigaciones específicas sobre aspectos de su interés.

¿Dónde se ha desarrollado?

El [Grupo de Investigación Cultural Cívica y Políticas Educativas](#) (CCPE), que desarrolla estos recursos, tiene su sede en la Facultad de Educación de la Universidad Complutense. Su origen se remonta a los años noventa, entonces con el nombre de Grupo Quirón de Investigación Educativa. En 2005 fue reconocido como grupo de investigación consolidado de la UCM, lo que le convirtió en el primer grupo de esta categoría en la Facultad de Educación.

Y además...

Las actividades y servicios que pone a disposición el Grupo incluyen:

- Organización de actividades vinculadas a la metodología aprendizaje-servicio que incluyen la creación de ludotecas en espacios educativos.
- Desarrollo de contenidos vinculados al emprendimiento con el fin de favorecer las posibilidades de inserción laboral de los egresados.
- Realización de estudios e informes sobre la incidencia del mundo tecnológico en el ejercicio de la ciudadanía y el papel de la educación, con énfasis en la alfabetización mediática crítica y las posibilidades de las humanidades digitales.
- Elaboración de programas, guías y materiales pedagógicos.
- Asesoramiento a instituciones y organizaciones de educación formal y no formal.

Promoción de entornos inclusivos a través de acciones de formación, diagnóstico e intervención, como la desarrollada en Guinea Ecuatorial.

Responsable de la investigación

Silvia Martínez Cano, silmar17@ucm.es y Patricia Quiroga Uceda, pquiroga@ucm.es

Departamento: **Estudios educativos**

Facultad: **Educación**
