



FACULTAD DE PSICOLOGIA Y CIENCIAS SOCIALES

EL LUGAR OTORGADO AL JUEGO EN LA PRIMERA INFANCIA Y EL IMPACTO DEL USO DE LAS TECNOLOGÍAS EN EL DESARROLLO.

Una mirada desde la psicopedagogía

Estudiante: Liciaga, Angelina

Legajo: 35155

Director/es: María Elena Fernández Fariña

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN
PARA LA PUBLICACIÓN DE OBRAS EN EL REPOSITORIO
DIGITAL INSTITUCIONAL DE LA UFLO UNIVERSIDAD

RIUFLO - *Repositorio Institucional de la Universidad de Flores* - fue creado para gestionar y mantener una plataforma digital de acceso libre y abierto para la difusión de la creación intelectual de la Universidad de Flores.

El autor cede a la Universidad de forma gratuita pero no exclusiva, los derechos de reproducción, de distribución y de comunicación pública de su obra, a través del RIUFLO. Por lo tanto, la Universidad adopta para los ítems allí depositados la Licencia Creative Commons atribución - no comercial - compartir igual 4-0 internacional y siempre requerirá que se cite la fuente y se reconozca la autoría. De solicitar otras limitaciones, el autor podrá detallarlas en forma expresa o a través de la elección de otro modelo de Licencia.

Autorizo la publicación de la obra:

Desde la fecha []

Dentro de los 6 meses posteriores a su aceptación []

Otro plazo mayor detallar/justificar:

Lugar y fecha:

Firma y aclaración del autor:



Agradecimientos

Esta investigación refleja la culminación de un largo camino. De encuentros con colegas, intercambios, y nuevos aprendizajes.

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento, en primer lugar, a la Universidad de Flores, por esta oportunidad y apoyo.

A todos las/los profesores de la cursada, por todos los aprendizajes brindados, y acompañamiento.

A mi directora de tesis María Elena Fernández Fariña por su guía experta, y apoyo constante a lo largo de la investigación.

Al personal y familias del jardín, quienes me brindaron su tiempo y colaboración para cada una de las entrevistas realizadas.

Para finalizar, agradezco también a mi familia, a Marcos mi compañero y Olivia, mi amada hija. Por estar presente, por su apoyo emocional, y alentarme durante este tiempo.

INDICE

RESUMEN	5
INTRODUCCION	6
<i>Delimitación del objeto de estudio</i>	6
<i>Planteo de Problema</i>	6
<i>Objetivos</i>	7
<i>Supuestos básicos de investigación</i>	8
<i>Fundamentación</i>	9
ESTADO DE ARTE	11
MARCO TEÓRICO	18
<i>El juego en la primera infancia</i>	18
<i>Funciones del juego en el desarrollo de la primera infancia</i>	19
<i>Tipos de juegos en la primera infancia</i>	22
<i>Rol de la familia en la escena lúdica. Actitudes y prácticas de los adultos significativos hacia el juego infantil</i>	24
<i>Infancia y familia en la Era Digital: la tensión entre la tecnología y el desarrollo del juego</i>	26
<i>Educación, juego y tecnología en el Nivel Inicial. Limitaciones y oportunidades del uso de las tecnologías en la primera infancia</i>	29
<i>El juego y la tecnología en la infancia. Una mirada desde la psicopedagogía</i>	32
MÉTODO	38
<i>Muestra</i>	38
<i>Instrumentos</i>	39
<i>Procedimiento</i>	40
RESULTADOS	42
DISCUSION	53
APORTES Y CONTRIBUCIONES DE LA INVESTIGACION	60
LIMITACIONES DE LA INVESTIGACION	61
LINEAS DE ACCION FUTURAS	61
PROPUESTAS DE INTERVENCION	63
REFERENCIAS	65
ANEXOS	71
<i>ANEXO 1. CONSENTIMIENTO INFORMADO</i>	71
<i>ANEXO 2. ENTREVISTA AL CUERPO DOCENTE DEL JARDÍN DE INFNTES</i>	73
<i>ANEXO 3: ENTREVISTA A FAMILIARES DE LOS NIÑOS/AS</i>	74
<i>ANEXO 4. TRANSCRIPCIÓN DE LAS ENTREVISTAS</i>	75

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito explorar el lugar otorgado al juego en la primera infancia y reflexionar sobre las implicancias del uso de la tecnología digital en el desarrollo de niños/as de 3 a 5 años del Jardín de Infantes N°XXX de la ciudad de los Toldos, partido de General Viamonte, durante el año 2025. La investigación se realizó bajo un enfoque cualitativo y diseño fenomenológico. Participaron seis actores educativos (cuatro docentes, la psicopedagoga y la directora) y seis padres de niños de la institución, elegidos a través de un muestreo no probabilístico por conveniencia, a quienes se les administraron entrevistas semiestructuradas. Los resultados evidenciaron que, tanto padres como docentes reconocen al juego como una experiencia fundamental para el desarrollo integral en la infancia, no obstante, las formas de promoverlo varían según el contexto. En el ámbito familiar las prácticas están atravesadas por las concepciones que cada familia construye sobre su valor y su función en la infancia, mientras que, en la escuela, el juego constituye un eje estructurante de la planificación docente, y es promovido mediante estrategias pedagógicas y propuestas intencionadas. Con respecto a las tecnologías digitales se observó puntualmente en el hogar, que su uso ha comenzado a desplazar momentos de juego. Los participantes coincidieron en que cuando se emplean como parte de las rutinas de ocio, sin un propósito definido ni límites temporales ni mediación adulta, pueden generarse importantes limitaciones en el desarrollo infantil.

Palabras clave: juego, tecnologías digitales, primera infancia, desarrollo infantil.

INTRODUCCION

Delimitación del objeto de estudio

El presente Trabajo Final de Integración (TFI) se inscribe en el campo de la Psicopedagogía preventiva como parte de las incumbencias del ámbito escolar, y explora el lugar otorgado al juego en la primera infancia, haciendo especial hincapié en impacto del uso de la tecnología en el desarrollo, en el contexto del Jardín de Infantes N°909 de la ciudad de los Toldos, partido de General Viamonte. En particular analiza las concepciones y significados que docentes y padres atribuyen al juego infantil; las estrategias pedagógicas y las prácticas familiares orientadas a promover el desarrollo del juego; el papel de la tecnología digital en las actividades lúdicas de estos niños, y, especialmente, reflexiona sobre las implicaciones educativas y sociales del uso de la tecnología digital en la primera infancia desde una mirada psicopedagógica.

El estudio se realiza desde un enfoque cualitativo, ya que el fenómeno es explorado y analizado desde la perspectiva de los actores implicados (docentes y familiares de niños de 3 a 5 años que concurren el Jardín de Infantes N°xxx de la Ciudad de los Toldos), profundizando en sus puntos de vista, significados, nociones y actitudes, a través del uso de técnicas cualitativas de recolección de datos (entrevistas). A su vez, como estrategia de indagación se emplea un diseño fenomenológico, de modo que el producto que se espera obtener es la descripción de la experiencia común de los participantes respecto al fenómeno bajo estudio (Hernández Sampieri et al., 2014).

Planteo de Problema

La revolución digital ha transformado múltiples aspectos de la vida social, incluida la educación. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han integrado en la vida cotidiana como útil indispensable, convirtiéndose en herramientas casi inseparables de

las dinámicas familiares, recreativas y escolares (Alonso-Sainz, 2022). Este cambio de paradigma invita a una profunda reflexión sobre el rumbo que están tomando las prácticas educativas y de crianza, particularmente en lo que concierne a la primera infancia.

Las nuevas pedagogías y los nuevos materiales digitales proponen entornos innovadores para el aprendizaje, pero también generan interrogantes en situaciones donde su uso desplaza experiencias esenciales para el desarrollo infantil. En este escenario, donde las pantallas sobreabundan, su impacto en la primera infancia cobra especial relevancia.

Existe consenso científico en que la etapa infantil es clave para el desarrollo holístico del ser humano, tanto en las dimensiones física, psíquica, afectiva y social (Alonso-Sainz, 2022). En este contexto, el juego ocupa un lugar central para el desarrollo del infante. Según Vigotsky (2001), no nace solo del deseo de saber, de conocer y de dominar los objetos, sino que representa una actividad que completa las necesidades del sujeto, permite elaborar conflictos y adquirir papeles o roles complementarios al propio.

En suma, por ser el juego una herramienta estructurante del psiquismo y la subjetividad infantil, se considera que su lugar debe ser interrogado frente al avance y protagonismo creciente de las tecnologías en edades tempranas. En relación a esto, se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuál es el lugar otorgado al juego en la primera infancia y cuáles son las implicancias del uso de la tecnología digital en el desarrollo de niños/as de 3 a 5 años que concurren al Jardín de Infantes N°909 de la ciudad de los Toldos, partido de General Viamonte, durante el año 2025?

Objetivos

Objetivo general

Explorar el lugar otorgado al juego en la primera infancia y reflexionar sobre las implicancias del uso de la tecnología digital en el desarrollo de niños/as de 3 a 5 años del

Jardín de Infantes N°XXX de la ciudad de los Toldos, partido de General Viamonte, durante el año 2025.

Objetivos específicos

1. Analizar las concepciones y significados que docentes y padres de niños/as de 3 a 5 años atribuyen al juego infantil.
2. Describir las prácticas pedagógicas docentes y las prácticas familiares orientadas promover el desarrollo del juego en niños de 3 a 5 años.
3. Examinar el papel de la tecnología digital en las actividades lúdicas de estos niños, analizando las oportunidades y limitaciones que conlleva su uso desde la perspectiva de los familiares y actores educativos.
4. Reflexionar sobre las implicaciones educativas y sociales del uso de la tecnología digital en la primera infancia desde una mirada psicopedagógica.

Supuestos básicos de investigación

Tratándose de una investigación cualitativa se plantean los siguientes supuestos:

- ✓ El juego es una actividad fundamental para el desarrollo infantil. Se elige este supuesto ya que se adhiere a la premisa que el juego potencia en el niño/a capacidades cognitivas, sociales, emocionales y lingüísticas. A través de éste aprenden por ejemplo a resolver problemas cotidianos, a esperar turnos, a regular su conducta, a confiar en sí mismos y a compartir, entre otros beneficios.
- ✓ La tecnología digital tiene un impacto significativo en el desarrollo infantil. Se elige este supuesto ya que existe acuerdo entre autores en que, si bien posibilita ciertos aspectos, también limita otros, por ejemplo, la relación del niño con sus pares, lo que disminuye la posibilidad de juego espontáneo.

- ✓ Los padres y docentes tienen concepciones diferentes hacia el juego infantil, por lo que promueven esta actividad de distinta manera.

Fundamentación

Esta investigación se propone explorar el lugar central que ocupa el juego en la primera infancia como actividad potenciadora del desarrollo integral y del aprendizaje, así como analizar el impacto del uso de la tecnología digital en dicho desarrollo, con especial énfasis en los aspectos educativos y sociales, considerando para ello, las concepciones y prácticas tanto de familias como de docentes de niños que concurren al Jardín de Infantes N°xxx.

En la actualidad estamos inmersos en una revolución digital que ha transformado la manera en que nos comunicamos, accedemos al conocimiento y nos vinculamos. Esta transformación también alcanza a las infancias, quienes desde edades tempranas incorporan en sus rutinas cotidianas dispositivos como celulares, tabletas o televisores. En este sentido, numerosos estudios advierten sobre las consecuencias del uso excesivo y no mediado de pantallas en los primeros años de vida. Interesa citar a Céspedes (2016), para quien la exposición temprana y prolongada a tecnologías digitales, interfiere en el uso de la mirada como código comunicativo. Desde esta perspectiva, el niño/a que comienza a mirar la pantalla por horas pierde la capacidad de hacer sinapsis en la corteza parietal del hemisferio derecho y en la corteza occipital para poder mirar rostros. Esto impide desarrollar habilidades comunicativas, como la lectura de gestos y rostros, procesos que se consolida principalmente en contextos de interacción lúdica y afectiva.

En este sentido, el juego no solo se presenta como una herramienta pedagógica, sino también como un derecho y necesidad para el desarrollo emocional, cognitivo y social en la infancia. A través de las actividades lúdicas, los niños/as exploran, crean vínculos, resuelven conflictos y construyen aprendizajes significativos. Por esto, en un contexto de creciente

digitalización, comprender cómo se promueve el juego en el ámbito familiar y escolar resulta crucial.

Este trabajo busca aportar al campo de la psicopedagogía un análisis contextualizado sobre la temática. Si bien, el fenómeno ha sido ampliamente abordado desde diversas disciplinas, son pocas las investigaciones que interroguen, desde una mirada psicopedagógica, el lugar del juego en la infancia en un contexto de grandes avances tecnológicos. En este sentido el presente estudio busca aportar al estado actual del tema una mirada situada que permita comprender como se configuran ambas variables en un contexto específico, lo cual, además de aportar a la comprensión del tema en ese entorno particular, habilita la posterior construcción de estrategias contextualizadas.

Respecto a sus contribuciones prácticas, se espera que los resultados de este estudio sirvan de insumo a familias para la toma de decisiones informadas para enfrentar el uso desmedido de las tecnologías. Además, adquiere relevancia para la sociedad en general, ya que busca contribuir al desarrollo de estrategias que promuevan el uso responsable y educativo de la tecnología en la primera infancia.

ESTADO DE ARTE

Se realizó una revisión bibliográfica de producciones académicas publicadas en los últimos cinco años, con el propósito de identificar líneas de avances en la temática, recuperar enfoques teóricos relevantes y, especialmente, reconocer áreas aún poco exploradas dentro del campo psicopedagógico. Si bien, en los últimos años diversos estudios han abordado la incidencia de la tecnología en el desarrollo infantil, destacando los riesgos asociados al uso excesivo y no mediado, sus resultados no han logrado agotar las explicaciones sobre cómo esta exposición puede desplazar experiencias fundamentales para el desarrollo integral de niños/as, entre ellas, el juego. Asimismo, persiste una escasa indagación sobre como las concepciones, actitudes y prácticas de padres y docentes se articulan en la configuración del lugar que ocupa el juego en la primera infancia.

Un estudio que interesa mencionar es el de Escobar (2022) en Chile, titulado “*Factores influyentes en el desarrollo del juego de niños y niñas en etapa escolar*”. La investigación se realizó desde un enfoque cualitativo y diseño fenomenológico. Como instrumentos de recolección de datos se realizaron entrevistas semiestructuradas a padres, bajo la modalidad virtual y observación de registros documentales (videos de los niños). Como principales resultados el estudio arrojó que uno de los factores más influyes en el juego de los niños/as es la tecnología, revelando que propicia actividades más pasivas, dejando de lado la mediación con el otro. En esta línea, como factores condicionantes se destacaron los espacios físicos, los cuales se caracterizan por ser más reducidos y tienen relación directa con la inseguridad, y la reducción del tiempo libre (jornadas escolares y laborales más largas). Además, se identificaron los efectos que trajo la pandemia COVID-19, los cuales impactaron directamente en el juego (espaciotemporal y contexto social). El autor también destaca el vertiginoso avance tecnológico, lo cual produce en los niños otros tipos de intereses, como permanecer sentados varias horas frente a las pantallas. Las familias entrevistadas

mencionaron que la tecnología influye a diario en el juego de sus niños, por lo cual deben mediar ese uso, para que no sea desmedido.

En el contexto nacional, se localiza el estudio de Paolicchi, Nuñez, Larrabure, Bosoer, Abreu, Bozzalla et al. (2020) titulado “*Apego. Juego. Constitución subjetiva. Estudio exploratorio sobre la función del juego y su relación con el ejercicio de la parentalidad y el trabajo docente*”. Este tuvo por objetivo dar cuenta de la relevancia que adquiere la actividad lúdica y la presencia y disponibilidad de los otros significativos para la constitución psíquica del niño. La metodología fue de tipo exploratoria. La muestra estuvo conformada por 116 madres y padres de niños/as entre 3 y 5 años, procedentes de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Tandil, Gualeguay y Salta, y por siete docentes de Nivel Inicial (seis de instituciones de la ciudad de Tres Arroyos y una de una institución de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires). Al primer grupo se le administró un cuestionario para relevar datos acerca de sus creencias, actitudes, valores e información en relación con diferentes aspectos del desarrollo infantil y del ejercicio de la parentalidad, tales como la importancia de la actividad lúdica. Por su parte, a los docentes se les realizaron entrevistas con la finalidad de indagar sus concepciones sobre las funciones del juego infantil, así como conocer aspectos actuales del desarrollo de la actividad lúdica en los niños/as y del vínculo con sus padres. Los resultados arrojaron que los padres valoraban los momentos de juego y los consideraban fundamentales para el desarrollo infantil, no obstante, expresaron sentirse aburridos en tales actividades. Con respecto a las docentes, algunas enfatizaron la necesidad de juegos que estimulen el desarrollo cognitivo, otras de juegos socializadores y propiciadores de las relaciones entre pares, y otras de juegos que contribuyan al desarrollo integral del niño. Asimismo, se evidenciaron en las entrevistas preocupaciones respecto al impacto de los juegos tecnológicos en el desarrollo infantil. Las autoras concluyen en la relevancia que adquiere la actividad

lúdica y la presencia y disponibilidad de los otros significativos para la constitución subjetiva de cada niña y niño.

En la misma línea, López Mantecón (2021) realizó en España un estudio titulado “*La concepción del profesorado y las familias sobre la importancia del juego en el desarrollo infantil*” con el objetivo de analizar sus nociones y actitudes respecto al uso del juego en beneficio del desarrollo del niño, como así también las consecuencias del COVID-19 en este sentido. La investigación se realizó bajo un enfoque cuantitativo y descriptivo. La muestra fue de 24 personas (12 docentes de nivel inicial y primario y 12 padres/madres), a quienes se les aplicaron dos cuestionarios de elaboración propia (ad hoc) a través de la plataforma Microsoft Forms. Los resultados evidenciaron que el juego es valorado por los adultos como un factor importante dentro del desarrollo educativo del niño, siendo los maestros quienes otorgan mayor relevancia en comparación con las familias. Los resultados también evidenciaron que el COVID-19 influyó negativamente en el tiempo y la forma de jugar en los niños, tanto en las aulas como en los hogares, dada la influencia de la tecnología digital.

Siguiendo con el contexto español, se localiza la investigación de Franco Hernández (2021), titulada “*Uso de las TIC en el hogar durante la primera infancia*”, que tuvo por finalidad conocer la manera en que los niños de 3 a 6 años interactúan con los dispositivos móviles en el ámbito cotidiano, como así también analizar la percepción de los padres o tutores acerca del uso de la tecnología por parte de sus hijos. La investigación asumió un enfoque mixto, con un diseño de tipo descriptivo y correlacional. La muestra estuvo conformada por 201 familias de niños con edades comprendidas entre los 3 y 6 años, residentes en la Región de Murcia. Para la recogida de información se administraron cuestionarios, tanto en formato papel como digital, a través de la herramienta “Google Forms”. Como principales resultados el estudio arrojó que los dispositivos más utilizados por los niños de esta franja etaria son el smartphone y la Tablet de sus padres, siendo la madre

quien supervisa al niño/a en casi la totalidad de los casos. Los recursos de preferencia, según arrojaron los cuestionarios, son los vídeos infantiles de entretenimiento seguidos por los vídeos de dibujos animados. Con respecto a los padres la mayoría evidenció una actitud desfavorable hacia el uso de la tecnología por parte de sus hijos, y un porcentaje aún mayor expresó que el hecho de que su hijo/a utilice dispositivos tecnológicos suele crear conflictos en el hogar.

En sintonía con el estudio anterior, San-Martín-Roldán, González-Marrón, de-Paz-Cantos, Lidón-Moyano, Díez-Izquierdo, y Martínez Sánchez (2024) en su investigación titulada “*Normas y percepciones de los padres sobre el uso de dispositivos móviles por parte de niños menores de cinco años*” analizaron la preocupación de los padres por un mayor uso de los dispositivos móviles en sus niños. Se trató de un estudio cuantitativo, con un diseño analítico. Se estudió una muestra no probabilística de 183 padres, a quienes se les aplicó un cuestionario de 44 preguntas, bajo la modalidad virtual. Como principales resultados se obtuvo que una baja proporción usa los dispositivos como premio o castigo, varios de ellos se preocupan por esta exposición por lo cual limitan su uso, y buscan un equilibrio con otras actividades, no obstante, los niños se muestran desafiantes ante este límite y no disfrutan de realizar otras actividades.

Otro antecedente localizado en la literatura afín es el trabajo de las investigadoras Marín Suelves, Becerra Brito y Rego Agraso (2022) titulado “*Los recursos educativos digitales en educación infantil. Analizando las visiones del profesorado*”, cuyo objetivo fue analizar las percepciones de los docentes sobre los usos didácticos y organizativos de la tecnología en general y de los recursos educativos digitales en particular, y la valoración tras su introducción en la etapa de Educación Infantil. El estudio fue de corte cualitativo y como instrumento de recogida de información se empleó una entrevista semiestructurada a una muestra de 15 docentes del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad de

Valencia, Canarias y Galicia. Los resultados mostraron convergencias y divergencias en las respuestas de los docentes en cuanto al uso de tecnologías por parte de los niños/as en los dos contextos de socialización primaria (escuela y hogar). Por otra parte, el profesorado coincide en la necesidad de que las TIC convivan con otros materiales de tipo manipulativo o experimental, fundamentalmente por las características de esta etapa del ciclo vital. De igual modo, consideran que el nivel de competencia digital de las familias es bajo, aspecto que relacionan con el excesivo uso de las pantallas por parte de los niños. Una de las principales ventajas a las que aluden los docentes en relación con los recursos digitales es su papel motivador de los niños/as ante las tareas propuestas desde el centro educativo. El estudio concluye que el proceso de transformación digital de las escuelas parece ir por detrás de la realidad social y depende en gran medida de las características de cada institución, así como de la formación y las actitudes de los docentes frente al uso de tecnologías en la primera infancia.

Otra investigación que interesa citar es la de Alonso Sainz (2022), titulada *“Las TIC en la etapa de educación infantil: una mirada crítica de su uso y reflexiones para las buenas prácticas como alternativa educativa”*, la cual tuvo por objeto evidenciar los efectos positivos y negativos del uso de las TIC a nivel psicológico y pedagógico en esta etapa del desarrollo. La metodología empleada fue de tipo hermenéutica, es decir, se analizó desde la teoría aquello que ocurre en la educación poniendo en relación lo pragmático con lo teórico. Su autor concluye sobre la necesidad de la formación continua de docentes en relación con las TIC en lo educativo, y, además, sobre la importancia de orientar a los padres en relación al uso adecuado de las mismas.

En la misma línea que Alonso Sainz (2022); Saiz-Fernández et al. (2022) desarrollaron una investigación en Valencia (España) titulada *“La tecnología como mediadora de aprendizajes en el aula de infantil”* la cual describe las características de la

infancia, el uso de las TIC y su relación con la educación infantil. El enfoque de la investigación fue de tipo cualitativo. La muestra estuvo conformada por cinco docentes (cuatro pertenecientes a la escuela pública y una a privada). El instrumento utilizado fue el grupo de discusión, basado en un guion que recogía las vivencias de los participantes acerca del fenómeno bajo estudio. Los resultados arrojaron que las tecnologías contribuyen al proceso de enseñanza y aprendizaje, siendo un gran complemento. No obstante, el uso desmedido durante la infancia puede ser una barrera para vivenciar experiencias de la cotidianidad.

Se localiza también la investigación de Rodríguez Numa (2025) en Colombia, titulada “*La importancia del juego en la primera infancia*”, cuyo objetivo fue fomentar el uso correcto de la tecnología en los niños y niñas de primaria del barrio La Primavera en Ocaña, Norte de Santander mediante juegos interactivos durante el primer semestre del 2025. El estudio se realizó desde un enfoque cualitativo y experimental con el fin de explorar la implementación de estrategias mediante juegos interactivos, y de esta manera fortalecer el uso adecuado de la tecnología en los contextos familiar y educativo. Como instrumentos de recolección de datos se emplearon, la observación participante y un cuestionario politómico con escala Liker. La unidad de análisis contó con la participación de niños y niñas entre los 4 y 9 años de edad del citado barrio. La autora concluyó que el uso responsable de la tecnología contribuye significativamente al fortalecimiento de los procesos de aprendizaje en niños y niñas, fomentando el juego interactivo, el desarrollo de habilidades creativas y sociales, así como el fortalecimiento de los vínculos familiares a través de una dinámica saludable con la tecnología.

Cerrando los antecedentes, se menciona el Trabajo de Fin de Grado en Educación Primaria de Martínez Alcolea (2022) en España, titulado “*El uso de las tecnologías en la primera infancia*”. Se trata de un estudio de indagación teórica que tuvo por objetivo conocer

la incidencia del uso de las tecnologías en el desarrollo infantil a edades tempranas. La búsqueda se realizó en diferentes fuentes como: American Academy of Pediatrics y el Instituto Nacional de Estadística y Common Sense Media. Como parte de los resultados, la autora destaca que el juego tradicional, la interacción social y la experiencia, son factores indispensables para el correcto desarrollo del niño. Destacando que el uso de pantallas a edades tempranas puede ser un agravante de problemas cognitivos relacionados con el TDAH, u otros trastornos tales como, obesidad, alteraciones del sueño, violencia y agresividad. En este sentido, la autora concluye que el uso de tecnologías digitales puede suponer graves problemas en el desarrollo cognitivo si no se hace un uso adecuado de ellas.

MARCO TEÓRICO

El juego en la primera infancia

La primera infancia o infancia temprana es el período del ciclo vital comprendido entre la concepción y los cinco años (Genta, 2020). Es considerada la etapa más significativa en la estructuración del psiquismo, ya que durante estos años se sientan las bases del desarrollo posterior del individuo (Rattaro, 2022). En los dos primeros años de vida se consolida buena parte del desarrollo intelectual, emocional, físico y social, mientras que entre los dos y los cinco años se establecen los pilares del aprendizaje posterior, de la educación formal y de las competencias sociales (Genta, 2020).

Durante este periodo la plasticidad neuronal es mayor que en el resto de la vida, por lo cual es importante atender no solo a los procesos internos del desarrollo, sino también al entorno que rodea al niño/a y a los vínculos significativos que propician su crecimiento (UNICEF, 2014).

Uno de los procesos más esenciales que ocurre en esta etapa, y que idealmente continúa a lo largo de toda la vida, es el juego. El Comité sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas (2013) lo define como “todo comportamiento, actividad o proceso iniciado, controlado y estructurado por los propios niños; que tiene lugar dondequiera y cuando quiera que se dé la oportunidad” (p. 6). Así, el juego, en tanto expresión espontánea, constituye un canal privilegiado a través del cual los niños interactúan con el mundo, ensayan roles y desarrollan habilidades.

Desde la perspectiva de Vygostki (1934) el juego representa un contexto de interacción en el que se despliegan formas de comunicación y acción entre pares, configurando estructuras flexibles e integradoras que permiten la adquisición natural de

habilidades y conocimientos referidos tanto a los temas representados en el juego como a los recursos psicológicos desplegados (Ortega Ruiz, 1992, citado en Ruiz Gutiérrez, 2017).

Por su parte, la teoría de Piaget, enmarcada en lo que se ha dado en llamar psicología de la consciencia según Landeira (1998); concibe el juego como una conducta que debe cumplir ciertas condiciones: ser placentera, libre, voluntaria, y desinteresada. Por su carácter autotélico, el juego no busca eficacia ni persigue resultados, es decir, no exige la elaboración de un producto determinado ni busca obtener ganancias, sino, por el contrario, es un fin en sí mismo, una acción gratuita que se vincula con la fantasía y la distracción (Cáceres Zúñiga et al., 2018).

Landeira (1998), al retomar los postulados de Freud, subraya el carácter simbólico del juego exponiendo que el niño, apuntalado en un fragmento de la realidad, le presta un significado particular y un sentido secreto. De este modo, se encuentra al servicio de la realidad de su deseo. En el juego, el niño crea un mundo propio, o bien, inserta las cosas de su mundo en un nuevo orden que le resulta agradable, amable y apto para ser amado. Para Freud (1920) “a través del juego, el niño consigue dominar los acontecimientos, pasando de una posición pasiva a una activa, en su camino de reconocimiento del mundo exterior y en un intento por controlar la realidad” (como se citó en Larrabure y Paolicch, 2018, pp.367-368).

En esta misma línea, Winnicott (1993) destaca el juego como el espacio privilegiado para la creatividad, tanto en la infancia como en la adultez. Desde su teoría del objeto transicional, afirma que el juego ocurre en el área intermedia entre la realidad interna y externa, en un espacio que no está adentro ni afuera, sino en una zona transicional donde el sujeto se permite ser, crear y explorar. Allí el individuo no solo piensa, sino que hace: jugar es hacer. Y, en ese hacer, se construye subjetividad.

Funciones del juego en el desarrollo de la primera infancia

Si bien el juego es un proceso ininterrumpido que se inicia antes del nacimiento y se mantiene durante toda la vida, la infancia es la etapa por excelencia para el desarrollo y manifestación de las interacciones lúdicas (Larrabure y Paolicch, 2018). En este periodo, el juego se manifiesta como un aspecto esencial para el despliegue de distintas funciones afectivas, cognitivas y sociales (Cáceres Zúñiga et al., 2018), de ahí que sea considerado el vehículo universal para el aprendizaje de múltiples destrezas y habilidades para la vida (Fourment Sifuentes, 2012; Fernández, 2012).

A nivel cognitivo, el juego estimula el cerebro a través de la formación de conexiones entre las células nerviosas (Anderson-McNamee y Bailey, 2017), lo cual mejora la destreza perceptiva, la activación de la memoria y las habilidades lingüísticas (Solís García, 2019). Asimismo, contribuye significativamente al funcionamiento ejecutivo, asociado al proceso de aprendizaje, ya que por medio del juego el niño/a utiliza la imaginación y la creatividad para resolver problemas o encontrar soluciones a sus inquietudes (Cáceres Zúñiga et al., 2018; Monge Zamorano et al., 2019). En línea con lo anterior, mejora las habilidades matemáticas tempranas (manejo de números y conceptos espaciales) (Monge Zamorano et al., 2019), y las construcciones lingüísticas complejas (habilidades de pre-lectoescritura) (Arévalo Espinoza, 2016).

El juego también está imbricado en el desarrollo psicomotriz e involucra miradas, trayectorias, recorridos, movimientos, desplazamientos y ademanes que llenan de sentido la acción de los niños/as (Cáceres Zúñiga et al., 2018). Así, van comprendiendo su funcionamiento corporal e incorporando y desarrollando capacidades motoras gruesas (correr, brincar y trepar) asociadas al control muscular, al equilibrio, la coordinación y percepción del propio cuerpo, como así también, habilidades motoras finas, como la capacidad de sostener un lápiz (Anderson-McNamee y Bailey, 2017; Larrabure y Paolicch, 2018; Solís García, 2019).

Desde el punto de vista social, permite a los niños/as conectarse con otros, utilizar juguetes y objetos para simular situaciones o proyectar eventos. Cuando los niños juegan están de alguna manera representando el mundo, haciendo uso de su imaginación para imitar las actuaciones que observan en la realidad (Cáceres Zúñiga et al., 2018). Según Moreno (2002) “jugando el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” (p.25). De este modo, al cumplir una función de ensayo, el juego permite conocer y dominar las realidades y, de modo particular, explorar las relaciones con los demás, así como los patrones, usos y hábitos que posibilitan la construcción de la identidad cultural (Fourment Sifuentes, 2012).

Esta idea es reforzada por Garzón (2011) cuando afirma que, desde el punto de vista antropológico, los niños en sus juegos potencian la identidad del grupo social al cual pertenecen. Van aprendiendo los diversos valores humanos y éticos que les permiten actuar y ser miembros de estos grupos. Esto implica la posibilidad de compartir, comunicarse e iniciar el desarrollo de habilidades sociales como la reciprocidad y la empatía, así como la adquisición de elementos ordenadores como la disciplina y las normas sociales, lo que a su vez contribuye a la formación de su personalidad y de su desarrollo integral (Garzón, 2011; Fourment Sifuentes, 2012).

Desde lo afectivo, el juego es una actividad que ayuda a establecer relaciones seguras, estables y afectuosas con padres y cuidadores, que son necesarias para lograr una adecuada maduración (Solís García, 2019; Monge Zamorano et al. 2019). Mediante el juego, el niño está involucrado no sólo en la autoexpresión sino también en el autoaprendizaje, explorando y experimentando a través de sensaciones, movimientos y relaciones que le permiten conocerse a sí mismo y formar sus propios conceptos del mundo (Solís García, 2019).

Tipos de juegos en la primera infancia

El juego entraña el ejercicio de autonomía y de actividad física, mental o emocional, y puede adoptar infinitas formas, pudiendo desarrollarse en grupo o individualmente (Cáceres Zúñiga et al., 2018).

Anderson-McNamee y Bailey (2017) plantean que a medida que los niños crecen sus juegos evolucionan, y enumeran una serie de juegos que, si bien están asociados, no se limitan a ciertos grupos de edad específicos, a saber:

Juego libre. Es la forma inicial de jugar y tiene lugar en los tres primeros meses de vida. Aquí, el niño hace movimientos al azar sin un propósito claro, de ahí la denominación de “juego libre”. Durante esta etapa, ocurre parte del juego sensoriomotor, a través del cual el niño explora el mundo a través del tacto, mordiendo, oliendo, golpeando, pateando.

Juego solitario. De los tres a los 12 meses, los bebés pasan gran parte de su tiempo concentrados en su propio juego, explorando su mundo, observando, agarrando objetos, sin advertir la presencia de otros niños jugando a su alrededor. Sin bien este tipo de juego es característico de la primera infancia, es importante que todos los grupos de edad tengan tiempo para jugar solos.

Juego constructivo o funcional. Comienza en la infancia y se vuelve más complejo a medida que los niños crecen. En esta etapa también ocurre el juego sensoriomotor, a través del cual exploran texturas y formas de los objetos con la boca. El juego constructivo permite que los niños exploren objetos y descubran patrones para saber qué funciona y qué no funciona. Los niños que ganan confianza manipulando objetos se hacen buenos en crear ideas y trabajar con números y conceptos.

Juego de espectador. Suele ocurrir entre los 12 y los 36 meses. El niño mira a sus pares jugar y de esta manera aprende habilidades sociales como relacionarse con los demás y

comunicarse de diferentes maneras. Si bien este tipo de juego comienza por lo general al año de vida, puede tener lugar a cualquier edad.

Juego paralelo. Tiene lugar entre los 18 meses y los dos años. Los niños comienzan a jugar junto a otros niños, pero con escasa o nula interacción. Son característicos de esta etapa los “monólogos colectivos”. Este tipo de juego brinda oportunidades para hacer juegos de rol, como vestirse y representar. También contribuye a la construcción de la idea de pertenencia “mío”. Comienzan a mostrar su necesidad de estar con otros niños de su misma edad. Aunque el juego paralelo ocurre en los niños más pequeños, puede suceder en cualquier grupo de edad.

Juego asociativo. Cuando los niños tienen alrededor de tres a cuatro años de edad, se interesan más en otros niños que en los juguetes en sí mismos. En esta etapa se comienza a socializar. El juego asociativo ayuda a aprender qué hacer y qué no hacer. Del mismo modo, enseña el arte de compartir, estimula el desarrollo del lenguaje, la capacidad de resolver problemas y la cooperación. En el juego asociativo, los grupos de niños tienen metas similares y, si bien no establecen reglas, es decir, no existe una organización formal, todos quieren jugar con los mismos tipos de juguetes.

Juego social. Tal como se dijo anteriormente, a partir de los tres años los niños empiezan a socializar con otros niños. Al interactuar con ellos en entornos de juego, experimentan una variedad de situaciones sociales que los preparan para funcionar en el mundo adulto; aprenden reglas sociales como dar, recibir y cooperar y empiezan a usar el razonamiento moral para desarrollar un sentido de valores.

Juego físico y motor. Tiene lugar cuando los niños corren, saltan y juegan a esconderse. El juego físico ofrece una oportunidad para que desarrollen su fuerza muscular.

Juego expresivo. Ayudan a los niños a aprender a expresar sentimientos. Abarca desde pintar, dibujar, hacer manualidades con arcilla u otros materiales para experimentar diferentes

texturas. Los bloques de golpear y los instrumentos de ritmo son juguetes para el juego expresivo.

Juego de fantasía o simbólico. En este tipo de juego, los niños ensayan nuevos roles y situaciones, experimentan con lenguajes y emociones a partir de la imaginación y la fantasía. Los niños empiezan a pensar y crear más allá de su mundo. Asumen roles adultos y aprenden a pensar en de manera abstracta, extienden su imaginación y usan palabras y números para expresar conceptos, sueños e historias.

Rol de la familia en la escena lúdica. Actitudes y prácticas de los adultos significativos hacia el juego infantil

A lo largo de su vida, el ser humano forma parte de múltiples sistemas sociales, pero el más consecuente, duradero e importante es la familia. Por sus funciones de afecto, crianza y educación, constituye la unidad básica de desarrollo personal y social. No solo asegura la supervivencia física, sino que también construye lo esencialmente humano del hombre (Eroles, 2001). Más allá del cuidado y apoyo mutuo, representa el espacio en el que los seres humanos realizan las más profundas experiencias, que, en la primera infancia, se canalizan especialmente a través del juego.

El psiquismo de un ser humano se configura en la interacción con otros. En los primeros tiempos, el niño necesita ser mirado por un Otro significativo, que es quien desempeña, independientemente del género, la función materna. Esta función consiste en sintonizar con las necesidades del neonato dando lugar, al mismo tiempo, a la libidinización de su cuerpo a través de la comunicación verbal y el contacto físico (Rattaro, 2022).

Los tempranos intercambios entre el bebé y su madre, generan un territorio de transición entre el espacio interior (subjetivo) y el espacio exterior (objetivo), denominado “intermedio” o “transicional”. Aquí aparecen los fenómenos y los objetos transicionales, que posibilitan el despliegue de la actividad lúdica. El espacio transicional se co-construye entre

el bebé y su madre, gracias a la contención y el sostén desplegados tempranamente, lo que a su vez permite que en el niño crezca la ilusión (Larrabure y Paolicch, 2018).

En un principio, la personalidad del niño/a se encuentra en un estado no integrado, de modo que para que pueda reconocerse como una unidad distinta a los otros y al mundo externo, es necesario que cuente con un ambiente facilitador, es decir, un medio que responda adecuadamente a sus necesidades instintivas, afectivas, de cuidado y de presencia. Este ambiente facilitador, en los primeros tiempos, está representado por la madre o quien desempeñe la función materna, pero luego se va ampliando progresivamente al padre, a los familiares y otros adultos significativos, y posteriormente, a su entorno social (maestros, amigos, etcétera) (Larrabure y Paolicch, 2018).

Es muy importante el rol del adulto que facilita el juego, ya que al comienzo es él quien introduce la escena lúdica y posibilita el armado de deseos y la instauración de la esperanza de un encuentro- reencuentro (Janin, 2005, como se citó en Rattaro, 2022). Tal como expresa Janin (2022) “jugamos porque alguien jugó con nosotros y nos introdujo en el placer del juego” (p.44). A veces ese alguien, puede ser otro niño, pero siempre debe haber otro que le otorgue un sentido lúdico a la acción y que posibilite la identificación (Janin, 2022).

Por esto, es indispensable que el Otro significativo desarrolle su capacidad lúdica para lograr ese vínculo de juego con el niño. Esto implica dejarse sorprender por sus habilidades y posibilidades, su desarrollo, sus aprendizajes y sus propuestas. También significa flexibilizarse frente a las expresiones de deseo y otras variables emergentes (Ofele, 2014). Este vínculo con adultos dispuestos a involucrarse en la experiencia lúdica se convierte en un elemento estimulante para el desarrollo del juego (Cáceres Zúñiga et al., 2018), y así lo describe Janin (2022) “si no hay adultos que sientan placer en jugar con el niño, para éste será más difícil armar espacios lúdicos” (p.44)

Cuando un adulto y un niño descubren cómo jugar y disfrutan juntos, hay un gran potencial de desarrollo personal y social que puede influir en todos los aspectos de sus vidas cotidianas. Ambos deberán disfrutar de ese juego atravesado por la ternura para que se produzca el encuentro amoroso y posibilitar allí el desarrollo, el crecimiento y el aprendizaje (Ofele, 2014).

Infancia y familia en la Era Digital: la tensión entre la tecnología y el desarrollo del juego

La modernidad líquida, concepto acuñado por Bauman (2004) para definir la posmodernidad, describe una sociedad que, a través de un proceso de “licuefacción”, pasó de lo sólido a lo líquido, es decir, a lo leve, instantáneo y liviano, para poder moverse fácilmente. En este contexto, el consumo se erige como una de sus principales características, donde el mercado, incita constantemente a la sociedad a consumir los nuevos productos.

La subjetividad en esta era se proyecta hacia afuera, en los objetos, en la tecnología, y demás apropiaciones materiales y simbólicas que puedan otorgarle valor al sujeto y conectarlo al mundo de los demás. La construcción de la subjetividad parece basarse en la búsqueda del placer y la satisfacción instantánea (Guerra, 2000; como se citó en Genta, 2020).

Así, la sociedad contemporánea se encuentra fuertemente mediatizada por las nuevas tecnologías, las cuales han generado nuevos patrones de estructuración psíquica, especialmente en la infancia. Desde edades cada vez más tempranas, los niños están expuestos a experiencias de consumo de productos audiovisuales cargados de fuertes estímulos sensoriales en formas icónicas, sonoras y de imágenes en movimiento. Además, están familiarizados con la utilización autónoma de aplicaciones y software informático

interactivo y multimedia que captan su atención y los entretienen durante un tiempo prolongado (Moreira et al., 2022).

Según Balaguer (2012) el avance tecnológico ha hecho confluir en este tipo de objetos funciones electrónicas junto con otras funciones más humanas; como la compañía, el apoyo y la comunicación. Explica el autor que la pantalla ha adquirido una función maternante en la infancia, convirtiéndose en un espacio transicional entre la realidad y la fantasía (Genta, 2020).

Asistimos a una era en que la pantalla se emplea frecuentemente para optimizar el tiempo en momentos clave de intercambio entre un niño/a y un adulto, como por ejemplo durante las comidas o a la hora de cambiar los pañales o ir a dormir. Esto lleva a que los padres no estén presentes como “ese Otro primordial que enlaza las producciones del niño, significando con las palabras lo que el niño esté observando y escuchando, obturándose así, un espacio lúdico donde se pueda ir anudando un código compartido” (Rattaro, 2022, p.11).

En línea con lo anterior Janin (2014) enfatiza que en la actualidad las imágenes prevalecen sobre la palabra, lo que también ha llevado a la pérdida del valor otorgado a los cuentos. Al respecto, la autora explica que la narración de cuentos habilita un tiempo de reflexión y preguntas, mientras que las imágenes no tienen en cuenta las reacciones del niño, convirtiéndolo en un mero espectador frente a estímulos rápidos.

No se aprende a hablar con máquinas, sino con otros a quienes el niño puede responder, con quienes puede intercambiar sonidos, gestos y palabras. El celular o la tableta no dan respuestas ni tienen en cuenta los sonidos que el niño emite (...) no hay escucha del otro y eso impide la construcción del lenguaje. (Janin, 2022, pp. 33-34).

Esta idea es apoyada por Levin (2018) quien destaca que las imágenes digitales eliminan el “arte” de interrogar e indagar, de escuchar y combinar sentidos por donde se escabulle el suspenso, tan propio de esta etapa. Este autor agrega que estos dispositivos no pueden reemplazar el lugar y la disposición corporal del Otro, tan esencial para la estructuración del niño, quien necesita de la caricia, del olor y de la sensibilidad del otro para instituir la suya: “Las pantallas no poseen cuerpo para albergar un sentimiento que unifique al pequeño” (Levin, 2018, p.78)

Los video juegos y computadoras establecen interlocutores y comportamientos regulados por protocolos previamente establecidos, lo que, a diferencia del juego no estructurado, puede limitar la creatividad y la imaginación (Levin, 2018). En este sentido, resulta fundamental que los niños se vinculen con el entorno a través de sus sentidos y emociones y, sobre todo, que puedan maravillarse ante la novedad que implica cada nuevo descubrimiento.

Siguiendo con la línea argumental de Levin (2018), la lógica de la época actual crea al denominado “niño Zapping”, una figura que emerge en un contexto saturado de imágenes y estímulos visuales. La dinámica de saltar de una imagen a otra, evitando cualquier tipo de pausa produce en los niños una forma de apropiación fragmentaria y pasajera, un pensamiento icónico sin ningún tipo de contenido ni fundamento. Así, el acto de presionar un botón y cambiar la imagen, sitúa al niño en una posición pasiva, en el que es controlado por el flujo audiovisual.

Volviendo a Balaguer (2012) los padres de estas nuevas generaciones muchas veces están ausentes, ausencia que no siempre remite a la no presencia física, sino principalmente a funciones parentales ausentes. Según este autor, los padres “con las pantallas tienen, entonces, esa relación ambivalente que se puede tener con una niñera que alivia la carga, pero a la vez quita protagonismo y exclusividad a la maternidad y a la paternidad” (p.134).

Es evidente que existe un temor social al aburrimiento de los niños y a la posible manifestación de conductas agresivas de su parte, de modo que, como respuesta, se apela frecuentemente a estímulos constantes. Si bien los dispositivos digitales aparentan ser efectivos para mantener a los niños tranquilos y en silencio, no constituyen el medio adecuado para el desarrollo de habilidades autorregulatorias. En efecto, los niños/as necesitan acompañamiento y orientación para aprender a identificar y gestionar sus emociones (Rattaro, 2022).

No se puede desconocer que las tecnologías digitales, cuando se utilizan con objetivos claros de aprendizaje y bajo la supervisión guiada de un adulto, aportan enormes ventajas. Sin embargo, cuando operan como un lugar privilegiado de fijación, educación y humanización, son numerosos los riesgos y problemas que conllevan en relación a la infancia (Levin, 2018).

Educación, juego y tecnología en el Nivel Inicial. Limitaciones y oportunidades del uso de las tecnologías en la primera infancia

Tal como se ha mencionado en apartados anteriores, durante la infancia se sientan las bases para el posterior desarrollo cognitivo, emocional y social de un individuo (Palacios y Castañeda, 2009) por lo cual, las experiencias de aprendizaje que tengan durante esta etapa serán fundamentales para su vida futura (Cortes y García, 2017).

En este sentido, el Nivel Inicial brinda al niño/a una oportunidad única de transitar una variedad de experiencias en las que pueda cooperar, problematizar la realidad, pensar y hacer con otros, habilitando el placer en los modos de conocer y de vincularse con el conocimiento en las experiencias de aprendizaje (Diseño Curricular para la Educación Inicial, 2019).

Las oportunidades lúdicas, sociales, exploratorias y expresivas que se ofrecen en el Jardín de infantes, les permiten a los niños/as desplegar sus potencialidades y capacidad

creativa, desarrollar los procesos de alfabetización cultural y vivir en comunidad (Aloy, 2020). Es así que el juego, como contenido de alto valor cultural para el desarrollo integral del niño (Ley 26.206, art.20 inc.d), y la capacidad de expresión, a través de los distintos lenguajes tanto verbales como no verbales (Ley 26.206, art.20 inc. e) se constituyen en ejes vertebradores de las propuestas de enseñanza.

En definitiva, en el nivel inicial, los procesos de aprendizaje y experiencias privilegian actividades que fomentan el desarrollo integral del niño, como juegos corporales, manipulación de objetos, y diversión con juguetes analógicos. Además, se estimula la expresión oral y la interacción con sus compañeros, así como la utilización de recursos tangibles como los lápices, papel o crayones para la expresión artística y la introducción en la lectoescritura. (Moreira et al., 2022)

Sin embargo, los niños/as llegan al Jardín de Infantes mediatizados por las tecnologías de la información y comunicación, por lo que la formación en estos contextos no puede permanecer ajena a esta realidad. Si bien la incorporación de las TIC en el ámbito educativo ha sido vista como una oportunidad de ampliar la gama de recursos, estrategias didácticas y las modalidades de comunicación que se pueden ofrecer para mejorar, optimizar y alcanzar los objetivos del quehacer educativo; su uso en el contexto específico de la educación inicial ha generado un debate controvertido en torno sobre su influencia en el desarrollo cognitivo y socioemocional del niño, así como en la construcción de la subjetividad e identidad en la primera infancia (Dias Calderón, 2021; UNESCO, 2023).

Diversas investigaciones y experiencias realizadas en los últimos años han demostrado la influencia positiva que el uso de las tecnologías tiene en el aprendizaje y desarrollo cognitivo, al proporcionar experiencias de aprendizaje interactivas y personalizadas, y al aumentar la motivación de los estudiantes (Dias Calderón, 2021; Morejón Rodríguez, Abreus Gómez, y Torres Portela, 2023). Sin embargo, para hacer de la

interacción con la tecnología una experiencia de aprendizaje efectiva y responsable es necesario que se adopten estrategias pedagógicas adecuadas, alineadas con objetivos claros y específicos para su uso, que promuevan la exploración, experimentación y creatividad en un entorno lúdico y colaborativo. Además, no debe olvidarse que la tecnología debe ser utilizada en pos enriquecer el aprendizaje en diferentes áreas del curriculum.

Algunos autores plantean que, aunque las TIC formen parte de la cotidianidad de los niños, estos no poseen las estrategias y habilidades necesarias para beneficiarse de las potencialidades multimedia, hipertextuales e interactivas de la tecnología. Esto sugiere que, el conocimiento mecánico de competencias y destrezas tecnológicas deber ser solo el primer eslabón del proyecto educativo. Al respecto, Casado (2006) plantea que “además de saber cómo hacer funcionar los aparatos, es preciso atender al cuándo, al porqué y al para qué se debe recurrir a ellos” (como se citó en Franco Hernández, 2021, p.54), y para ello es necesaria la presencia de un adulto que posea las competencias necesarias para mediar su uso.

Aviva (2018), sostiene que el uso de la tecnología tiene una influencia significativa en el desarrollo infantil, particularmente en el desarrollo cerebral. Advierte que el uso prolongado de dispositivos tecnológicos en la primera infancia podría acelerar de forma inadecuada el crecimiento del cerebro, lo cual, a largo plazo, podría asociarse con trastornos tales como: déficit de atención, dificultades de aprendizaje, alteraciones en la regulación emocional (rabietas frecuentes) y retrasos en el desarrollo integral.

Asimismo, un uso excesivo de tecnologías puede tener otras consecuencias negativas tales como, bajo rendimiento académico, sedentarismo y trastornos del sueño. En relación con esto último, se señala que muchos niños/as utilizan el celular antes de dormir lo que puede provocar dificultades para conciliar el sueño o incluso insomnio. Por otra parte, se observa una correlación entre el uso de videojuegos y conductas hiperactivas o compulsivas, lo que podría derivar en una forma de adicción o dependencia a estos dispositivos. Todas

estas situaciones impactan negativamente en otras actividades fundamentales para el desarrollo como la lectura o habilidades lógico-matemáticas (Aviva, 2018).

El juego y la tecnología en la infancia. Una mirada desde la psicopedagogía

La Psicopedagogía se enfoca en el estudio de los procesos educativos que ocurren en el contexto de la enseñanza y el aprendizaje, es decir, su tarea está fundamentalmente centrada en el estudio de las personas en situación de aprendizaje y en los múltiples factores que inciden en dicho proceso (Coll, 2004). Tal como plantea Coll (1996) “la acción psicopedagógica está directamente vinculada con el análisis, planificación, desarrollo y modificación de los procesos educativos.” (Coll, 1996, Citado en Henao et al., 2006, p.217).

Durante la infancia, gran parte de los aprendizajes ocurren a través del juego. En los primeros años el juego no solo es una forma de entretenimiento, sino un vehículo universal para la incorporación y desarrollo de múltiples destrezas y habilidades para la vida (Fourment Sifuentes, 2012; Fernández, 2012). Por medio de este, los niños/as construyen saberes, despliegan la imaginación y configuran su subjetividad. Sin embargo, en el actual contexto atravesado por las tecnologías digitales, resulta necesario problematizar el lugar que ocupa el juego en la vida cotidiana de las infancias, y reflexionar sobre cómo ciertas prácticas tecnológicas pueden desplazar o empobrecer experiencias esenciales para el desarrollo.

Desde la perspectiva psicopedagógica, el juego no puede pensarse separado de los procesos de aprendizaje, ya que ambos comparten una misma matriz: el vínculo, la corporeidad y la interacción con otro. Aprender, es un proceso subjetivo, que se desarrolla en un entramado relacional y afectivo. Según Fernández (1987) el aprendizaje transcurre en el seno de un vínculo, que se entiende como un proceso que se construye de manera singular con otro/s, es decir, un otro que dona un lugar físico y simbólico, un espacio que se gesta en el “entre” de ambos sujetos constituyéndose a partir de una historia, experiencias y vivencias

corporales, verbales y/o gestuales (Fernández, 1987). Este vínculo es fundamental para el aprendizaje ya que permite la creación de un espacio de interacción y comunicación entre el sujeto que aprende y el otro que enseña.

En este sentido, González (2019) expone en sus conferencias, que las infancias contemporáneas se desarrollan en el marco de la cultura de la imagen y en una sociedad exhibicionista, en la cual la exposición constante se convierte en condición para ser visto y validado. Argumentando que sí, durante los primeros años de vida predominan las pantallas por sobre las miradas y las voces humanas, es probable que los niños/as experimenten dificultades para reconocer al otro como un sujeto. Esta carencia en la construcción del vínculo puede generar dificultades para registrar al otro, propiciando una mirada objetivante hacia los demás, configurando un escenario propicio para la emergencia de conflictos en la convivencia.

Dicho en otros términos “el aprendizaje es un proceso cuya matriz es vincular y lúdica y su raíz corporal” (Fernández, 1987, p.54), lo que indica que aprendemos desde el seno vincular humano, es decir, para aprender se necesitan dos personajes y un vínculo que se establece entre ambos. Se piensa al vínculo como el escenario de los sujetos implicados en el proceso, que resulta como una producción nueva cuando el sujeto aprendiente se encuentra con la ajenidad del otro/s, la que otorga singularidad al encuentro (Fernández, 1987).

En el contexto del jardín de infantes, el aprendizaje se construye sobre la trama del contacto, cercano, muy ligado a lo corporal y vinculado a la presencia. De acuerdo con Sierra (2018) el cuerpo es el canal comunicativo para los aspectos de aprendizaje, es el cuerpo, mediante el movimiento, el que permite atrapar el proceso de aprendizaje. El cuerpo ensaya, se equivoca, se corrige, aprende, “habla”, transmite, no por medio de palabras, sino por gestos, movimientos, posturas, actitudes y emociones. Es la primera vía de comunicación, el asiento de las emociones, de las sensaciones, instrumento de la afectividad y del deseo. Desde

el principio hasta el final el aprendizaje pasa por el cuerpo. (Calmels, 2003; Fernández, 2002; Paín, 1987).

En la era de las TIC el vínculo, la afectividad y la corporeidad tienden a quedar excluidas en las experiencias digitalizadas. Cuando los dispositivos tecnológicos se utilizan sin la adecuada mediación del adulto, el encuentro con el otro se pierde, el cuerpo queda pasivo en un segundo plano, y la afectividad se diluye al quedar reducida a estímulos artificiales. Esto no solo transforma las formas de jugar, sino también las condiciones subjetivas en las que el aprendizaje se hace posible. Frente a esto, se torna indispensable reflexionar desde la psicopedagogía acerca del modo en que se introducen las tecnologías en los espacios educativos y en la vida cotidiana de las infancias.

Si bien, la tecnología puede ser vista como una herramienta que puede facilitar el proceso de aprendizaje al proporcionar acceso a una gran cantidad de información y recursos educativos; para lograr su integración a los procesos educativos de manera efectiva y responsable, es necesario que se adopten estrategias pedagógicas adecuadas, alineadas con objetivos específicos para su uso. Es necesario nutrir y expandir estos espacios de aprendizaje mientras los niños están junto a un adulto que medie entre la máquina y ellos, fomentando otros interrogantes, armando otras escenas lúdicas a partir de su juego, poniendo palabras y sonidos que instauren el lenguaje, aprobando o desafiando, compartiendo la risa y la alegría de ese momento, generando de esa manera un aprendizaje significativo para ellos.

En dialogo para el diario La Capital, la psicopedagoga Liliana González (2019) expresa que el desafío radica en recuperar la capacidad de encuentro con el otro, habilitando la expresión emocional y promoviendo el pasaje de una lógica de mera conexión a una verdadera comunicación. La profesional hace hincapié en que es necesario resistir al dominio de las pantallas, que tienden a invadir los espacios destinados al afecto y al amor.

Siguiendo la línea argumental de esta autora, esta lógica también debe ser promovida en las instituciones educativas. Allí deben replantearse las dinámicas escolares, propiciando espacios que fomenten la interacción y el trabajo colaborativo, espacios donde puedan mirarse, escucharse y enriquecerse mutuamente.

En este sentido la psicopedagogía juega un papel fundamental en la planificación y ejecución de estrategias educativas que integran la tecnología de manera asertiva. Estos profesionales se encuentran hoy frente al desafío de trabajar articuladamente con los docentes y otros profesionales para diseñar entornos de aprendizaje interactivos y efectivos.

Desde su rol el psicopedagogo brindara asesoramiento para que las planificaciones docentes incluyan la tecnología de manera transversal en las propuestas de enseñanza de cada área o disciplina y que las mismas resulten pertinentes y adecuadas para la edad, ofreciendo acompañamiento y colaboración para el creciente uso autónomo de los dispositivos, las aplicaciones, y los entornos digitales. Facilitando documentos, herramientas y estrategias a los docentes para investigar, formarse, establecer acuerdos y tomar decisiones conscientes para todas las propuestas.

El asesoramiento psicopedagógico a las prácticas docentes constituye un proceso orientado a generar un impacto real y positivo en la dinámica institucional, con el objetivo de mejorar la calidad educativa y ofrecer respuestas pertinentes frente a los desafíos que surgen en la vida escolar. Esta función comprende múltiples dimensiones, tales como, la formación, la supervisión, la organización institucional, la orientación pedagógica y la innovación didáctica. Para abordar estas áreas de manera efectiva, es fundamental que el asesoramiento se sustente en un marco teórico claro y en la selección de estrategias acordes a las necesidades específicas de la institución.

Los modelos de asesoramiento proponen una diversidad de estrategias que pueden aplicarse de acuerdo al proceso de cambio y el grado de participación de los. En este sentido, resulta clave conocer las distintas estrategias de asesoramiento y adecuarlas a la tarea de colaboración emprendida con los docentes. (González, Flores, Villaseñor Pedroza y Palacios, 2011)

En esta línea, el diseño curricular del nivel inicial considera relevante que en el marco institucional se dispongan los espacios y los tiempos para abrir algunas preguntas que problematicen y favorezcan la inclusión de la Educación Digital de manera integrada acompañando trayectorias escolares para la construcción de sujetos críticos y reflexivos.

Cabe advertir, como lo plantea Dussel que, si bien las jóvenes generaciones nacen en contextos hiperpoblados de tecnologías, y ello le ofrece una mayor familiaridad, es preciso poner en discusión el argumento que por esto cuentan con una capacidad de uso especial y “exculpa a las y los adultos y pone a un costado lo que pueden hacer los adultos para promover usos más ricos y más desafiantes de esas tecnologías” (Dussel, 2012, p.187) para promover usos más saludables.

El uso de las tecnologías en el ámbito educativo no debe reducirse a la mera transmisión de contenidos de forma automatizada y descontextualizada. Por el contrario, su incorporación debe orientarse a la formación de niños/as autónomos capaces de desarrollar un pensamiento crítico, colaborar con otros, expresarse, comunicarse, etc. Se trata de propiciar el desarrollo de estudiantes que asuman un rol activo frente a las tecnologías, que entiendan sus lógicas, y puedan elegir como usarla (o no) (Diseño curricular PBA 2019).

Como cierre, se retoma el aporte de la psicopedagoga González quien enfatiza la responsabilidad de los adultos en generar instancias de pausa y reflexión colectiva. Esto no significa rechazar la tecnología ni establecer prohibiciones, sino de sostener tiempos de

espera, al menos hasta que las infancias puedan expresarse con palabras y trazos; ya que muchos niños están perdiendo el hábito de dibujar, una actividad fundamental para el desarrollo simbólico, emocional y cognitivo. Siguiendo el pensamiento de la autora, cada vez es más frecuente que estos niños ingresen a la escuela sin saber cómo tomar un lápiz, cuando antes los chicos llenaban la casa de dibujos (González y Brusa, 2019).

MÉTODO

La investigación se realizó desde una metodología cualitativa con la intención de comprender el fenómeno desde las perspectivas, significados y experiencias de los sujetos involucrados para, a partir de sus narraciones, construir y comprender ciertos aspectos de interés investigativo (Hernández Sampieri et al., 2014). Es decir, con este estudio se buscó examinar el lugar otorgado al juego en la primera infancia y el papel de la tecnología digital en el desarrollo, desde la perspectiva de los docentes y familiares de niños/as de 3 a 5 años que concurren al Jardín de Infantes N° XXX de la ciudad de los Toldos, partido de General Viamonte.

En el marco de este estudio cualitativo, el fenómeno fue abordado desde un diseño fenomenológico. Este se considera pertinente ya que posibilita explorar, describir y comprender las experiencias de los actores con respecto al tema investigado para, a partir de sus discursos, descubrir los elementos y categorías comunes (Hernández Sampieri et al., 2014). El diseño elegido permitió profundizar la comprensión del lugar otorgado al juego y la incidencia de la tecnología en la infancia, desde la perspectiva de los adultos significativos, según lo observado en las conductas e interacciones de los niños/as en sus contextos cotidianos (hogar o jardín de infantes).

Muestra

En sintonía con el enfoque de la investigación y con el tamaño mínimo de unidades o casos recomendados para los estudios fenomenológicos la muestra quedó conformada por 12 sujetos (de ambos sexos y con edades comprendidas entre los 23 y 47 años). Del total de participantes, seis, son actores educativos del Jardín de Infantes N°xxx: cuatro docentes (uno de áreas especiales y tres docentes a cargo de aula), la psicopedagoga y la directora. Los seis restantes son padres de niños de 3 a 5 años que concurren al mencionado establecimiento.

Como en todo estudio cualitativo, el procedimiento empleado para la selección de la muestra fue arbitrario e informal. Se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia. El fundamento fue la conveniente accesibilidad y proximidad para la investigadora de los sujetos participantes (Hernández Sampieri et al., 2014). De este modo, la muestra quedó constituida por los docentes y familiares que “estaban a disposición”, en el contexto cercano a la investigadora:

Criterios de inclusión:

- Familias con niños y niñas entre 3 y 5 años escolarizados en el Jardín de Infantes N°xxx de la ciudad de Los Toldos.
- Docentes con una antigüedad en la institución superior a dos años en el Jardín N°xxx de la ciudad de Los Toldos
- Familias y docentes que expresen voluntad de participar a través del consentimiento informado.

Criterios de exclusión:

- Familias con niños/as menores de 3 años, escolarizados en el Jardín N°xxx de la Ciudad elegida.
- Docentes con una antigüedad en la institución inferior a dos años, o en uso de licencia.
- Familias y docentes que no expresen conformidad en participar a través del consentimiento informado.

Instrumentos

El acercamiento a la población se estableció a partir de la técnica de entrevista semiestructurada. Esta modalidad, según Hernández Sampieri et al. (2014, p.403) “se basa en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información”. Siguiendo esta línea

argumental, el orden y el ritmo de las preguntas se adaptaron a cada participante, con el objetivo de obtener el punto de vista único y profundo del entrevistado.

Se diseñaron dos modelos de entrevista: una para profesionales y otra para las familias, ambas compuestas por 12 preguntas (anexo 2). Las guías se estructuraron en torno a cuatro ejes o categorías, congruentes con los objetivos específicos del estudio: a) concepciones y significados de padres y docentes hacia el juego infantil, b) prácticas docentes y prácticas familiares para promover el juego, c) papel de la tecnología digital en las actividades lúdicas de los niños, y oportunidades y limitaciones que conlleva su uso desde la perspectiva de padres y docentes, d) implicaciones educativas y sociales de la tecnología digital en la primera infancia, desde una mirada psicopedagógica.

Para obtener perspectivas y opiniones detalladas de los participantes desde su propio lenguaje, cada guía incluyó preguntas abiertas y neutrales, como, por ejemplo, preguntas de opinión, preguntas para ejemplificar, y de expresión de sentimientos (Hernández Sampieri et al., 2014).

Procedimiento

En el mes de febrero de 2025, la investigadora se puso en contacto con las autoridades del Jardín de Infantes N°xxx, para conversar acerca de las características del estudio y evaluar la posibilidad de realizar el trabajo de campo en dicho contexto, es decir, entrevistar a su personal docente y a algunas familias de los estudiantes.

Una vez obtenido el permiso, se contactó a los docentes y familiares que conformaban la muestra para informarles sobre el propósito de la entrevista y el uso que se le daría a la información recopilada. Además, se acordó el día y el horario para la realización de las entrevistas y se les entregó un consentimiento informado, que debían firmar, expresando por escrito su conformidad. Éste daba cuenta de la finalidad del trabajo, la confidencialidad de las respuestas y el resguardo de su privacidad (anexo 1).

La recopilación de datos tuvo lugar durante los meses de marzo y abril de 2025 en los ambientes naturales y cotidianos de los participantes (domicilio en el caso de los familiares e institución educativa para el caso de los docentes). Como herramientas de registro de la información se utilizaron grabaciones de audio (siempre que el interlocutor expresara conformidad al respecto) y la toma de apuntes para registrar aspectos del contexto o lenguaje corporal. Conforme a la ley N°25.326 (Ley Nacional de Protección de Datos Personales) no se designó a los participantes con sus nombres propios, para preservar el anonimato y la confidencialidad de la información proporcionada. Se utilizó para ello la letra E (entrevistado), seguido de un número.

Una vez obtenidos y transcritos los datos de forma literal, se exploró y seleccionó lo esencial del testimonio y se registraron los aspectos más significativos (Mendicoa, 2003), es decir, se identificaron parones presentes en los datos para luego imponerles una estructura, organizándolos en categorías (codificación de primer nivel) (Hernández Sampieri et al., 2014). En esta instancia se estudió cada dato en sí mismo, ya que por sí tiene un valor. Luego se buscaron relaciones entre las diferentes categorías para deducir similitudes o divergencias (codificación de segundo nivel). Finalmente, se integró la teoría con la realidad, es decir, se vincularon los resultados con el conocimiento disponible. (Hernández Sampieri et al., 2014).

Teniendo en cuenta que lo que se busca con este estudio cualitativo es obtener datos (que se convertirán en información sustantiva) desde las propias “formas de expresión” de los participantes, el propósito del análisis cualitativo fue describir sus experiencias según su óptica, lenguaje y expresiones. (Hernández Sampieri et al., 2014).

RESULTADOS

El presente estudio se propone explorar el lugar otorgado al juego en la primera infancia y reflexionar sobre el uso de la tecnología digital en el desarrollo infantil, específicamente en el contexto del jardín N°XXX de la ciudad de Los Toldos, partido de General Viamonte, durante el año 2025. De acuerdo con lo recabado en las entrevistas, tanto padres como docentes reconocen al juego como una experiencia fundamental para el desarrollo integral en la infancia, no obstante, las formas de promoverlo varían según el contexto. En el ámbito escolar, el juego constituye un eje estructurante de la planificación docente, y es promovido mediante estrategias pedagógicas y propuestas intencionadas que favorecen el aprendizaje, la socialización y la expresión emocional. En el contexto familiar, en cambio, se presenta de manera más espontánea y flexible, y está condicionado por las concepciones y dinámicas propias de cada hogar. Si bien en ambos espacios se valora su potencial formativo, se advierte, puntualmente en el hogar, que el uso de las tecnologías digitales ha comenzado a desplazar o reemplazar momentos de juego.

A continuación, se describen los principales resultados obtenidos durante el trabajo de campo, en relación con las concepciones y significados que padres y docentes atribuyen al juego infantil; las prácticas pedagógicas y familiares orientadas a promover la actividad lúdica; y el papel de la tecnología digital en estas infancias, evaluando oportunidades y limitaciones al desarrollo infantil desde la perspectiva de padres y docentes.

En relación con el primer eje, orientado a analizar las concepciones y significados que padres y docentes atribuyen al juego en la primera infancia, se encontraron coincidencias significativas en las perspectivas de ambos grupos de participantes, especialmente cuando se les solicitó definir el juego infantil desde su propia experiencia. Al respecto, tanto los profesionales como las familias entrevistadas coincidieron en reconocerlo como un medio

privilegiado para el desarrollo integral de niños/as durante la primera infancia. En este sentido, el juego emerge como una actividad esencial que atraviesa todas las dimensiones del desarrollo: cognitiva, afectiva, social y motriz, y así lo resume la Orientadora Educacional (OE) de la institución educativa: *“El juego es la estrategia fundamental por la cual el niño se desarrolla en todas sus áreas, desde la motricidad fina y gruesa, el lenguaje y la comunicación y la socialización”* (E.6, comunicación personal, 31 de marzo de 2025).

En cuanto al desarrollo cognitivo, ambos grupos de participantes destacaron su contribución al fortalecimiento de funciones clave como la atención, la percepción, el lenguaje, la memoria, la creatividad, el razonamiento y la imaginación. Con relación al desarrollo social, los profesionales subrayaron su valor para fomentar la cooperación, la toma de turnos, el respeto por las normas y la internalización de hábitos de convivencia y la exploración de roles. De manera similar, las madres lo consideraron una instancia clave de socialización, aunque valoraron más su potencial para promover la integración, la vinculación afectiva y las habilidades comunicacionales.

En el plano afectivo, tanto madres como docentes reconocen al juego como una actividad que favorece la expresión de emociones, la construcción de la autoestima y la confianza en sí mismos. De manera particular, las madres entrevistadas destacaron en varios momentos de las entrevistas el impacto positivo del juego en el estado anímico de sus hijos, en la disposición general y expresión de sentimientos. Desde esta perspectiva, el juego se configura como una herramienta reguladora y facilitadora del bienestar emocional; y así lo describen dos de ellas: *“Lo que si noto es que a veces si se enojan por algún motivo, los invitas a sentarse en la alfombra a jugar y su humor se torna positivo enseguida”* (E.7, comunicación personal, 14 de marzo de 2025). *“A partir del juego aprendió a expresar sus emociones, por ejemplo, cuando se frustra o cuando pide ayuda cuando no puede sola”* (E.10, comunicación personal, 14 de marzo de 2025).

Las narrativas de las madres permiten evidenciar que, en el contexto del hogar, el juego es valorado por las posibilidades de vinculación y expresión emocional que ofrece, siendo su carácter placentero y espontáneo, lo que favorece una disposición activa hacia el aprendizaje. Según varias entrevistadas, es a través de la expresión, la recreación y la vinculación con otros, que los niños/as van incorporando conocimientos y habilidades, lo cual una ellas lo definen como “*forma de aprender divirtiéndose*” (E.10, comunicación personal, 14 de marzo de 2025).

Con respecto al segundo eje, orientado a describir las estrategias pedagógicas de los docentes y las prácticas familiares desplegadas para promover el desarrollo del juego en niños de 3 a 5 años, los resultados evidencian que estas prácticas varían según las particularidades del contexto en el que se desarrollan. Tal como veremos en este apartado, en el ámbito familiar, el juego tiende a desarrollarse de manera más flexible y espontánea, atravesado por las concepciones que cada familia tiene sobre su valor y su función en la infancia. En cambio, en el contexto escolar, las prácticas vinculadas al juego están más formalizadas y prescriptas, ya que forman parte de una planificación intencional, que le asigna al juego un propósito pedagógico concreto.

Para los docentes, el juego tiene un papel central en el proceso de aprendizaje, y es considerado el recurso pedagógico por excelencia. Forma parte de las propuestas de enseñanza, no solo como contenido en sí mismo, especialmente en la primera y segunda sección, sino también como estrategia didáctica transversal para el aprendizaje de diversos contenidos y el desarrollo integral del niño/a.

Dicho de otro modo, el juego es visualizado tanto como un fin en sí mismo (juego como área de enseñanza), ya que aprender a jugar constituye un aprendizaje fundamental en la infancia, como un medio para la construcción de aprendizajes, tanto de contenidos, como

de hábitos, normas y habilidades para resolver conflictos y negociar (juego como estrategia de enseñanza). A continuación, se retoman dos fragmentos de las entrevistas realizadas a la Directora y a la docente de música, que ejemplifican lo dicho: *“El juego en el nivel inicial está en el diseño, como área de enseñanza y como estrategia para enseñar contenidos”* (E.1, comunicación personal, 7 de abril de 2025), *“Muy importante, (aludiendo al juego) como un fin en sí mismo y como medio para lograr otros aprendizajes”* (E.3, comunicación personal, 16 de abril de 2025).

Desde la gestión institucional, se orienta al cuerpo docente para que incorpore progresivamente en sus planificaciones los distintos tipos de juegos y formas de agrupamiento. Esta decisión busca acompañar el desarrollo de los niños/as incrementando la complejidad de las propuestas lúdicas a medida que avanzan en las secciones, con el objetivo de que, al llegar a la última, puedan valerse del juego como una herramienta para la construcción de aprendizajes significativos, y así lo explica la directora del nivel:

Desde mi rol lo que oriento a las docentes que realicen planificaciones teniendo en cuenta todos los tipos de juego y todas las formas de agrupamiento, en forma creciente y más compleja para que cuando lleguen a la última sección lo puedan utilizar como estrategia ya que como área lo desarrollan más en primera y segunda sección (E.1, comunicación personal, 7 de abril de 2025).

Los docentes utilizan una amplia variedad de recursos para enriquecer las propuestas lúdicas. Entre los elementos mencionados se encuentran tanto materiales propios de la sala del jardín (títeres, bloques, maderas, música, telas, pelotas, muñecos, etc.) como objetos del entorno cotidiano (tapas, palos, paletas, pañuelos, cintas, material descartable, elementos de la naturaleza). En general, se prioriza el uso de aquellos materiales que resultan significativos para cada grupo áulico y para el área. Por ejemplo, una de las docentes se encuentra

desarrollando un proyecto titulado “La sala bajo el mar”, y para ello incorpora como recursos: figuras de animales marinos, juegos de pesca, actividades de exploración con arena, agua y espuma, así como circuitos realizados con aros. De igual modo, la docente de música realiza juegos que involucran sonidos, instrumentos, movimientos corporales y silencios; para explorar el lenguaje musical. Por otra parte, una docente de sección destaca el valor de recursos simbólicos, y lo expresa de la siguiente manera: *“Se utilizan todo tipo de recursos, como los anteriormente mencionados, y fundamentalmente la disponibilidad, cuerpo y mirada del adulto que con intención educativa propone continuamente, modifica y reorganiza para que todas y todos alcancen logros en cuanto a aprendizajes”* (E.2, comunicación personal, 28 de marzo de 2025).

En definitiva, según expresan las entrevistadas los contenidos en el nivel inicial se desarrollan mediante juegos, en los que se despliegan una variedad de recursos según el área y las características del grupo clase. Los docentes manifiestan que incentivan el juego a partir de distintos estímulos: imágenes, videos, instrumentos, escenarios lúdicos y diversos recursos que favorecen la exploración y participación activa de los estudiantes. En este sentido la OE resalta en la entrevista la importancia de considerar los intereses del niño/a, como punto de partida para que la propuesta sea significativa, y fomente una participación genuina y activa en los entornos lúdicos.

Cuando se indaga acerca de las preferencias lúdicas de estos niños/as, las narrativas de los docentes y familiares, evidenciaron que estas son diversas y están sujetas a los ritmos propios de su desarrollo. En el contexto escolar, los profesionales coincidieron en señalar que sus intereses varían con frecuencia ya que tienden a aburrirse fácilmente. Aun así, se advierte una marcada preferencia hacia los juegos de dramatización y constructivos, especialmente en las primeras secciones del nivel inicial. Esta observación se sintetiza en las palabras de la OE: *“En general los niños van pasando por diferentes preferencias lúdicas, el juego de*

construcción, el juego simbólico, son lo que me parecen que más les llaman la atención”

(E.6, comunicación personal, 31 de marzo de 2025). En menor medida y, generalmente en las salas de mayor edad, algunos docentes observan preferencia por los juegos reglados, y en áreas especiales como música, se identifica mayor interés por los juegos corporales, es decir, aquellos que implican movimiento, pausas, sonidos, música y silencios.

En el ámbito del hogar, según señalan las madres, las preferencias lúdicas de sus hijos/as también son amplias y variadas, e incluyen el juego expresivo (dibujar, utilizar masas, hacer castillos con ladrillos y maderitas, pegar recortes en papel, pintar con temperas y acuarelas), el juego físico y motor (en tobogán, cama saltarina, con pelotas, jugar a la escondida, escalar), el juego de fantasía o simbólico (a la mamá, a la peluquería, cocinar) y constructivo (juegos de encastre). Algunas entrevistadas refirieron que, si bien los niños/as suelen compartir estas actividades en familia, manifiestan mayor preferencia por el juego solitario, patrón que se reitera en varios relatos.

Por último, el modo en que los adultos significativos facilitan o promueven la actividad lúdica es a partir de convocar a los niños, por ejemplo, invitándolos a la plaza, a andar en bicicleta y, en algunos casos, compartiendo con ellos los momentos de juego. Sin embargo, ningún pasaje de la entrevista permite dar cuenta del rol que asume el adulto en el juego, es decir, si asume un rol pasivo o de espectador, o un rol activo, es decir si se involucra y participa en las actividades y escenarios lúdicos.

El tercer eje pretende examinar el papel de la tecnología digital en la infancia, analizando las oportunidades y limitaciones que conlleva su uso, tanto desde la perspectiva de los actores educativos como de los familiares.

Las entrevistas realizadas a docentes permiten evidenciar que, en el contexto escolar, la tecnología es utilizada como recurso para apoyar el aprendizaje y el juego en el aula. Entre

los dispositivos más habituales se encuentran: la robótica, la televisión, las tabletas y notebooks, empleadas principalmente para la búsqueda de información y el desarrollo de contenidos. Los profesionales explican que su uso se limita exclusivamente a fines pedagógicos y que se implementa de manera crítica, consciente y bajo la supervisión y asistencia del docente. En este sentido la OE argumenta: *“Para realizar un uso de la tecnología en el aprendizaje, tiene que estar mediado por un adulto, que utilice la tecnología como un recurso y con un andamiaje para lograr el abordaje de un tema o de un contenido”*. (E6, comunicación personal, 31 de marzo de 2025).

En el contexto del hogar, por su parte, la tecnología es empleada casi exclusivamente con fines recreativos y de esparcimiento, por la mayoría de niños/as. En lo que respecta a tabletas o celulares, muchas madres limitarían esta práctica a situaciones puntuales, como viajes o mandados, con excepción de una de ellas:

Intento nunca dárselos en viajes de auto, salidas a cenar ni en casa (...) si tengo q ir a un lugar q yo tengo una reunión donde yo tengo que prestar atención y ellos estar callados no los llevo. Porque sería un lugar donde tendría q darles el celular. (E.11, comunicación personal, 08 de abril de 2025).

No obstante, todas reconocieron el consumo habitual de contenidos audiovisuales (programas de televisión, canales de YouTube). Frente a esta práctica, en general se observa una actitud activa de supervisión por parte de las madres. Algunas estrategias implementadas para limitar su uso incluyen la concientización, la negociación constante y el reemplazo por actividades lúdicas al aire libre o en familia. A continuación, se presentan fragmentos de entrevistas que ilustran estas tres estrategias: *“Antes de sacarle las pantallas, les empezamos a hablar y les explicamos que ya llevan mucho tiempo viendo y que lo mejor es dejar al menos por un rato e ir a jugar”* (E.7, comunicación personal, 14 de marzo de 2025). *“Se lo*

presto un rato (aludiendo al celular) y le digo que cuando se lo pida me lo de”. (E.12, comunicación personal, 18 de marzo de 2025), *“cuando no quiero que estén en la tele busco actividades al aire libre, y si estamos en casa optamos por la Música. La negociación constante y charlando”*. (E.11, comunicación personal, 08 de abril de 2025).

En otro caso, se emplean estrategias funcionales o adaptativas que, lejos de limitar el uso de la tecnología, la incorporan intencionalmente como recurso para lograr otros fines: *“En nuestro caso particular, si a la hora de almorzar/cenar les pones dibujitos, ambos comen toda su comida. En cambio, si no hay pantallas en ese momento, piden levantarse de la mesa”*. (E.7, comunicación personal, 14 de marzo de 2025). Aquí la tecnología se presenta como una solución funcional para evitar conflictos, y es integrada de manera natural en la vida familiar, incluso en momentos tradicionalmente destinados al encuentro y la socialización, como es el momento de las comidas.

En cuanto al tiempo de exposición, algunas madres establecen horarios para su uso, que generalmente no superan las dos horas diarias distribuidas entre la mañana y la noche, y con respecto la supervisión de contenido, muchas autorizan a sus hijos mirar únicamente programas de televisión o canales de YouTube que ellas consideran adecuados según su edad. Asimismo, manifiestan observar y supervisar constantemente lo que están mirando, con el fin de intervenir en caso de detectar contenidos inapropiados, y así lo ejemplifica una de ellas:

Me suscribo a los dibujitos que creo son correctos para que vean y les aparezcan en el inicio (ya que Emilia sabe seleccionar sola cual ver). Hace poco ella descubrió que puede ver shorts (videos cortitos) y aunque suelen ser divertidos, aun no descubrí la manera de limitar que tipo de contenido aparece, por ese motivo solo puede verlos si un adulto está sentado con ella y puede ver y

escuchar que es lo que aparece. (E.7, comunicación personal, 14 de marzo de 2025).

En el caso puntual de celulares y tabletas, algunas madres recurren a aplicaciones tales como Family link para restringir el tiempo de exposición, mientras que otras refieren habilitar su uso solo en situaciones o momentos puntuales, como viajes y mandados.

Siguiendo con el tercer eje, con respecto a las limitaciones que conlleva el uso de las tecnologías por parte de niños/as de 3 a 5 años, los docentes coincidieron en que el mayor riesgo es cuando se emplean exclusivamente con fines recreativos, sin establecer límites temporales, ni bajo la supervisión de un adulto que tenga los conocimientos para mediar su uso. En esta línea, la OE explica que, en ausencia de dicha mediación, su uso no resulta beneficioso para los niños/as ya que puede afectar su desarrollo emocional y lingüístico, debido a la falta de interacción con un otro significativo que pueda poner palabras y estimular el lenguaje en el marco de los juegos mediados por las tecnologías.

De manera similar, las madres entrevistadas, reconocen que, si bien las tecnologías forman parte de la cotidianeidad, el problema radica en su uso excesivo y sin recaudos. Coinciden en que su utilización es aceptable siempre y cuando el tiempo que permanecen los niños frente a las pantallas y el contenido al que acceden sea controlado y supervisado por un adulto. Reconocen que, si bien algunos programas tienen contenidos educativos, muchos otros no resultan aptos para estas edades. En este sentido, las preocupaciones de algunas madres están puntualmente vinculadas a la tecnología no controlada, en términos del contenido que acceden sus hijos y a los peligros propios de internet, como por ejemplo el grooming.

Con respecto al cuarto eje, centrado en reflexionar sobre las implicaciones educativas y sociales del uso de la tecnología digital en la primera infancia desde una mirada

psicopedagógica, los relatos de los profesionales coinciden en señalar que su impacto en la primera infancia tiende a ser mayormente negativo cuando no se encuentra mediado por un adulto o cuando no se limita su uso. En este sentido suele afectar las habilidades sociales, como la vinculación con pares, la toma de decisiones compartidas, la espera de un turno. A esto se le suma una reducción en las oportunidades de contacto emocional y de juego interactivo con otros, lo cual incide en la expresión y elaboración de sentimientos. Además, señalan que el uso solitario, pasivo y no mediado de dispositivos tecnológicos puede generar una disminución en la estimulación lingüística, al limitar las posibilidades de diálogo, narración y juego simbólico.

Como señalan algunas docentes, esta situación se traduce en dificultades para sostener la atención, desinterés por actividades que requieren esfuerzo mental o físico, y limitaciones en la motricidad fina, y así lo argumenta la maestra inicial (MI):

Hoy los docentes notamos que los niños y las niñas no logran muchas veces concentrarse o pensar al jugar ya sea un juego reglado porque en sus casas con la tecnología resuelven todo rápidamente. También la motricidad fina se está perdiendo ya que no saben cómo tomar el lápiz o pincel correctamente. (E.4, comunicación personal, 04 de abril de 2025)

Ante este panorama varios docentes señalan la necesidad de abordar estas cuestiones desde el nivel inicial para evitar frustraciones futuras cuando los niños/as no pueden realizar las actividades en la escuela primaria. En esta línea, se reconoce la importancia de recuperar el juego como experiencia central en la infancia, sin negar el lugar que puede ocupar la tecnología como herramienta pedagógica, siempre y cuando su uso esté orientado a un propósito didáctico intencional y claro. Al respecto una docente explica: *“nuestro desafío es enseñar a operar con la tecnología y promover en la sociedad actividades vinculativas con*

pautas sociales como base para la utilización correcta de la tecnología” (E.2, comunicación personal, 28 de marzo de 2025).

No obstante, se identifica como una limitación importante, la escasa capacitación docente en relación con el uso de las tecnologías, señalando la necesidad de contar con instancias formativas que los capaciten para repensar su incorporación en el aula y para encontrar nuevas estrategias que integren la tecnología de forma creativa y significativa en las propuestas lúdicas.

DISCUSION

La presente discusión se propone analizar los hallazgos obtenidos a la luz de las líneas teóricas desarrolladas en el presente trabajo, con el objetivo de profundizar la comprensión del lugar otorgado al juego en la primera infancia y reflexionar sobre la incidencia del uso de la tecnología digital en el desarrollo infantil en un contexto específico (Jardín N°XXX, Los Toldos). Lejos de ofrecer una lectura unívoca, este análisis pretende visibilizar concepciones, prácticas, sentidos y posicionamientos diversos por parte de los actores involucrados (docentes y familias) en torno al lugar otorgado al juego y el papel de las tecnologías digitales en los entornos educativos y cotidianos de estos niños/as. Desde una perspectiva psicopedagógica se busca problematizar las implicancias de este fenómeno en el plano educativo y social, sin desconocer la complejidad que conlleva su abordaje en contextos atravesados por grandes avances tecnológicos.

Este apartado, se organiza en torno a cuatro ejes de análisis que permiten articular las narrativas de los participantes con categorías teóricas centrales, congruentes con los objetivos específicos del presente estudio. Antes de pasar al análisis de las categorías, se considera pertinente describir nuevamente la muestra de participantes, la cual estuvo conformada por seis actores educativos (cuatro docentes, psicopedagoga y directora) y seis madres de niños de 3 a 5 años que concurren Jardín de Infantes N°XXX, con ocupaciones variadas que van desde, estudiantes de nivel superior y amas de casa, a empleadas y comerciantes.

En relación con el primer eje, orientado a analizar las concepciones y significados que padres y docentes atribuyen al juego en la primera infancia, se observó que ambos grupos de participantes, lo conciben como un medio privilegiado para el desarrollo integral de niños, tanto en las dimensiones cognitiva, afectiva, social y motriz. Estos hallazgos se corresponden con los aportes de Fourment Sifuentes (2012); Fernández (2012); Cáceres Zúñiga et al.

(2018), para quienes el juego constituye una actividad esencial para el despliegue de dichas funciones, y promueve el aprendizaje de múltiples destrezas y habilidades necesarias para el desarrollo infantil.

Profundizando en las funciones atribuidas al juego, los actores educativos destacaron su papel en el desarrollo cognitivo, señalando su contribución al fortalecimiento de la atención, la percepción, el lenguaje, la memoria, la creatividad, el razonamiento y la imaginación. Esta concepción es congruente con lo planteado por Arévalo Espinoza (2016), Anderson-McNamee y Bailey (2017), Cáceres Zúñiga et al. (2018), Solís García (2019) y Monge Zamorano et al. (2019), quienes subrayan su papel en el funcionamiento ejecutivo, estrechamente vinculado al proceso de aprendizaje.

Con respecto al desarrollo social, los docentes enfatizaron el valor del juego para fomentar la cooperación, la toma de turnos, el respeto por las normas y la internalización de hábitos de convivencia. Esto es lo que para Fourment Sifuentes (2012) posibilita la construcción de la identidad cultural. Las madres, por su parte, demostraron otorgar mayor relevancia a su potencial para promover la integración y las habilidades comunicacionales (reciprocidad, empatía), aspectos que, para este mismo autor, contribuyen a la formación de la personalidad y el desarrollo integral del niño/a.

En el plano afectivo, se advierten claras coincidencias entre ambos grupos al reconocer al juego como una actividad que favorece la expresión de emociones, la construcción de la autoestima y la confianza en sí mismos. Las narrativas permitieron visibilizar su valor subjetivante, entendiéndolo no solo como una actividad recreativa de carácter instrumental, sino como un espacio significativo en el que los niños/as elaboran afectos y construyen modos de relación consigo mismos y con los otros.

En suma, tanto en el contexto del hogar como escolar, el juego es considerado un medio para el aprendizaje, a través del cual, los niños/as van incorporando conocimientos, destrezas y habilidades, a partir de la expresión, la recreación y la vinculación con otros.

Con respecto al segundo eje, orientado a describir las estrategias pedagógicas y las prácticas familiares desplegadas para promover el desarrollo del juego en niños de 3 a 5 años, el análisis de las narrativas desde ambas perspectivas (familiar y docente) permitió comprender las experiencias lúdicas como expresiones subjetivas que se configuran en estrecha relación con los contextos en los que se desarrollan. Comenzado por el ámbito familiar, estas experiencias adquieren una dimensión más íntima y vinculada a la exploración individual. Asimismo, están atravesadas por las concepciones que cada familia construye sobre su valor y su función en la infancia. En este sentido, los adultos significativos facilitan o promueven el juego mediante propuestas, como ir a la plaza o a andar en bicicleta. No obstante, las entrevistas no brindan información suficiente sobre el papel que asumen los adultos en el juego, es decir, si adoptan un rol pasivo o de espectador, o si, por el contrario se involucran activamente en la escena lúdica. Al respecto, Janín (2005) subraya la importancia de la función del adulto como facilitador del juego, ya que es éste quien, en las primeras etapas, introduce la escena lúdica y posibilita la construcción de deseos, así como la instauración de la esperanza de un encuentro- reencuentro.

Por otro lado, en el entorno escolar, el juego está atravesado por dinámicas grupales y la mediación pedagógica del docente, y forma parte de una planificación intencional que le impregna un sentido didáctico y formativo concreto. Desde la mirada de los docentes, el juego ocupa un lugar central en el proceso de enseñanza y aprendizaje y es concebido como el recurso pedagógico por excelencia. En este marco, los contenidos curriculares se abordan a través de propuestas lúdicas que integran una amplia variedad de recursos materiales y simbólicos, adaptados al área y a las características del grupo clase.

Los relatos docentes evidencian una búsqueda activa por propiciar espacios de juego que partan de los intereses de los niños/as, favoreciendo su participación activa y la exploración autónoma. Para ello se valen de imágenes, videos, instrumentos, escenarios lúdicos y diversos recursos que habilitan múltiples modos de apropiación del saber.

Estos resultados se alinean con los obtenidos por Paolicchi et al. (2020) en su estudio, donde los docentes entrevistados enfatizaron la necesidad de desarrollar juegos que estimulen el desarrollo cognitivo, como así también juegos socializadores y propiciadores de las relaciones entre pares, que contribuyan al desarrollo integral del niño.

El tercer eje de análisis se centra el papel de la tecnología digital en la infancia, así como en las oportunidades y limitaciones que conlleva su uso, según la perspectiva de docentes y familiares. Las narrativas de ambos grupos de participantes evidenciaron que, la tecnología forma parte, en mayor o menor medida, de la vida cotidiana de estas infancias. No obstante, se reconoció que, cuando se emplea como parte de las rutinas de ocio o de esparcimiento, sin un propósito definido, sin límites temporales claros ni mediación adulta, pueden generarse importantes limitaciones en el desarrollo infantil.

En el contexto escolar, algunos docentes utilizan la tecnología como recurso para apoyar el aprendizaje y el juego en el aula. Su uso es percibido como una oportunidad para el aprendizaje, siempre que se emplee como herramienta pedagógica, se utilice bajo la mediación de un adulto, y no desplace el juego como experiencia central en la infancia. En el contexto del hogar, por su parte, la tecnología es empleada exclusivamente con fines recreativos y de esparcimiento. Según relataron las familias, si bien el uso de tabletas o celulares por parte de los niños/as se reserva a situaciones puntuales (viajes o mandados), el consumo de contenidos audiovisuales (programas de televisión, canales de YouTube) es habitual en todos los hogares estudiados. Resultados similares fueron obtenidos por Franco

Hernández (2021) con su estudio, quien encontró que los recursos más utilizados por los niños/as, fueron los vídeos infantiles de entretenimiento y los vídeos de dibujos animados.

Las madres entrevistadas, en línea con lo registrado en estudios previos como los de Escobar (2022) y San-Martín-Roldán et al. (2024), expresaron preocupación por la exposición de sus hijos a las pantallas, motivo por el cual restringen su uso para que no desplace otras experiencias de juego. En este sentido algunas optan por establecer límites horarios, mientras que otras despliegan diferentes tipos de estrategias: de concientización (explicando los beneficios de realizar otras actividades), de negociación (se presta el celular con la condición que sea devuelto tan pronto como se solicite) o de equilibrio (reemplazo por otras propuestas lúdicas).

Lo cierto es que, tal como expone Rattaro (2022), existe un temor social al aburrimento de los niños y a la posible manifestación de conductas disruptivas, de modo que, como respuesta, se apela frecuentemente a estímulos constantes. Esto se vio reflejado en el testimonio de una de las familias, donde la tecnología se emplea como una solución funcional para evitar conflictos, incorporando o naturalizando su uso incluso en momentos tradicionalmente destinados al encuentro y la socialización, como el momento de las comidas: *“si a la hora de almorzar o cenar les pones dibujitos, ambos comen toda su comida. En cambio, si no hay pantallas en ese momento, piden levantarse de la mesa”*. Sin pretender universalizar esta experiencia, ya que se trata de una situación mencionada por una sola entrevistada, se considera relevante mencionarla, en tanto refleja una práctica extendida en muchos hogares.

Si bien ambos grupos de participantes coincidieron en la necesidad de supervisar y establecer límites en el uso de las tecnologías digitales por parte de los niños/as, las argumentaciones que fundamentan dicha necesidad presentan enfoques diferenciados. Desde la mirada docente, las preocupaciones se centraron principalmente en las implicancias que un

uso desregulado puede tener en el desarrollo infantil, en términos cognitivos, afectivos, motrices y lingüísticos. Por su parte, las madres expresaron una preocupación asociada a los riesgos y peligros específicos del entorno digital, tales como el Grooming. Esta diferenciación obedece, por un lado, a los espacios desde donde se establece la relación con la tecnología, y por otro, a las concepciones que cada grupo tiene del desarrollo infantil.

Finalmente, en relación al cuarto eje de análisis, centrado en reflexionar sobre las implicaciones educativas y sociales del uso de la tecnología digital en la primera infancia desde una mirada psicopedagógica, se advirtieron claras coincidencias en los relatos de los profesionales respecto a su impacto en diversas áreas del desarrollo.

En términos de habilidades sociales, señalaron que el uso no mediado y excesivo puede dificultar la vinculación con pares, la toma de decisiones compartidas y la capacidad de esperar turnos; aspectos fundamentales en los procesos de socialización temprana. En la misma línea, manifestaron preocupación por las consecuencias en el desarrollo emocional, específicamente en la expresión y elaboración de sentimientos, y en el plano cognitivo (déficit de atención, dificultades de concentración, etc.). Autores como Aviva (2018) apoyarían estas opiniones argumentando que, el uso prolongado de dispositivos tecnológicos en la primera infancia podría acelerar de forma inadecuada el crecimiento del cerebro, lo cual, a largo plazo, podría asociarse con déficit de atención, dificultades de aprendizaje, alteraciones en la regulación emocional (rabieta frecuentes) y retrasos en el desarrollo integral.

A esto se suma la preocupación compartida por los docentes en relación al uso solitario, pasivo y no acompañado de estos dispositivos, lo cual limita la estimulación lingüística al reducir las posibilidades de diálogo, narración y construcción simbólica. En esta línea, Janín (2014) sostiene que las imágenes digitales, al ofrecer estímulos rápidos y cerrados, convierten al niño en un mero espectador, inhibiendo los tiempos de reflexión,

imaginación y preguntas espontáneas, a diferencia de lo que sucede en otras experiencias tales como la narración de cuentos o el juego simbólico, que habilitan un tiempo de reflexión y preguntas.

En síntesis, se reconoce la importancia de recuperar el juego como experiencia central en la infancia, sin negar el lugar que puede ocupar la tecnología como herramienta pedagógica, siempre y cuando su uso esté orientado a un propósito didáctico intencional y claro, y se integre de forma creativa y significativa en las propuestas lúdicas. Tal como expresa Saiz-Fernández et al. (2022), las tecnologías son un gran complemento al proceso de enseñanza y aprendizaje, pero su uso desmedido y no mediado puede convertirse en una barrera para vivenciar tanto experiencias educativas como aquellas propias de la cotidianidad.

A modo de cierre, resulta pertinente reflexionar si el uso de pantallas en la primera infancia necesariamente entra en contradicción con el juego. Los hallazgos de esta investigación sugieren que no se trata de una oposición absoluta, sino más bien de una relación compleja, mediada por las condiciones de uso y el acompañamiento adulto. Cuando las tecnologías digitales son empleadas de forma excesiva como sustituto de otras experiencias significativas, pueden limitar la exploración, imaginación y el encuentro con otros; pilares fundamentales del desarrollo infantil. Sin embargo, cuando su incorporación es mediada por un adulto y se incorpora con un propósito didáctico claro, la tecnología podría funcionar como herramienta complementaria sin desplazar el valor central del juego en la infancia.

APORTES Y CONTRIBUCIONES DE LA INVESTIGACION

La investigación no solo contribuye, desde una dimensión teórica, a la producción académica sobre una temática vigente en el contexto actual, sino también, desde una dimensión práctica, a pensar estrategias que permitan integrar el juego y tecnología en la infancia, desde una perspectiva crítica, consciente y comprometida, aportando así a la intervención profesional.

Al recuperar las voces de los actores implicados (docentes y familias) se está accediendo al universo de significados, percepciones y sentidos construidos sobre el lugar del juego en la infancia y las implicancias de las tecnologías en el desarrollo, lo que enriquece la producción de conocimiento en un campo aún en construcción.

Desde una perspectiva psicopedagógica, el estudio invita a repensar el vínculo entre el juego, la tecnología y el desarrollo en la infancia, destacando la importancia de preservar el juego como actividad esencial en esta etapa, sin negar las contribuciones que ofrecen los recursos digitales al proceso de enseñanza y aprendizaje, siempre y cuando su uso sea mediado y supervisado por un adulto. Esto permite alejarse de posturas polarizadas y simplistas, para avanzar hacia enfoques más integrales y situados.

LIMITACIONES DE LA INVESTIGACION

Una de las principales limitaciones de este estudio radicó en la escasa profundidad de las respuestas brindadas por algunos de los participantes, lo que dificultó la posibilidad de obtener información más detallada y enriquecedora sobre la temática de interés. Asimismo, las condiciones en las que se desarrolló el trabajo de campo, como la poca disponibilidad horaria de las familias y la dinámica propia del contexto institucional, influyeron en los tiempos de la investigación, dilatando la recogida de datos. Cabe destacar también que se trabajó con un número reducido de participantes, lo cual responde a las características del enfoque cualitativo seleccionado, que prioriza la profundidad del análisis por sobre la representatividad estadística. No obstante, esta característica limita la posibilidad de generalizar los hallazgos.

LINEAS DE ACCION FUTURAS

A partir de los resultados de este estudio, es posible avanzar en ciertas líneas de acción orientadas a enriquecer el uso de la tecnología en la infancia. Considerando que las tecnologías digitales forman parte de la vida cotidiana de la mayoría de los niños, resulta fundamental pensar acciones que, sin desplazar o empobrecer experiencias esenciales para su desarrollo (como el juego), integren la tecnología desde una perspectiva lúdica y vincular. Esto implica que los niños interactúen con la tecnología en compañía de un adulto que pueda mediar su uso para nutrir los espacios de aprendizaje, es decir, otro que pueda traducir, enriquecer y acompañar esa experiencia poniendo palabras, ofreciendo sentidos, desafiando con preguntas, compartiendo emociones e interviniendo crítica y conscientemente para que ese momento, lejos de agotarse en la pantalla, se transforme en una experiencia significativa que potencie el lenguaje, el juego y el desarrollo integral.

En este sentido, se considera pertinente promover desde el ámbito educativo instancias de reflexión que involucren a las familias, con el fin de construir criterios compartidos sobre el uso responsable, crítico y consciente de las tecnologías digitales en la infancia. En virtud de que los docentes ya incorporan estas herramientas con fines pedagógicos, es importante fortalecer y ampliar estas prácticas mediante propuestas didácticas que integren activamente a las familias, consolidando así un vínculo colaborativo entre la escuela y el hogar.

PROPUESTAS DE INTERVENCION

En relación a las conclusiones, se plantean las siguientes propuestas de intervención desde el rol psicopedagógico:

-Desarrollar un trabajo articulado con otros profesionales (visión integral) para de esta manera, generar espacios en el ámbito educativo, donde las familias reciban información acerca del impacto de las tecnologías en edades tempranas (tecnologías adecuadas para cada edad, como supervisar y limitar su uso).

-Acompañar en el nivel inicial a las familias de los niños, en distintas actividades con el fin de concientizar acerca del uso de la tecnología en la primera infancia, compartiendo estrategias, y acuerdos para que su uso se incline hacia fines pedagógicos contribuyendo a las trayectorias educativas.

-Brindar talleres dentro de la institución a las familias, en conjunto con el equipo directivo, EOE y docentes, generando lazos de apoyo, para proveer estrategias y herramientas para el uso de la tecnología de manera adecuada, donde se dialogue sobre beneficios, riesgos y el propio uso que hacemos de la tecnología como adultos.

-Habilitar espacios para la escucha atenta y la reflexión compartida por medio de diferentes canales de comunicación utilizados a lo largo del ciclo escolar: entrevistas iniciales, reuniones, charlas informales, cuadernos, cartelera informativas, informes.

-Trabajar en conjunto con las docentes del nivel, dialogando acerca del uso tecnología en las salas, generando intervenciones que orienten a problematizar nuestros consumos, desnaturalizar y repensar las prácticas diarias. Para luego ofrecer situaciones en la que los niños puedan explorar, conocer y disfrutar, a partir de materiales, elementos sencillos y

cotidianos, variadas posibilidades de juego en torno a objetos no estructurados valorizando las potencialidades lúdicas en el jardín.

- Destinar espacios institucionales (sum, vereda, patio) de encuentro y reflexión sobre la importancia del juego en la primera infancia, definición de estrategias de abordaje integral que involucren a toda la Comunidad Educativa, en el marco de un proyecto institucional de prevención y cuidado, convocando a las familias para su participación en distintos escenarios de juego.

-Desde el rol de Orientador Educativo, y junto con los demás integrantes que conforman el equipo trabajar, dialogar y proponer actividades con los niños en las salas del jardín, acerca del uso de la tecnología a través de videos informativos y que fomenten en ellos la reflexión.

-Talleres de actividades sencillas para de introducción de la tecnología de manera gradual, supervisadas.

-Presentar para el desarrollo de determinados contenidos, aplicaciones y herramientas educativas que fomenten la imaginación y creatividad, utilizando algún recurso interactivo como muros presentaciones donde cada profesional pueda colocar su aporte de contenidos tecnológicos didácticos.

REFERENCIAS

- Alonso-Sainz, E. (2022). Las TIC en la etapa de educación infantil: una mirada crítica de su uso y reflexiones para las buenas prácticas como alternativa educativa. *Vivat Academia*, 241-263.
- Aloy, M.V. (2020). *Educación en tiempos de pandemia: enseñar a distancia en el nivel inicial*. [Tesis de grado, Universidad Católica de Córdoba].
https://pa.bibdigital.uccor.edu.ar/2920/1/TF_Aloy.pdf
- Anderson-McNamee, J. K., Bailey, S.J. (2017) *La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia*. <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- Arévalo Espinoza, J. (2016). *Concepciones de juego y su relación con el aprendizaje de padres, madres y/o cuidadores de niños y niñas que asisten a jardines infantiles en la región metropolitana*. [Tesis de Grado, Universidad de Chile].
- Aviva (2018). *Influencia de la tecnología en el desarrollo del niño*. Diógenes.
<https://www.diogeneslogopeda.com/influencia-de-la-tecnologia-en-eldesarrollo/>
- Balaguer, R. (2012). *La nueva matriz cultural. Claves para entender cómo la tecnología moldea nuestras mentes*. Pearson Education.
- Bauman, Z. (2004). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica.
- Brotons, A. (s.f.). *Consejos para un buen uso de las nuevas tecnologías en nuestros niños*. Fundacion Orienta. Recuperado de: <https://www.fundacioorienta.com/es/consejos-para-un-buen-uso-de-las-nuevas-tecnologias-en-nuestros-ninos/>
- Cáceres Zúñiga, F., Granada Azcárraga, M. y Pomés Correa, M. (2018). Inclusión del juego en la infancia temprana. *Rev. latinoam. educ. inclusiva*, 12(1), 181-199.
<https://www.scielo.cl/pdf/rlei/v12n1/0718-7378-rlei-12-01-00181.pdf>
- Céspedes, A. (2016). *Las tecnologías están cambiando el cerebro y la mente de los chicos*. Revista de educación. <https://www.revistadeeducacion.cl/amanda-cespedes-neuropsiquiatra-infantil-las-tecnologias-estan-cambiando-cerebro-la-mente-los->

[chicos/#:~:text=Las%20tecnolog%C3%ADas%20digitales%20estimulan%20intensa mente,las%20u%C3%B1as%20en%20forma%20compulsiva.](#)

Cortes, A. y García, G. (2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio-Colombia. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 10(1), 125-143.

Días Calderón, T., Orta, M., Machado Lauzardo, V. (2021). Las Tecnologías de la Información y las comunicaciones: Ventajas y desventajas de su uso en la primera infancia. *Revista Ciencia Universitaria*, 19(1), 1-28

Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires. (2019). Diseño Curricular para la Educación Inicial: Segundo Ciclo. La Plata, DGCyE.

Eroles, C. (2001). *Familia y Trabajo Social. Un enfoque clínico e interdisciplinario de la intervención profesional*. Espacio.

Escobar, V. (2022). *Factores influyentes en el desarrollo del juego de niños y niñas en etapa escolar*. [Tesis de Grado, Universidad de Chile].

<https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/187830>

Fernández, A. (2002). *La inteligencia atrapada*. Nueva Visión.

Fernández, A (2011). *La atencionalidad atrapada*. Nueva Visión.

Fernández, A. (2012) *Poner en juego el saber*. Nueva visión.

Fernández, I. M. G., Fernández, H. S., Regalado, M. E. A., & Iglesias, M. L. (2021). Educar en la escuela infantil del siglo XXI: diálogo, inclusión y tecnología. *Innoeduca*, 7(2), 75-88. <https://doi.org/10.24310/innoeduca.2021.v7i2.12112>

Fourment Sifuentes, K.G. (2012). *El juego como facilitador del desarrollo comunitario. Representaciones sociales sobre juego infantil de un grupo de madres y padres del centro poblado "La Garita"*. [Tesis de Grado, PUCP, Perú].

Franco Hernández, S. (2021). Uso de las TIC en el hogar durante la primera infancia. *EDUTEC*, 76, 22-35. <https://edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2067/849>

Genta, C. (2020). La primera infancia: entre el juego y las nuevas tecnologías. [Tesis de Grado, Universidad de la República, Uruguay].

- Garzón, A (2011) *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogotá
- González, C.S.G. (2021). Análisis de las tecnologías tangibles para la educación infantil y principales estrategias pedagógicas. *EduTec*, 76, 36-52.
<https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2085/851>
- González Hernández, J., Flores, P., Lara, S., Villaseñor Pedroza, A., y Palacios, L. (2011). *Temas selectos en asesoramiento psicopedagógico*. [Tesis de grado, Universidad pedagógica nacional]
- González, L., & Brusa, N. (2019). Volver a mirarnos: El reencuentro con nuestros hijos y alumnos en tiempos de urgencia y tecnología. *EDICIONES B*.
- Hernández Sampieri, R. Fernández Collado, C. Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación (6° ed.)*. MacGraw-Hill education.
- Herrera-Occ, M. & Gonzales-Soto, V. (2023). El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(2), 39-49. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.372>
- Janin, B. (2014). *El sufrimiento psíquico en los niños: psicopatología infantil y constitución subjetiva. (1°ed)*. Noveduc.
- Janin, B. (2022). *Niñas, Niños y adolescentes en tiempos de desamparo colectivo. De la incertidumbre a la esperanza en salud mental y educación (1° ed.)*. Noveduc.
- Larrabure, M.P y Paolicch, G. (2018). La función del juego en la infancia y las concepciones de madres, padres y docentes sobre su incidencia en el desarrollo infantil. *Anuario de investigaciones*, 25, 363-374.
- Landeira, S. (1998). *El juego simbólico en el niño: explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud*. Buenos Aires
- Levin, E. (2018). *¿Hacia una infancia virtual? La imagen corporal sin cuerpo (1° ed.)*. Noveduc.
- Ley de Educación Nacional, Ley N° 26.206 (2006). *Boletín Oficial de la República Argentina N° 31062*, 14 de diciembre de 2006.
<https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/ley-de-educ-nac-58ac89392ea4c.pdf>

- Loja, M. (2019). *Se pide inclusión a la escuela y el sistema produce exclusión*, Liliana González. Diario La Capital <https://www.lacapital.com.ar/educacion/se-pide-inclusion-la-escuela-y-el-sistema-produce-exclusion-n2523754.html>
- López Mantecón, R. (2021). *La concepción del profesorado y las familias sobre la importancia del juego en el desarrollo infantil*. [Tesis de Grado, Universidad de Cantabria]. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/LopezManteconRaul.pdf>
- Luna Yunga, Y S. Rivera, D, E. Perez Ayabaca, M, R. Riera Astudillo, J, G. (2024). *Explorando la influencia de los dispositivos móviles en el desarrollo intelectual y comportamental de niños en edad preescolar*. Puce.
- Marín Suelves, D., Becerra Brito, C. y Rego Agraso, L. (2022). Los recursos educativos digitales en educación infantil. Analizando las visiones del profesorado. *Digital Education Review*, 41, 44-64.
<https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/38393/37828>
- Martínez Alcolea, P. (2022). *El uso de las tecnologías en la primera infancia*. [Tesis de Grado, Universidad de Murcia].
<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/109301/4/TFG%20Patricia%20Martin%20Alcolea.pdf>
- Mendicoa, G. (2003). *Sobre tesis y tesistas. Lecciones de enseñanza-aprendizaje*. Espacio.
- Monge Zamorano M., Méndez Abad, M., Hernández -Hernández, M.J., Quintana Herrera, C. y Presa de la Fuente, E. (2019). La importancia del juego en los niños. *Canarias pediátrica*, 43(1), 31-35. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7186932>
- Morejón Rodríguez, L., Abreus Gómez, M., Torres Portela, L. (2023). Uso de las TIC en la educación de la Primera Infancia desde una perspectiva CTS. *Conrado*, 19(94), 78-85. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442023000500078&script=sci_abstract&tlng=en

- Öfele, M.G. (2014). Juego, ternura y encuentro. Fundamentos en la primera infancia Espacios en Blanco. *Revista de Educación*, 24, 71-80.
- Paín, S. (1983). *Diagnóstico y tratamiento de los problemas de aprendizaje*. Nueva Visión.
- Paolicchi, G., Nuñez, A.M., Larrabure, M.P., Bosoer, E., Abreu, L., Bozzalla, L. et al. (2020). Apego. Juego. Constitución subjetiva. Estudio exploratorio sobre la función del juego y su relación con el ejercicio de la parentalidad y el trabajo docente. *Anuario de Investigaciones*, 27, 515-533.
<https://www.redalyc.org/journal/3691/369166429060/369166429060.pdf>
- Rattaro, L.V. (2022). *El uso de dispositivos digitales en la temprana infancia: un estudio sobre los significados parentales*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Rosario, Argentina].
- Ríos, S. & Russo, G. (2022) “Concepciones del juego en la intervención psicopedagógica con jóvenes”. Rosario. Universidad del gran Rosario.
- Rodríguez Numa, N.F. (2025). *La importancia del juego en la primera infancia*. [Tesis de Grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD]
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/68192/nfrodriguez.n.pdf?sequence=1>
- Ruiz Gutiérrez, M. (2017). *El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en educación infantil*. [Tesis de Grado, Universidad de Cantabria].
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMartina.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Saiz-Fernández, H; Gallardo-Fernández, M; Aguasanta Regalado, M; Iglesias, M. (2022) *La tecnología como mediadora de aprendizajes en el aula de infantil*. Editorial Dykinson
- San-Martín-Roldán, D. González-Marrón, A. de-Paz-Cantos, S., Lidón-Moyano, C. Díez-Izquierdo, A. Martínez Sánchez, JM. (2024). Normas y percepciones de los padres sobre el uso de dispositivos móviles por parte de niños menores de cinco años. *Rev. Latino-Am. Enfermagem.*, 32, 1-11.
<https://www.scielo.br/j/rlae/a/N4F5yHbCBmJr7TvDsSzXXCx/?format=pdf&lang=es>

- Senaf. (2021) *Primera Infancia: Ciudadanía y diversidad para el cuidado y la educación*.
Secretaría Nacional de niñez, Adolescencia y Familia. Ministerio de Desarrollo Social
Argentina.
- Solís García, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo
infantil. *Voces de la Educación*, 4(7), 44-50.
- Unesco. (2023) *Infancias frente a las pantallas: el rol de la tecnología en la educación*
[https://www.buenosaires.iiep.unesco.org/es/portal/infancias-frente-las-pantallas-el-
rol-de-la-tecnologia-en-la-educacion](https://www.buenosaires.iiep.unesco.org/es/portal/infancias-frente-las-pantallas-el-rol-de-la-tecnologia-en-la-educacion)
- Unicef. (2017). *Estado mundial de la infancia. Niños en un mundo digital*. United Nations.
- Vigotsky, L. (2001). *Psicología Pedagógica*. Aique.
- Winnicott, D. W. (1993). *Realidad y juego*. Gedisa.

ANEXOS

ANEXO 1. CONSENTIMIENTO INFORMADO

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Psicología y Ciencias Sociales de UFLO Universidad, están realizando un trabajo de investigación en el marco de la Licenciatura en Psicopedagogía, cuya finalidad es conocer e indagar sobre el lugar otorgado al juego en la primera infancia y la incidencia del uso de la tecnología digital en su desarrollo.

Mi participación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me entregarán en el marco de la investigación. La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento. Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Psicología y Ciencias Sociales de UFLO y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326 (Ley de datos personales)

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaría de Investigación y Desarrollo UFLO, a sinvestydes@uflo.edu.ar.

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma:

Firma Profesional

Informante:

Aclaración:

DNI:

Fecha:

Aclaración:

DNI:

Protocolo N°:

Para la comprobación de los formularios de consentimientos informado firmados se puede acceder con el siguiente link:

https://drive.google.com/drive/folders/1uNil1wEKfNcgt6aRk5XJmgebeKwnPiJC?usp=drive_link

ANEXO 2. ENTREVISTA AL CUERPO DOCENTE DEL JARDÍN DE INFANTES N°909

Nombre:

Edad:

Sexo:

Profesional:

1. ¿Cómo defines al juego en el contexto del desarrollo infantil temprano?
2. ¿Qué importancia tiene para usted el juego en el proceso de aprendizaje y desarrollo de los niños en edad preescolar?
3. ¿Cómo incorporas el juego en las actividades diarias del jardín de infantes?
4. ¿Qué estrategias despliegas para promover la participación de los niños en las actividades lúdicas?
5. ¿Cuáles son las preferencias lúdicas de estos niños? es decir, ¿qué tipo de juegos prefieren?
6. Desde tu experiencia ¿Qué beneficios aporta el juego al desarrollo cognitivo, afectivo y social de los niños?
7. ¿Qué recursos o materiales utilizas para enriquecer el entorno de juego y aprendizaje en el jardín de infantes?
8. ¿Utilizas la tecnología para apoyar el aprendizaje y el juego en el aula? ¿de qué manera?
9. ¿Qué oportunidades y limitaciones consideras que conlleva el uso de la tecnología en el contexto de juego y el aprendizaje en el nivel inicial?
10. ¿Cómo evalúas el impacto del uso de la tecnología en el aprendizaje y el desarrollo de los niños en edad preescolar?

11. ¿Qué desafíos crees que se presentan hoy en día en relación a la integración de la tecnología en el juego en el jardín de infantes?
12. ¿Quisiera agregar alguna otra cuestión que considere relevante sobre este tema?

ANEXO 3: ENTREVISTA A FAMILIARES DE LOS NIÑOS/AS

Nombre:

Edad:

Sexo:

Familiar:

1. ¿Cómo defines el juego infantil desde tu propia experiencia como padre/madre?
2. Desde su punto de vista ¿cuáles son las principales funciones del juego infantil?
3. ¿Qué tipo de juegos prefiere su hijo? ¿con quién juega habitualmente?
4. ¿De qué manera incentiva o facilita la actividad lúdica en sus hijos?
5. ¿Cómo crees que el juego influye en el desarrollo emocional y social de tus hijos?
6. ¿Utiliza su hijo la tecnología para jugar? ¿en qué momentos y de qué manera?
7. ¿Cuál es tu opinión sobre el uso de pantallas por parte de los niños pequeños?
8. ¿Le preocupa que sus hijo/as tengan acceso a la tecnología? De ser así, ¿Cuáles son tus preocupaciones principales?
9. ¿Cómo limitas (si es que lo haces) el tiempo de pantalla de tus hijos?
10. ¿Supervisas el contenido al que acceden tus hijos en línea? De ser afirmativa tu respuesta ¿Podrías contarme de qué manera lo haces?
11. ¿Utilizas alguna estrategia para fomentar un uso equilibrado de la tecnología?
12. ¿Quisiera agregar o comentar alguna otra cuestión respecto de este tema?

ANEXO 4. TRANSCRIPCIÓN DE LAS ENTREVISTAS

ENTREVISTADO 1

Nombre: A. T

Edad: 43

Sexo: Femenino

Título habilitante: Profesorado en educación inicial

Antigüedad en la profesión: 20 años

Antigüedad en la institución: 14 años

Cargo actual en la institución: directora

1. ¿Cómo defines al juego en el contexto del desarrollo infantil temprano?

El juego en el nivel inicial está en el diseño, como área de enseñanza y como estrategia para enseñar contenidos.

2. ¿Qué importancia tiene para usted el juego en el proceso de aprendizaje y desarrollo de los niños en edad preescolar?

Es muy importante para el desarrollo de los niños en el nivel, para que puedan relacionar con pares, aprender a través del mismo incorporar hábitos y organización teniendo en cuenta el desarrollo afectivo-cognitivo.

3. ¿Incorporas el juego en tus propuestas de enseñanza? En caso de respuesta afirmativa ¿De qué manera lo haces?

Si las chicas incorporan el juego en las planificaciones.

4. ¿Qué estrategias despliegas para promover la participación de los niños en las actividades lúdicas?

Desde mi rol lo que oriento a las docentes que realicen planificaciones teniendo en cuenta todos los tipos de juego y todas las formas de agrupamiento, en forma creciente y más compleja para que cuando lleguen a la última sección (3°) lo puedan utilizar como estrategia ya que como área lo desarrollan mas en primera y segunda sección.

5. ¿Cuáles son las preferencias lúdicas de estos niños? es decir, ¿qué tipo de juegos prefieren?

En las distintas salas se observa preferencia por los juegos de construcción, dramáticos, de encastre en las más chicas, y de diferentes escenarios lúdicos que arman las chicas con diversos materiales.

6. Desde tu experiencia ¿Qué beneficios aporta el juego al desarrollo cognitivo, afectivo y social de los niños?

Tiene muchos beneficios, entre ellos: desarrollar la inteligencia, la atención, la percepción, la creatividad y el razonamiento, aprender a compartir, esperar turnos, regular la conducta y confiar en sí mismos. También a desarrollar la identidad y la autonomía, y crear fuertes lazos de amistad con sus pares.

7. ¿Qué recursos o materiales utilizas para enriquecer el entorno de juego y aprendizaje en el jardín de infantes?

Las docentes utilizan muchos recursos y materiales diversos, como: elementos de la naturaleza, títeres, bloques, maderas, música, diversos juegos de mesa, etc.

8. ¿Utilizas la tecnología para apoyar el aprendizaje y el juego en el aula? ¿de qué manera?

Si como te dije anteriormente el juego esta en el diseño, y se debe trabajar en las planificaciones ya sea como área de enseñanza y como estrategia para enseñar contenidos.

9. ¿Qué oportunidades y limitaciones consideras que conlleva el uso de la tecnología en el contexto de juego y el aprendizaje en el nivel inicial?

La tecnología se utiliza (carro tecnológico, robótita, Tablet, tv) para realizar diferentes planificaciones: proyecto, unidad didáctica y para determinados contenidos, de la forma que la docente crea acorde y necesaria, siempre teniendo en cuenta el diseño curricular, pudiendo también ser utilizada en el área de juego.

10. ¿Cómo evalúas el impacto del uso de la tecnología en el aprendizaje y el desarrollo de los niños en edad preescolar?

Creo que es importante estar atentos a los riesgos, y es fundamental que se uso sea responsable, planeado y supervisado por las familias, por ejemplo, se puede: limitar el tiempo frente a las pantallas de los niños, fomentar espacios para la interacción con otros.

11. ¿Qué desafíos crees que se presentan hoy en día en relación a la integración de la tecnología en el juego en el jardín de infantes?

Bueno, es interesante pensar a la tecnología en el nivel inicial, utilizarla como herramienta, siempre con un fin pedagógico, pero a la vez no dejar de lado el juego, para que los niños entiendan que hay momentos en que pueden entretenerse solos, aprender a esperar, a mantener la atención, a poder elegir, a no frustrarse, y que pueden aburrirse, es parte del aprendizaje.

12. ¿Quisiera agregar alguna otra cuestión que considere relevante respecto de este tema?

Solamente, recalcar lo importante que es el juego para el desarrollo integral de cualquier niño o niña, permitiéndoles explorar, aprender, y relacionarse con otros y eso es fundamental en el jardín.

ENTREVISTADO 2

Nombre: C. Q

Edad: 42

Sexo: Femenino

Título habilitante: Profesora en/de Educación Inicial

Antigüedad en la profesión: 15 años

Antigüedad en la institución: 5 años suplente, 4 años titular.

Cargo actual en la institución: Docente

1. ¿Cómo defines al juego en el contexto del desarrollo infantil temprano?

Es esencial para el desarrollo integral.

2. ¿Qué importancia tiene para usted el juego en el proceso de aprendizaje y desarrollo de los niños en edad preescolar?

Central.

3. ¿Incorporas el juego en tus propuestas de enseñanza? En caso de respuesta afirmativa ¿De qué manera lo haces?

Si, habitualmente, como estrategia para aprendizajes futuros y como aprendizaje de los diferentes tipos de juego.

4. ¿Qué estrategias despliegas para promover la participación de los niños en las actividades lúdicas?

Se incentiva al juego a partir de imágenes, videos, artistas plásticos, en fin, con

variedad de herramientas para promover la participación de todas y todos al juego.

5. ¿Cuáles son las preferencias lúdicas de estos niños? es decir, ¿qué tipo de juegos prefieren?

Este grupo prefiero juegos reglados, ejemplo, la liebre y la tortuga.

6. Desde tu experiencia ¿Qué beneficios aporta el juego al desarrollo cognitivo, afectivo y social de los niños?

Desde mi experiencia el juego es el nexa fundamental para potenciar la vida social futura de nuestros alumnos.

7. ¿Qué recursos o materiales utilizas para enriquecer el entorno de juego y aprendizaje en el jardín de infantes?

Se utilizan todo tipo de recursos, como los anteriormente mencionados, y fundamentalmente la disponibilidad, cuerpo y mirada del adulto que con intención educativa propone continuamente modifica y reorganiza para que todas y todos alcancen logros en cuanto a aprendizajes.

8. ¿Utilizas la tecnología para apoyar el aprendizaje y el juego en el aula? ¿de qué manera?

Se utiliza además la tecnología como por ejemplo Robotita, también diferentes dispositivos para búsqueda de información como por ejemplo tablets y notebooks.

9. ¿Qué oportunidades y limitaciones consideras que conlleva el uso de la tecnología en el contexto de juego y el aprendizaje en el nivel inicial?

El obstáculo mayor que ofrece la tecnología es de entretener sin contenido para aprender desde el momento en que se ofrece al niño/a sin supervisión, guía y

asistencia del adulto. Oportunidades, muchas, si se enseña a operar con los dispositivos tecnológicos.

10. ¿Cómo evalúas el impacto del uso de la tecnología en el aprendizaje y el desarrollo de los niños en edad preescolar?

Por el momento y lejos del ámbito educativo, creo que el impacto es negativo en la primera infancia, en cuanto al tiempo de espera y toma de turnos, las evidentes dificultades para la vinculación con otro, el desinterés por actividades que impliquen algún esfuerzo sea mental o físico.

11. ¿Qué desafíos crees que se presentan hoy en día en relación a la integración de la tecnología en el juego en el jardín de infantes?

Hoy en día el niño o niña hace uso de dispositivos de todo tipo, nuestro desafío es enseñar a operar con la tecnología y promover en la sociedad actividades vinculativas con pautas sociales como base para la utilización correcta de la tecnología.

12. ¿Quisiera agregar alguna otra cuestión que considere relevante respecto de este tema?

No, gracias.

ENTREVISTADO 3

Nombre: F.B

Edad: 45

Sexo: Femenino

Título habilitante: Maestra de música. Profesorado de Educación Musical

Antigüedad en la profesión: 22 años

Antigüedad en la institución: 20 años

Cargo actual en la institución: Maestra de Música

1. ¿Cómo defines al juego en el contexto del desarrollo infantil temprano?

Lo defino como lo fundamental para el desarrollo infantil.

2. ¿Qué importancia tiene para usted el juego en el proceso de aprendizaje y desarrollo de los niños en edad preescolar?

Muy importante, con un fin en sí mismo y como medio para lograr otros aprendizajes.

3. ¿Incorporas el juego en tus propuestas de enseñanza? En caso de respuesta afirmativa ¿De qué manera lo haces?

Si, los contenidos se desarrollan mediante juegos con sonidos, música, instrumentos y el cuerpo.

4. ¿Qué estrategias despliegas para promover la participación de los niños en las actividades lúdicas?

Presentación de diferentes elementos, instrumentos, sonidos o música como mencione anteriormente, que inviten a realizar las propuestas.

5. ¿Cuáles son las preferencias lúdicas de estos niños? es decir, ¿qué tipo de juegos prefieren?

Juegos con movimiento de su propio cuerpo, con reglas, en las intervienen también pausas, sonidos, músicas, silencios.

6. Desde tu experiencia ¿Qué beneficios aporta el juego al desarrollo cognitivo, afectivo y social de los niños?

Ayuda a relacionarse con los otros, compañeros y con el entorno.

7. ¿Qué recursos o materiales utilizas para enriquecer el entorno de juego y aprendizaje en el jardín de infantes?

Bueno, música y sonidos diversos, además de elementos como: pelotas, pañuelos, cintas, juguetes (muñecos), cosas del cotidiano (tapas, palos, paletas).

8. ¿Utilizas la tecnología para apoyar el aprendizaje y el juego en el aula? ¿de qué manera?

Solo la utilizo para la parte de los estímulos sonoros en los juegos.

9. ¿Qué oportunidades y limitaciones consideras que conlleva el uso de la tecnología en el contexto de juego y el aprendizaje en el nivel inicial?

Oportunidades considero que muchas, de nuevos juegos, pero una gran limitación es el foco de conocimiento del docente.

10. ¿Cómo evalúas el impacto del uso de la tecnología en el aprendizaje y el desarrollo de los niños en edad preescolar?

El uso no mediado de pantallas hace que no se desarrollen juegos con imaginación y con otros.

11. ¿Qué desafíos crees que se presentan hoy en día en relación a la integración de la tecnología en el juego en el jardín de infantes?

Creo que desafíos de aprendizaje, nuevas estrategias y de nuevas ideas que nos ayuden a incorporarlas en el día a día en el jardín.

12. ¿Quisiera agregar alguna otra cuestión que considere relevante respecto de este tema?

Nos falta a los docentes capacitaciones sobre tecnologías, pero capacitaciones que nos ayuden a repensarla y a encontrar nuevas estrategias para poder incluirla en los juegos en el aula.

ENTREVISTADO 4

Nombre: M.P

Edad: 47

Sexo: Femenino

Título habilitante: Docente de educación inicial

Antigüedad en la profesión: 20

Antigüedad en la institución: 12

Cargo actual en la institución: MI

1. ¿Cómo defines al juego en el contexto del desarrollo infantil temprano?

El juego permite a los niños, niñas a desarrollar su inteligencia, pensamiento y lenguaje.

2. ¿Qué importancia tiene para usted el juego en el proceso de aprendizaje y desarrollo de los niños en edad preescolar?

En el proceso de aprendizaje debe ser acorde a la edad del niño, y también es parte del desarrollo cognitivo.

3. ¿Incorporas el juego en tus propuestas de enseñanza? En caso de respuesta afirmativa ¿De qué manera lo haces?

Si lo hago, otorgándole las herramientas necesarias para que puedan jugar.

4. ¿Qué estrategias despliegas para promover la participación de los niños en las actividades lúdicas?

Se piensan propuestas en las que el juego este presente, donde los niños y niñas tengan que dialogar, intercambiar y pensar que hacer.

5. ¿Cuáles son las preferencias lúdicas de estos niños? es decir, ¿qué tipo de juegos prefieren?

Los niños prefieren hoy juegos de dramatización como también de construcción. A veces se nota como rápidamente se aburren.

6. Desde tu experiencia ¿Qué beneficios aporta el juego al desarrollo cognitivo, afectivo y social de los niños?

Para mi ayuda a que compartan, esperen turnos, desarrollen el habla, la memoria, la atención, y las emociones.

7. ¿Qué recursos o materiales utilizas para enriquecer el entorno de juego y aprendizaje en el jardín de infantes?

Todos lo que se encuentran en la sala del jardín, pero además agregando siempre diferentes cosas, como telas, conos, material descartable, elementos de la naturaleza, etc.

8. ¿Utilizas la tecnología para apoyar el aprendizaje y el juego en el aula? ¿de qué manera?

Si en ciertas ocasiones, se usa la tele del jardín, la robotita o las Tablet, con fines pedagógicos por ejemplo para: efemérides o juegos de recorrido.

9. ¿Qué oportunidades y limitaciones consideras que conlleva el uso de la tecnología en el contexto de juego y el aprendizaje en el nivel inicial?

La tecnología es un “recurso” que no podemos dejar de utilizar en el aula, pero de manera consciente, es decir, no abusar tampoco.

10. ¿Cómo evalúas el impacto del uso de la tecnología en el aprendizaje y el desarrollo de los niños en edad preescolar?

Hoy los docentes notamos que los niños y las niñas no logran muchas veces concentrarse o pensar al jugar ya sea un juego reglado porque en sus casas con la tecnología resuelven todo rápidamente. También la motricidad fina se esta perdiendo ya que no saben como tomar el lápiz o pincel correctamente.

11. ¿Qué desafíos crees que se presentan hoy en día en relación a la integración de la tecnología en el juego en el jardín de infantes?

Considero que, en las instituciones, en este caso, jardín debemos trabajar esto ya que luego en la escuela se frustran al no poder realizar las actividades.

12. ¿Quisiera agregar alguna otra cuestión que considere relevante respecto de este tema?

No no gracias.

ENTREVISTADO 5

Nombre: R.P

Edad: 32

Sexo: Femenino

Título habilitante: Prof. En Educación Inicial

Antigüedad en la profesión: 3 años

Antigüedad en la institución: 2 y 7 meses

Cargo actual en la institución: Docente

1. ¿Cómo defines al juego en el contexto del desarrollo infantil temprano?

Es el área que les permite a los niños/as a explorar, aprender, a conocer a los demás.

2. ¿Qué importancia tiene para usted el juego en el proceso de aprendizaje y desarrollo de los niños en edad preescolar?

Es muy importante en el nivel ya que los niños/as aprenden a crear vínculos con el otro, a negociar, a resolver conflictos, les permite explorar, expresar emociones, y descubrir sus propias habilidades.

3. ¿Incorporas el juego en tus propuestas de enseñanza? En caso de respuesta afirmativa ¿De qué manera lo haces?

Si, todo el tiempo. Soy docente en sala de 3 años, y el juego es fundamental en esta edad para el abordaje de las propuestas.

4. ¿Qué estrategias despliegas para promover la participación de los niños en las actividades lúdicas?

Las estrategias que utilizo es preparar escenarios lúdicos, invitando a la exploración y al juego. Siempre bajo mi intervención.

5. ¿Cuáles son las preferencias lúdicas de estos niños? es decir, ¿qué tipo de juegos prefieren?

Juegos de dramatización, juego de construcción

6. Desde tu experiencia ¿Qué beneficios aporta el juego al desarrollo cognitivo, afectivo y social de los niños?

Es fundamental en el desarrollo del niño/a ya que permite explorar y aprender el mundo.

7. ¿Qué recursos o materiales utilizas para enriquecer el entorno de juego y aprendizaje en el jardín de infantes?

Bajo el proyecto “La sala bajo el mar” estamos trabajando con animales del mar.

Utilizamos animales, juegos de pescas, exploración con arena, agua, espuma, cajas, circuitos realizados con aros, colchonetas, juegos de emboque, entre otros.

8. ¿Utilizas la tecnología para apoyar el aprendizaje y el juego en el aula? ¿de qué manera?

No las utilizo.

9. ¿Qué oportunidades y limitaciones consideras que conlleva el uso de la tecnología en el contexto de juego y el aprendizaje en el nivel inicial?

No soy de utilizar las tecnologías. Solo en observación de algún video utilizamos una tele o Tablet.

10. ¿Cómo evalúas el impacto del uso de la tecnología en el aprendizaje y el desarrollo de los niños en edad preescolar?

Siempre y cuando sean bien utilizadas, las considero buenas, ya que los niños/as vienen muy avanzados con el tema de las tecnologías desde sus casas. Pero a sus ves creo que les quita el contacto con el otro.

11. ¿Qué desafíos crees que se presentan hoy en día en relación a la integración de la tecnología en el juego en el jardín de infantes?

Creo que existe una reducción del contacto con el otro, o poder expresar sus emociones.

12. ¿Quisiera agregar alguna otra cuestión que considere relevante respecto de este tema?

No.

ENTREVIATDO 6

Nombre: V.H

Edad: 43

Sexo: Femenino

Título habilitante: Psicopedagoga, maestra de inicial.

Antigüedad en la profesión: 20 años

Antigüedad en la institución: 3 años

Cargo actual en la institución: orientadora educacional

1. ¿Cómo defines al juego en el contexto del desarrollo infantil temprano?

El juego es la estrategia fundamental por la cual el niño se desarrolla en todas sus áreas, desde la motricidad fina y gruesa, el lenguaje y la comunicación y la socialización.

2. ¿Qué importancia tiene para usted el juego en el proceso de aprendizaje y desarrollo de los niños en edad preescolar?

Es importante porque le permite ir aprendiendo todos aquellos aspectos necesarios para avanzar en las diferentes etapas del desarrollo.

3. ¿Incorporas el juego en tus propuestas de enseñanza? En caso de respuesta afirmativa ¿De qué manera lo haces?

El juego esta siempre en las propuestas de enseñanza, por ejemplo, desde abordar un contenido en matemática hasta en los contenidos de la socialización.

4. ¿Qué estrategias despliegas para promover la participación de los niños en las actividades lúdicas?

La estrategia para promover la participación es que el niño tenga interés y sea una propuesta significativa, y siempre partir de lo que al niño le interesa.

5. ¿Cuáles son las preferencias lúdicas de estos niños? es decir, ¿qué tipo de juegos prefieren?

En general los niños van pasando por diferentes preferencias lúdicas, el juego de construcción, el juego simbólico, son lo que me parecen que mas les llaman la atención, y lo hay que limitar es el juego a través de pantallas, que eso no favorece otras áreas del desarrollo.

6. Desde tu experiencia ¿Qué beneficios aporta el juego al desarrollo cognitivo, afectivo y social de los niños?

Es beneficioso porque desarrolla el aspecto cognitivo, social, y afectivo ya que le permite al niño estar en contacto con otros pares, y adultos. Estimular su imaginación, la creatividad, replicar roles, e ir aprendiendo aspectos que tienen que ver con la convivencia.

7. ¿Qué recursos o materiales utilizas para enriquecer el entorno de juego y aprendizaje en el jardín de infantes?

En el jardín se usan muchos recursos materiales para enriquecer el juego, y principalmente aquellos materiales que son significativos para cada grupo áulico.

8. ¿Utilizas la tecnología para apoyar el aprendizaje y el juego en el aula? ¿de qué manera?

La tecnología para mi hoy en día no es un recurso favorecedor en los niños porque en general lo usan desde muy chicos y sin un límite de tiempo y esta afectando lo que es el aspecto emocional y también el lenguaje, porque no hay otro que pueda poner palabras y estimule el lenguaje en lo que es los juegos a través de la tecnología.

9. ¿Qué oportunidades y limitaciones consideras que conlleva el uso de la tecnología en el contexto de juego y el aprendizaje en el nivel inicial?

Para realizar en uso de la tecnología en el aprendizaje, tiene que estar mediado por un adulto, que utilice la tecnología como un recurso y con un andamiaje para lograr el abordaje de un tema o de un contenido.

10. ¿Cómo evalúas el impacto del uso de la tecnología en el aprendizaje y el desarrollo de los niños en edad preescolar?

Hoy en día no hay muchos recursos tecnológicos disponibles para los jardines de infantes y por ahí se dificulta tenga un dispositivo y se pueda abordar una propuesta para cada uno.

11. ¿Qué desafíos crees que se presentan hoy en día en relación a la integración de la tecnología en el juego en el jardín de infantes?

Creo importante como dije anteriormente utilizar la tecnología como recurso, y siempre tener para la misma un propósito pedagógico. Y así integrar también el juego.

12. ¿Quisiera agregar alguna otra cuestión que considere relevante respecto de este tema?

En relación al juego es fundamental poder trabajarlo con las familias (talleres) para que puedan propiciar situaciones de juego en el ambiente cotidiano del hogar.

ENTREVISTADO 7

Nombre: E.H

Edad: 32

Sexo: Femenino

Vínculo con el niño/a: mama

Ocupación: productora de seguros

13. ¿Cómo defines el juego infantil desde tu propia experiencia como padre/madre?

Lo defino como un espacio de recreación y de vinculación con quienes compartimos el hogar ya que jugamos mucho tiempo en familia (todos en el piso) tratando de alejarlos de las pantallas.

14. Desde su punto de vista ¿cuáles son las principales funciones del juego infantil?

Creo que la principal función es su desarrollo mental y en un grado menor de importancia el desarrollo motriz. También la forma en que aprenden a organizar y acomodar sus juguetes influye mucho en su vida a diario ya que Emilia (5) acomoda su pieza sola y le gusta mantener un orden.

15. ¿Qué tipo de juegos prefiere su hijo? ¿con quién juega habitualmente?

A Emilia le gusta mucho jugar en familia: dibujar, utilizar masas, hacer castillos con ladrillos y maderitas. En cuanto a jugar sola lo hace con muñecas.

Enzo (2) prefiere un espacio más personal para él, juega mucho con autos y muñecos de peppa pig a los cuales acomoda en ronda, en filas, los acuesta.

También se pone contento de jugar con los demás, pero notamos que es de su preferencia acomodar sus juguetes y jugar solos.

También adhiero que si les das a elegir, ambos prefieren juegos al aire libre: tobogán, saltarín, jugar con pelotas.

16. ¿Cómo crees que el juego influye en el desarrollo emocional y social de tus hijos?

Esto depende del día que haya tenido cada uno: Enzo suele salir muy cansado del jardín y no acepta jugar. Solo dormir o en algunos casos ver dibujitos.

¡Lo que si noto es que a veces si se enojan por algún motivo, los invitas a sentarse en la alfombra a jugar y su humor se torna positivo enseguida!

17. ¿De qué manera incentiva o facilita la actividad lúdica en sus hijos?

Cada uno tiene su espacio para jugar (mas allá de que en el living y comedor también hay juguetes) y si por algún motivo no logran estar juntos jugando por que se molestan, les explicamos que si no quieren jugar juntos deben respetar al otro.

18. ¿Utiliza su hijo/a la tecnología para jugar? ¿en qué momentos y de qué manera?

En muy pocas ocasiones (viajes) Emilia utiliza el celular para jugar un juego de explotar pelotitas.

19. ¿Cuál es tu opinión sobre el uso de pantallas por parte de los niños pequeños?

Estoy de acuerdo siempre y cuando pueda controlar que tipo de dibujitos ven y siempre con un límite de tiempo. En nuestro caso particular, si a la hora de almorzar/cenar les pones dibujitos, ambos comen toda su comida. En cambio, si no hay pantallas en ese momento, piden levantarse de la mesa.

20. ¿Le preocupa que sus hijo/as tengan acceso a la tecnología? De ser así, ¿Cuáles son tus preocupaciones principales?

Por el momento no ya que solo acceden con nuestro permiso y control y únicamente a youtube kids.

21. ¿Cómo limitas (si es que lo haces) el tiempo de pantalla de tus hijos?

Antes de sacarle las pantallas, les empezamos a hablar y les explicamos que ya llevan mucho tiempo viendo y que lo mejor es dejar al menos por un rato e ir a jugar.

Pocas veces se enojan ante nuestros impedimentos de ver dibujitos pero a veces ocurre.

22. ¿Supervisas el contenido al que acceden tus hijos en línea? De ser afirmativa tu respuesta ¿Podrías contarme de qué manera lo haces?

Si, me suscribo a los dibujitos que creo son correctos para que vean y les aparezcan en el inicio (ya que Emilia sabe seleccionar sola cual ver). Hace poco ella descubrió que puede ver shorts (videos cortitos) y aunque suelen ser divertidos, aun no descubrí la manera de limitar que tipo de contenido aparece, por ese motivo solo puede verlos si un adulto está sentado con ella y puede ver y escuchar que es lo que aparece.

23. ¿Utilizas alguna estrategia para fomentar un uso equilibrado de la tecnología?

Ambos niños saben que hay momentos de utilizar pantallas y momentos de jugar y lo respetan, pero las primeras veces que limitábamos, debíamos explicarles que no era bueno tanto tiempo.

24. ¿Quisiera agregar o comentar alguna otra cuestión respecto de este tema?

Nosotros como padres entendemos que el uso de pantallas en exceso es malo, pero a veces nos parece bien ya que algunos de ellos nos sirven para que, por ejemplo: aprendan formas, colores, o nombres de cosas.

ENTREVISTADO 8

Nombre: J.V

Edad: 44

Sexo: femenino

Vínculo con el niño/a: madre

Ocupación: auxiliar

1. ¿Cómo defines el juego infantil desde tu propia experiencia como padre/madre?

El juego para mi es una actividad libre, espontanea, y placentera donde ella desarrolla la inteligencia, siempre acompañando.

2. Desde su punto de vista ¿cuáles son las principales funciones del juego infantil?

Creo que son aquellas donde ella puede vincularse con los demás, compartir resolver, que use su capacidad.

3. ¿Qué tipo de juegos prefiere su hijo? ¿con quién juega habitualmente?

A ella le gusta la cocina, muñecas, a la mama, ella juega sola o con mama.

4. ¿Cómo crees que el juego influye en el desarrollo emocional y social de tus hijos?

En que ella pueda desarrollar sus habilidades sociales como escuchar, no se, prestar atención, y compartir o esperar y ver su conducta. También en lo emocional, a perder el miedo, desarrollar la autonomía.

5. ¿De qué manera incentiva o facilita la actividad lúdica en sus hijos?

Invitamos a la plaza, a jugar un partido de futbol, o andar en bici y disfrutar lo que hacen.

6. ¿Utiliza su hijo/a la tecnología para jugar? ¿en qué momentos y de qué manera?

No, solo mira su programa favorito que son los Pawpatrol.

7. ¿Cuál es tu opinión sobre el uso de pantallas por parte de los niños pequeños?

Me gusta que sea independiente, que elija lo que le guste.

8. ¿Le preocupa que sus hijo/as tengan acceso a la tecnología? De ser así, ¿Cuáles son tus preocupaciones principales?

No me preocupa. Mientras yo superviso todo bien.

9. ¿Cómo limitas (si es que lo haces) el tiempo de pantalla de tus hijos?

Le doy una hora o media.

- 10. ¿Supervisas el contenido al que acceden tus hijos en línea? De ser afirmativa tu respuesta ¿Podrías contarme de qué manera lo haces?**

Si, desde una aplicación Family link.

- 11. ¿Utilizas alguna estrategia para fomentar un uso equilibrado de la tecnología?**

No, nada.

- 12. ¿Quisiera agregar o comentar alguna otra cuestión respecto de este tema?**

Solo cuidarlos, estar siempre a su lado, corrigiéndolos de lo que esta mal.

ENTREVISTADO 9

Nombre: M.C

Edad: 31

Sexo: femenino

Vínculo con el niño/a: madre

Ocupación: comerciante

- 1. ¿Cómo defines el juego infantil desde tu propia experiencia como padre/madre?**

El juego infantil es una de las cosas, si no es, la más importante en la crianza de un niño, se construye para mí como sujeto en la sociedad y le permite la integración y socialización con otros niños.

- 2. Desde su punto de vista ¿cuáles son las principales funciones del juego infantil?**

Creo que las principales funciones son el desarrollo cognitivo, la imaginación de ellos, como interpretan no se en los juegos, el control de la emoción.

- 3. ¿Qué tipo de juegos prefiere su hijo? ¿con quién juega habitualmente?**

Mis niños prefieren los juegos de roles y de encastre, también les gustan los rompecabezas y pintar. Juegan con su hermana mayor o con amigos del jardín.

4. ¿Cómo crees que el juego influye en el desarrollo emocional y social de tus hijos?

Influye de forma positiva, tienen más imaginación, no tienen dificultad en la interacción con otros niños.

5. ¿De qué manera incentiva o facilita la actividad lúdica en sus hijos?

Felicitarlos por las acciones positivas de ellos, jugar o interpretar, leer cuentos.

6. ¿Utiliza su hijo/a la tecnología para jugar? ¿en qué momentos y de qué manera?

No, no utilizan tecnología para jugar.

7. ¿Cuál es tu opinión sobre el uso de pantallas por parte de los niños pequeños?

Creo que la utilización controlada y limitada es mejor.

8. ¿Le preocupa que sus hijo/as tengan acceso a la tecnología? De ser así, ¿Cuáles son tus preocupaciones principales?

Si me preocupa, desde el lado del grooming y demás uso de internet, si bien ellos no utilizan ahora en un futuro lo van a utilizar más y eso es lo más preocupante.

9. ¿Cómo limitas (si es que lo haces) el tiempo de pantalla de tus hijos?

Miran solo televisor, miran lo que yo considero ser buenos y que generen aprendizajes, un rato a la mañana y antes de dormir.

10. ¿Supervisas el contenido al que acceden tus hijos en línea? De ser afirmativa tu respuesta ¿Podrías contarme de qué manera lo haces?

Si, ellos utilizan youtube para ver dibujitos o Netflix, y observo que es lo que miran y si considero que no es apropiado, lo cambio.

11. ¿Utilizas alguna estrategia para fomentar un uso equilibrado de la tecnología?

No, simplemente les explico porque no se pueden ver ciertos dibujos.

12. ¿Quisiera agregar o comentar alguna otra cuestión respecto de este tema?

No.

ENTREVISTADO 10

Nombre: A.E

Edad: 30

Sexo: Femenino

Vínculo con el niño/a: Madre

Ocupación: Estudiante

1. ¿Cómo defines el juego infantil desde tu propia experiencia como padre/madre?

Considero que el juego infantil es cuando se entretiene, divierte y además aprende.

2. Desde su punto de vista ¿cuáles son las principales funciones del juego infantil?

Principalmente funciones del juego son para mí, la imaginación, la exploración y el aprendizaje.

3. ¿Qué tipo de juegos prefiere su hijo? ¿con quién juega habitualmente?

Los juegos preferidos de ella son las muñecas, maquillaje y peluquería, pegar recortes en papel, pintar con temperas y acuarelas, jugar a la escondida, a la persecución, y fútbol, habitualmente juega conmigo, con sus papa o abuelos.

4. ¿Cómo crees que el juego influye en el desarrollo emocional y social de tus hijos?

A partir del juego aprendió a expresar sus emociones, por ejemplo, cuando se frustra o cuando pide ayuda cuando no puede sola. En cuanto lo a lo social Lola se integra fácilmente con otros niños, de hecho, a veces es ella quien inicia las propuestas de juego.

5. ¿De qué manera incentiva o facilita la actividad lúdica en sus hijos?

Invitándola y compartiendo el juego con ella para que sea más entretenido.

6. ¿Utiliza su hijo/a la tecnología para jugar? ¿en qué momentos y de qué manera?

En el momento del juego no se utilizan las pantallas, la excepción es el baile.

7. ¿Cuál es tu opinión sobre el uso de pantallas por parte de los niños pequeños?

Considero que las pantallas en exceso son malas, y sin las precauciones necesarias puede llegar a ser peligroso.

8. ¿Le preocupa que sus hijo/as tengan acceso a la tecnología? De ser así, ¿Cuáles son tus preocupaciones principales?

En realidad, no me preocupa, pero si tiene que ser controlado el tiempo y el contenido.

9. ¿Cómo limitas (si es que lo haces) el tiempo de pantalla de tus hijos?

El tiempo de pantallas son una hora o dos horas durante todo el día.

10. ¿Supervisas el contenido al que acceden tus hijos en línea? De ser afirmativa tu respuesta ¿Podrías contarme de qué manera lo haces?

Si, el contenido se supervisa por el adulto que este con ella. La aplicación que se utiliza es youtube, en el caso de los shorts configuramos la app para que nos muestre menos y si consideramos que el video tiene contenido para niños mas grandes bloqueamos el canal.

11. ¿Utilizas alguna estrategia para fomentar un uso equilibrado de la tecnología?

Cuando consideramos que fue suficiente el tiempo con pantallas la invitamos a jugar.

12. ¿Quisiera agregar o comentar alguna otra cuestión respecto de este tema?

El uso de tecnología tiene que ser controlado y supervisado por un adulto. Porque para mi el control de las pantallas es responsabilidad de nosotros como padres.

Además, respetar la decisión de los que deciden 0 pantallas.

Nombre: V.T

Edad: 35

Sexo: Femenina

Vínculo con el niño/a: Madre

Ocupación: Empleada bancaria

1. ¿Cómo defines el juego infantil desde tu propia experiencia como padre/madre?

El juego infantil es lo que ayuda a los chicos en cómo van incorporando todos sus conocimientos y habilidades... desde el habla, los vínculos, sus aprendizajes, todo.

2. Desde su punto de vista ¿cuáles son las principales funciones del juego infantil?

Creo que las principales son la imaginación, la creatividad, exploración, el disfrutar y aprender.

3. ¿Qué tipo de juegos prefiere su hijo? ¿con quién juega habitualmente?

hoy tienen 5 años y medio y están a full con el dibujo, todo el tiempo creando personajes... les gusta mucho la plaza y siempre quieren invitar amigos que intentamos hacerlo 2 veces por semana (además asisten a tenis fútbol y gimnasia).

4. ¿Cómo crees que el juego influye en el desarrollo emocional y social de tus hijos?

influye en un todo... cuanto más juegan con sus pares mejor están de ánimo, más dóciles y mejoran el tema del temperamento.

5. ¿De qué manera incentiva o facilita la actividad lúdica en sus hijos?

facilita en un todo... en cómo están ellos en su diaria... con pocos berrinches, fácil diálogo y mejora la rutina de la casa.

6. ¿Utiliza su hijo/a la tecnología para jugar? ¿en qué momentos y de qué manera?

es un tema muy difícil, no tienen acceso diario al celular... solo en ocasiones muy especiales cuando lo necesito y por periodos cortos (nunca más de 15 minutos si salgo

a hacer un mandado) Intento nunca dárselos en viajes de auto, salidas a cenar ni en casa. Pero si tienen acceso al tele y dibujitos.... El día que miran youtube es un día “perdido” porque su humor es “agresivo” “berrinches”. Por ejemplo: si tengo q ir a un lugar q yo tengo una reunión donde yo tengo q prestar atención y ellos estar callados no los llevo. Porque sería un lugar donde tendría q darles el cel.

7. ¿Cuál es tu opinión sobre el uso de pantallas por parte de los niños pequeños?

innecesario... entiendo q hoy la tecnología es parte de la vida, pero no creo q sea necesaria para niños de 5 años.

8. ¿Le preocupa que sus hijo/as tengan acceso a la tecnología? De ser así, ¿Cuáles son tus preocupaciones principales?

Me da miedo la tecnología no controlada... me paso de estar en casa y descubrir q en youtube salga contenido no apto.

9. ¿Cómo limitas (si es que lo haces) el tiempo de pantalla de tus hijos?

lo hablamos bastante y mi frase es “hay momentos en los q se puede y momentos en los que no” cuando no quiero q estén en la tele busco actividades al aire libre.... Y si estamos en casa optamos por la Música

10. ¿Supervisas el contenido al que acceden tus hijos en línea? De ser afirmativa tu respuesta ¿Podrías contarme de qué manera lo haces?

siempre en televisor... intento que solo vean plataformas (Netflix, Disney) miran youtube solo si yo puedo estar mirando que es lo q aparece y en la tele... y en el celular solamente un jueguito q tengo didáctico.

11. ¿Utilizas alguna estrategia para fomentar un uso equilibrado de la tecnología?

la negociación constante y charlando.... Hay momentos en los q se puede y momentos en los que no.... No puedo quejarme son bastante dóciles.

12. ¿Quisiera agregar o comentar alguna otra cuestión respecto de este tema?

desgraciadamente la realidad de hoy es que ambos papás trabajamos y los niños quedan a cargo de personas que les dan mucho más acceso que nosotros al celular.... A veces la lucha es con los grandes y no los chicos... los mellis les encanta dibujar y escuchar música y vamos por ahí... los findes intentamos un plan al aire libre... Desde mi experiencia hoy en día es todo un desafío por la tecnología... es todo el tiempo buscar un equilibrio.

ENTREVISTADO 12

Nombre: Y.C

Edad: 23

Sexo: Femenino

Vínculo con el niño/a: Madre

Ocupación: Ama de casa

1. ¿Cómo defines el juego infantil desde tu propia experiencia como padre/madre?

Yo defino al juego como un eje importante en el desarrollo de mi hijo.

2. Desde su punto de vista ¿cuáles son las principales funciones del juego infantil?

Para mí, sus funciones principales son el desarrollo motriz, la comunicación y los vínculos afectivos que crea.

3. ¿Qué tipo de juegos prefiere su hijo? ¿con quién juega habitualmente?

Él juega siempre a construir, con animales y les gusta escalar. Y juega con la familia (mama, papa, tíos, tías y primas).

4. ¿Cómo crees que el juego influye en el desarrollo emocional y social de tus hijos?

Yo creo que es fundamental para crear vínculos afectivos con el niño, y lo ayuda a ser una persona más sociable.

5. ¿De qué manera incentiva o facilita la actividad lúdica en sus hijos?

Llevándolo todos los días al jardín, a la plaza y jugando con él.

6. ¿Utiliza su hijo/a la tecnología para jugar? ¿en qué momentos y de qué manera?

Si la usa, tv o celular, 1 hora por día, a la noche.

7. ¿Cuál es tu opinión sobre el uso de pantallas por parte de los niños pequeños?

Realmente lo veo malo, pero tampoco es tenerlos alejados porque la tecnología es parte de la actualidad.

8. ¿Le preocupa que sus hijo/as tengan acceso a la tecnología? De ser así, ¿Cuáles son tus preocupaciones principales?

No, no me preocupa.

9. ¿Cómo limitas (si es que lo haces) el tiempo de pantalla de tus hijos?

Se lo presto un rato y le digo que cuando se lo pida me lo de.

10. ¿Supervisas el contenido al que acceden tus hijos en línea? De ser afirmativa tu respuesta ¿Podrías contarme de qué manera lo haces?

Si, tiene una lista en la que hay dibujitos aptos para él.

11. ¿Utilizas alguna estrategia para fomentar un uso equilibrado de la tecnología?

No.

12. ¿Quisiera agregar o comentar alguna otra cuestión respecto de este tema?

No, solo que debemos estar muy atentos a lo que miran nuestros hijos, y darse el tiempo de jugar con ellos.

