

**Pantallas y desarrollo infantil: un análisis
psicopedagógico de su efectividad y
limitaciones en Jardines de Infantes de
Ramos Mejía**

Estudiante: López Marchetti, Carolina

Legajo: 41301

Director/es: Lic. Garcés Rosa

Trabajo Final de Integración para acceder al título de Licenciatura en
Psicopedagogía

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 4-0 internacional que 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 en el RIUFLO (seleccionar una opción):

A partir del día de la fecha de aprobación del TFI []

A partir de otra fecha, especificar: ... / ... / ...

Lugar y fecha: Ramos Mejía, Buenos Aires, 18/3/26

Firma y aclaración del autor: Carolina López Marchetti



ÍNDICE

RESUMEN	4
INTRODUCCIÓN	5
ESTADO DEL ARTE	10
MARCO TEÓRICO	17
MÉTODO	30
RESULTADOS	32
DISCUSIÓN	36
CONCLUSIÓN	38
APORTES Y CONTRIBUCIONES DE LA INVESTIGACIÓN	39
LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN	40
LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN FUTURAS	41
PROPUESTAS DE INTERVENCIÓN	41
REFERENCIAS	45
ANEXO	50

Título: Pantallas y desarrollo infantil: un análisis psicopedagógico de su efectividad y limitaciones en Jardines de Infantes de Ramos Mejía

Resumen

El presente trabajo de investigación aborda la temática sobre la efectividad y las limitaciones en el uso de pantallas en los jardines de infantes de Ramos Mejía, Buenos Aires. Este proyecto de investigación se apoya en un enfoque cualitativo, y según Hernández Sampieri et al. (2014), se utiliza el diseño no experimental correlacional. Se selecciona una muestra representativa compuesta por cuatro docentes, cuatro directivos, dos profesores de TICS (sin distinción de sexo ni edad) de diferentes jardines de infantes de la localidad de Ramos Mejía, provincia de Buenos Aires y dos familias de niños/as que actualmente asisten a nivel inicial. La investigación se realiza en la ciudad de Ramos Mejía, Buenos Aires, en diferentes jardines de infantes tanto de gestión privada como estatal.

Según los resultados de esta investigación el uso de pantallas en los jardines de infantes de Ramos Mejía, Buenos Aires, puede ser una herramienta valiosa para el aprendizaje y el desarrollo de los niños/as si se utiliza de manera responsable y con objetivos claros. Sin embargo, se destacan limitaciones como la falta de recursos tecnológicos y la necesidad de capacitación de los docentes. Para que el uso de pantallas sea efectivo, debe estar guiado y supervisado por adultos, en un tiempo limitado y previamente planificado. La supervisión adulta y la selección de contenidos de calidad son fundamentales para promover el aprendizaje y el desarrollo de los niños/as, evitando la sobreexposición y el aislamiento.

Palabras clave Pantallas. Jardines de Infantes. Nivel Inicial. Tecnología.

Introducción

Delimitación del Objeto de Estudio

Esta investigación constituye un estudio de tipo empírico cualitativo de carácter descriptivo, y busca analizar, desde una perspectiva psicopedagógica, cómo el uso de pantallas en jardines de infantes de Ramos Mejía, Buenos Aires, impacta en el aprendizaje y el desarrollo de los niños/as, considerando tanto sus potencialidades como las barreras que implica su uso en el ámbito educativo.

Planteo de Problema

Surge la necesidad de problematizar el uso de las pantallas en los jardines de infantes y se pueden encontrar opiniones diversas al respecto que parecen incluso contradictorias entre sí. La idea de esta investigación es encontrar el equilibrio justo para poder llevar las pantallas a las aulas, justificando su uso con investigaciones y a la vez siendo conscientes de sus limitaciones para hacer un uso responsable de las mismas.

La teoría sociocultural de Vygotsky (1934) destaca la importancia de la interacción social y el lenguaje en el desarrollo cognitivo y el aprendizaje. El aprendizaje se construye a través de la interacción con otros y el uso de herramientas culturales, como los sistemas de símbolos y el lenguaje. La Zona de Desarrollo Próximo se refiere a la mediación donde la interacción con personas más capacitadas puede ayudar a los individuos a alcanzar su potencial de aprendizaje.

El uso de pantallas en las escuelas puede ser una herramienta cultural importante, siempre que esté involucrado el proceso de mediación, donde un adulto (docente) supervise y guíe su correcto uso. La interacción social y el uso del lenguaje están vinculados al aprendizaje mediado por las pantallas, que pueden ser un recurso facilitador de conocimientos y un puntapié para atraer la atención de los estudiantes.

Por su parte Papert (1987) defiende el uso de la tecnología para aprender y promover la creatividad. Sostiene que la manera más efectiva de aprender es construir conocimientos utilizando computadoras como herramientas. El enfoque construccionista de Papert enfatiza la importancia de la experiencia práctica y la exploración en el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes desarrollar un "pensamiento computacional" y abordar problemas de manera sistemática y lógica.

El lenguaje Logo, diseñado por Papert (1968), es un ejemplo de cómo los niños/as pueden aprender conceptos matemáticos y de programación de manera interactiva. Este enfoque da mayor importancia a la creación y exploración, dejando de lado la memorización y la repetición.

El trabajo de este autor ha tenido un impacto significativo en la integración de la tecnología en la educación, destacando la importancia de utilizar las pantallas como recursos para construir el propio aprendizaje y el pensamiento activo, y no solo como facilitadores de conocimientos.

Desde otra perspectiva podemos encontrar a Turkle (1995) socióloga y psicóloga que ha estudiado el impacto de la tecnología en la sociedad y la infancia, destaca la importancia de la conversación y la interacción real en el desarrollo infantil, ya que el uso excesivo de pantallas puede afectar la empatía y la capacidad de los niños/as para relacionarse con otros. Esta autora enfatiza la necesidad de encontrar un equilibrio entre el uso de la tecnología y la interacción social real, priorizando las interacciones cara a cara en el desarrollo infantil.

Turkle (1995) explica que los niños/as aprenden por imitación, por lo que las familias deben ser conscientes de su propio uso de la tecnología y ser modelos de un uso responsable y equilibrado de las pantallas. La infancia debe caracterizarse por la libre exploración, el juego y la interacción con otros, lo que es clave para el desarrollo de habilidades socio emocionales.

Con esta investigación se busca examinar cómo el uso de pantallas afecta el desarrollo cognitivo de los niños/as en jardín de infantes, en áreas como la atención, la memoria, el lenguaje y las habilidades sociales. Por ejemplo, si el tiempo excesivo frente a pantallas puede interferir con la interacción social cara a cara, afectando el desarrollo de habilidades como la empatía y la comunicación. Se buscará analizar las diferencias en los efectos de las pantallas según el tipo de contenido que consumen los niños/as. Los contenidos educativos pueden tener un impacto diferente que los videojuegos o las redes sociales. Además, la duración del uso es un factor importante: el tiempo excesivo frente a las pantallas puede ser más perjudicial que un uso moderado.

Es importante considerar la perspectiva de las familias y educadores sobre cómo manejan el uso de pantallas en la vida cotidiana de los niños/as. Esto va a permitir abordar las preocupaciones y estrategias que se utilizan para equilibrar el uso de la tecnología. De esta manera se puede proporcionar un análisis equilibrado sobre los efectos de las pantallas en los niños/as pequeños/as, considerando tanto los beneficios como los riesgos.

Si se desea que la escuela esté abierta a cambios novedosos, a mejorar sus prácticas tomando del entorno aquello que le sirve para su quehacer, utilizar las pantallas sería beneficioso para lograr una escuela moderna y actualizada. Utilizar herramientas digitales permite también que el estudiante no sea un mero receptor pasivo de información como en la escuela tradicional, donde se memorizaban contenidos y se repetían sin pensamiento crítico de por medio.

La idea de esta investigación es encontrar fundamentos para que el uso de pantallas sea un beneficio para docentes y estudiantes, donde los niños/as exploran con las pantallas la construcción de sus propios saberes, creando contenidos y no solo recibiendo externamente. Los docentes y adultos responsables (tanto

familiares de esos niños/as como psicopedagogos/as integrantes de equipos de orientación escolar o acompañantes externos de alumnos de la escuela) actúan como guías, supervisores, andamiaje, y no quienes poseen el saber y lo transmiten, sino quienes acompañan el proceso de aprendizaje de los más pequeños, como personas más capacitadas que pueden desde su experiencia brindar herramientas para utilizar los dispositivos digitales a conciencia. En cuanto al rol del psicopedagogo puntualmente este trabajo de investigación busca brindar herramientas que sirvan para luego poder dar orientaciones en el uso consciente y responsable de las pantallas, tanto a familias como a educadores.

Con lo expuesto anteriormente, es significativo señalar el interrogante central que guiará el proceso de investigación, y se enuncia de la siguiente manera: ¿Cómo se pueden utilizar las pantallas de manera efectiva en el jardín de infantes? Por otra parte, se podría abordar también ¿Cuáles son sus limitaciones en el aprendizaje y desarrollo infantil? Y ¿cómo puede la intervención psicopedagógica optimizar su uso?

Objetivos

Objetivo general

Analizar el impacto de las pantallas en los jardines de infantes de Ramos Mejía, Buenos Aires, identificando las limitaciones y la efectividad de su uso en el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los niños/as

Objetivos específicos

Examinar la efectividad de las pantallas en la promoción del aprendizaje y el desarrollo cognitivo en el jardín de infantes

Identificar las limitaciones en el aprendizaje y el desarrollo infantil del uso de pantallas en el jardín de infantes

Supuestos Básicos de Investigación

Se supone que el uso moderado de pantallas en el jardín de infantes se asocia con un mejor desarrollo cognitivo y habilidades sociales en comparación con el uso excesivo o la ausencia de pantallas.

La supervisión adulta durante el uso de pantallas en el jardín de infantes puede estar asociado con un mejor desarrollo cognitivo y habilidades sociales en comparación con la falta de supervisión. El tipo de contenido y la calidad de las aplicaciones educativas utilizadas en las pantallas podrían influir en el desarrollo cognitivo y habilidades sociales de los niños en el jardín de infantes. La intencionalidad educativa en el uso de pantallas en el jardín de infantes puede ser beneficiosa para el aprendizaje y el desarrollo de los niños/as.

Estado del arte

Para comenzar se toma el trabajo "Tecnología en el nivel inicial. Uso significativo y adecuado en el aprendizaje de la matemática" de Rodríguez (2024), Universidad de Flores que busca promover el uso adecuado y significativo de la tecnología en el aprendizaje de la matemática en niños de 5 años. El proyecto consta de cuatro encuentros quincenales de 60 minutos cada uno, con un enfoque teórico y práctico, y busca brindar información y herramientas a las familias para que puedan apoyar el aprendizaje de sus hijos. Sus objetivos son: Promover el uso adecuado y significativo de la tecnología en el aprendizaje de la matemática. Establecer los usos de la tecnología como recurso de enseñanza más responsable. Identificar los obstáculos y beneficios de usar tecnología para obtener aprendizajes.

Los destinatarios directos son las familias de niños de 5 años del jardín y los indirectos, los mismos niños.

El trabajo concluye que los niños/as aprenden matemática de manera más significativa mediante la utilización de herramientas digitales. Y por su parte la institución educativa se beneficia de una nueva mirada sobre el aprendizaje y la enseñanza. El proyecto demuestra que las pantallas pueden ser utilizadas eficazmente en el aprendizaje de la matemática y que la tecnología puede ser una herramienta valiosa para los docentes. La innovación pedagógica es fundamental para mejorar el aprendizaje y la enseñanza.

Por otro lado, el trabajo de Águila (2024) "Cuando las pantallas se encienden. La construcción del rol de las/os docentes de Educación Digital en Río Grande (Tierra del Fuego, AIAS)" de la Facultad de Filosofía y Letras publicado en la revista UNCU de la Universidad Nacional de Cuyo, analiza las experiencias pedagógicas de dos docentes en el desarrollo de propuestas de Educación Digital, Programación y Robótica. Se evidencia en este estudio que el uso de medios digitales puede ser una oportunidad para conocer las particularidades del lenguaje específico a producir. Se presenta en este trabajo también la dicotomía sobre si la centralidad de la propuesta

debe estar puesta en el aprendizaje instrumental del uso tanto del software como del hardware o en la producción de contenidos digitales ofreciendo experiencias en las que niñas y niños puedan indagar los medios digitales para aproximarse a su comprensión. Por otra parte, se menciona que el abordaje interdisciplinario y desde propuestas que involucren a otras/os docentes potencia aprendizajes. Las experiencias concluyen observando el impacto positivo que ofrece la inclusión de la educación digital, ofreciendo propuestas diseñadas desde un entendimiento complejo de los medios digitales y pensadas de forma interdisciplinaria.

En el trabajo de investigación “Uso de pantallas y su influencia en la cognición y los hitos del desarrollo motor de infantes mexicanos” de Robles Estrada et al. (2024) de la Universidad Miguel Hernández, de México también se hace mención a que los niños/as desde edades tempranas usan pantallas, aún habiendo evidencia de los efectos negativos del uso de dispositivos digitales en el desarrollo cognitivo. El objetivo de este artículo fue describir y asociar el uso de pantallas con el lenguaje y los hitos del desarrollo de niños mexicanos. Participan 91 cuidadores primarios de infantes entre 12 y 36 meses, de diferentes regiones de México. Los instrumentos aplicados son encuestas, observación de historia clínica, cuestionarios de hitos del desarrollo y sobre lectura de libros y uso de pantallas. Los resultados indican que los infantes usan pantallas digitales entre 3 y 4 horas por día. La televisión es la más utilizada, así como el tiempo de uso que se comparte con algún adulto. A medida que aumenta el número de horas frente a las pantallas, la densidad léxica y uso de oraciones es menor. Cuánto más aumenta el uso de pantallas en el hogar, la adquisición de los hitos del desarrollo motor y del lenguaje es más tardía. Además, a mayor acompañamiento de un adulto durante el uso de pantallas, hay mayores puntajes en los reportes de densidad léxica y uso de oraciones. Las variables independientes son edad del niño, tiempo de uso y uso compartido. Como resultado pudo verse que sólo el uso compartido de pantallas predijo una adquisición más temprana de los hitos del desarrollo motor.

Se concluye que el uso de pantallas contribuiría de forma negativa al desarrollo temprano, aunque si hay un adulto acompañando su uso podría generar contribuciones positivas, lo que refuerza las conclusiones de estudios previos y las recomendaciones de aminorar su uso en los primeros años de vida.

En base al trabajo “Aprendizaje lúdico en la era digital apoyado por las TIC en niños de 4 a 5 años” de Collantes y Aroca (2024) de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador se establece la necesidad de integrar las TIC en la educación inicial. Se presenta como interrogante si el aprendizaje lúdico con TIC es más efectivo que el tradicional. Se propone comparar ambos métodos para respaldar la innovación educativa y la competencia digital en los niños. En la educación inicial, se destaca la importancia del aprendizaje lúdico y la necesidad de adaptarse a la era digital. Dicho trabajo adopta un diseño cuantitativo con enfoque descriptivo y documental. Los resultados revelan que existe una disparidad significativa en el aprendizaje entre los métodos, respaldada por investigaciones previas que resaltan el potencial educativo de las tecnologías digitales y las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, especialmente en el ámbito matemático. La investigación enfatiza la integración de las TIC en la educación inicial para estimular el pensamiento crítico y la importancia de adoptar métodos digitales en la enseñanza de matemática, mostrando mejoras significativas en el reconocimiento de cantidades y patrones.

Según el trabajo “Estimulación de destrezas en niños de educación inicial en la era digital con apoyo de un aula interactiva” Nenger León et al (2024) de la Universidad de La Rioja, España, las actividades educativas digitales influyen en el desarrollo integral de los niños/as en un contexto digital que se encuentra en evolución. Su objetivo es analizar el impacto de las actividades educativas digitales implementadas en un aula interactiva, para la estimulación de destrezas en niños de educación inicial. Como resultado del uso de actividades digitales se observan mejoras significativas en las destrezas o contenidos trabajados, las docentes perciben un incremento en la participación y compromiso de los niños, resultados

que resaltan la efectividad de las actividades digitales como herramienta para la estimulación integral en la educación inicial.

En conclusión, se analiza la importancia de integrar la tecnología en la educación inicial, ya que las actividades digitales suelen ser una herramientas valiosas para estimular el aprendizaje y el desarrollo de destrezas y se subraya la necesidad de futuras investigaciones en este campo para continuar mejorando las prácticas educativas partiendo de la capacitación docente y preparar a los niños para un entorno digital en constante cambio.

Según la investigación de Fanaro et. Al (2025) “Pantallas y Juego en la Primera Infancia Según las Voces Parentales” de la Universidad de Valparaíso, Chile, que tiene como objetivo examinar el uso de pantallas en la primera infancia en el entorno del hogar, a través de la percepción de los adultos responsables del cuidado y crianza de niños y niñas, y plantea la importancia del juego desde el nacimiento y su papel fundamental en la infancia y a lo largo de la vida, se cuestiona si el uso de pantallas en edades tempranas puede afectar el desarrollo del juego. Para ello, se diseña y aplica un cuestionario asincrónico y voluntario a un grupo de adultos encargados del cuidado de niños y niñas de 45 días a 6 años, pertenecientes a siete instituciones de nivel inicial (jardín maternal y jardín de infantes). Los resultados obtenidos indican que las familias parecen tener un conocimiento limitado sobre los efectos de un uso inadecuado de las pantallas, y demuestran una marcada necesidad de recibir información al respecto, con el fin de preservar la salud de las infancias.

En otra investigación titulada “Influencia de las pantallas en el rendimiento académico de los estudiantes de preescolar de la IE Pablo VI” (2024) de González et. Al., de México, dónde el objetivo fue analizar los efectos de la influencia de las pantallas en el rendimiento académico de los estudiantes de preescolar de la institución educativa Pablo VI ubicada en el municipio de Santa Cruz de Lorica. Las familias expresaron estar preocupados por el impacto de las tecnologías en el rendimiento académico de sus hijos y como resultado se obtiene que la influencia de

las pantallas en los niños de preescolar depende del manejo y acompañamiento que se les dé, y si se utilizan de manera correcta, pueden traer beneficios significativos para su desarrollo. La investigación fue realizada con una población de 23 estudiantes en edades de 5 a 6 años de edad, y 1 docente y se utilizan diferentes métodos de recolección de información como la observación y la encuesta, las cuales permiten establecer como resultado que las pantallas pueden influir en el rendimiento académico de los niños de manera positiva o negativa, es decir los resultados hallados son neutros, debido a que esto se debe al uso que se les dé a las pantallas.

Desde el punto de vista de la investigación “Entre juegos, aprendizaje y pantallas: Estudio de caso en infantes de Jardines comunitarios, Argentina.” de Stella Maris Moreira, Diego Tomas Araujo y Azul Ferreyra (2024), existe una preocupación sobre la incorporación de las pantallas, principalmente celulares, en los juegos de los niños y niñas a temprana edad. Los objetivos de la investigación son: describir las representaciones sociales de los padres, madres y/o tutores respecto al juego infantil y su relación con el aprendizaje. Analizar las opiniones de los padres, madres y/o tutores sobre el uso de las pantallas como una forma de juego en la primera infancia. Establecer una relación entre el tiempo de uso de dispositivos digitales con el tiempo que dedican los niños a jugar con sus pares, y solos. La estrategia metodológica combina enfoques cualitativos y cuantitativos, se analizan relatos de 59 entrevistas y más de 95 encuestas a padres, madres y/o tutores de los niños y niñas.

Como resultado se obtuvo que el 57% de los encuestados no considera que el uso de pantallas sea útil para el aprendizaje, consideran al uso de pantallas como un gran obstáculo que debe evitarse, enfrentarse o prohibirse para garantizar el aprendizaje. El otro 43% de los encuestados considera que el uso de pantallas es útil para el aprendizaje. La conectividad a internet y la amplia variedad de plataformas, páginas y aplicaciones disponibles se presentan como una cualidad importante a considerar para el aprendizaje fuera del jardín. Además se concluyó

que el uso excesivo de pantallas se relaciona con un mayor aislamiento social y una disminución del tiempo dedicado al juego interactivo con otros niños.

Por otra parte, la investigación “Uso excesivo de pantallas y el desarrollo integral del niño en la primera infancia” de Sara Elizabeth Arellano Mera de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador (2025) plantea que el uso de dispositivos digitales con pantalla en la primera infancia por parte de los niños afecta su desarrollo de forma general, limitando su capacidad cognitiva, social y emocional. El objetivo de este trabajo es analizar los efectos del uso excesivo de dispositivos digitales con pantalla en el desarrollo integral del niño durante la primera infancia. La metodología se estructuró con un enfoque cualitativo, una revisión bibliográfica, así como un estudio de caso en el contexto del Centro de Educación Inicial "Virginia Reyes González". Los resultados muestran que los dos niños estudiados, evidencian dificultades en la interacción social y la regulación de emociones debido al uso frecuente de pantallas en el hogar. Se concluye que es necesario establecer horarios controlados, capacitación parental y diseñar actividades lúdicas para reducir este impacto negativo.

Por último, el trabajo de investigación “Aprendizaje significativo a través de los entornos virtuales en niños de 5 años de instituciones públicas” realizado por Galindo (2021) en la Universidad César Vallejos de Lima – Perú, aborda el hecho de que la pandemia mundial hizo que el uso de la tecnología en educación se vea obligado. Se plantea como objetivo indagar cuáles son las estrategias y herramientas tecnológicas más usadas por los docentes de nivel inicial y cómo las ponen en práctica. Como metodología se emplea un enfoque cualitativo. La recolección de datos se realiza por medio de la entrevista semiestructurada realizada a 10 docentes de nivel inicial de colegios públicos. Los resultados obtenidos concluyen que la participación de las familias es fundamental para enseñar y aprender mediante entornos virtuales en nivel inicial. Por último, se destaca que la tecnología tiene limitaciones, debido a que por ejemplo la zona rural se encuentra en desventaja respecto de la urbana porque muchas veces no cuentan

con la misma capacidad de conexión a internet o los mismos dispositivos tecnológicos

Marco teórico

El presente marco teórico se centra en la exploración de las diferentes definiciones y teorías que conceptualizan las variables en juego en esta investigación. Esto proporciona un contexto sólido para analizar la efectividad y las limitaciones del uso de pantallas en los jardines de infantes.

En la actualidad se vive en una era digital donde las pantallas tecnológicas son parte integral de la vida cotidiana. Desde tablets, celulares, computadoras, televisores, la exposición a las pantallas es cada vez más temprana y frecuente. Pero, ¿cuáles son los beneficios y riesgos de este uso? Según la American Academy of Pediatrics (2016), es fundamental establecer límites y supervisar el contenido al que acceden los niños y niñas para asegurarse de que la experiencia sea positiva.

Por otro lado, Rideout (2017) destaca que el uso adecuado de la tecnología puede tener efectos beneficiosos en la educación infantil, como el acceso instantáneo a información y recursos educativos, y el desarrollo de habilidades digitales esenciales. Sin embargo, también se han identificado riesgos asociados al uso excesivo de pantallas, como la afectación del desarrollo cognitivo, la atención y la memoria (Anderson y Subrahmanyam, 2017). En este sentido, la Sociedad Argentina de Pediatría (2023) ha elaborado una guía para ayudar a las familias a navegar por los medios digitales y promover un uso saludable de las pantallas. Es fundamental reflexionar sobre el papel de las pantallas tecnológicas en la infancia y promover un uso responsable y equilibrado. Se hace necesario precisar entonces el término pantalla tecnológica para luego seguir avanzando con la investigación.

Pantalla tecnológica y su uso

Según el diccionario informático/tecnológico Alegsá (2023) “una pantalla tecnológica es un dispositivo de visualización que muestra información gráfica o textual mediante la emisión de luz a través de múltiples píxeles, creando una imagen. Se utiliza en una amplia gama de dispositivos electrónicos, como

televisores, computadoras, teléfonos inteligentes, tabletas, consolas de juegos y más.”

Ahora, una vez definido el término pantalla para comprender a qué nos referimos cuando se utilice este concepto, se retoma la temática de esta investigación con algunas directrices emitidas por la American Academy of Pediatrics (2016), donde se puede observar la importancia de establecer límites y supervisar el contenido al que acceden los niños y niñas. A continuación, se detallan dichas sugerencias: “De 18 a 24 meses: Se sugiere que la introducción de medios digitales preferiblemente sea junto a un cuidador para ayudar a comprender el contenido. De 2 a 5 años: Se orienta a limitar el tiempo de pantalla a una hora al día de contenido de calidad, supervisado por un adulto/a.”

“Las familias juegan un papel importante para ayudar a los niños/as a navegar por los medios de comunicación, que pueden tener a la vez efectos positivos y negativos, pueden establecer expectativas y límites para cerciorarse de que la experiencia de los niños/as con el contenido mediático sea positiva.”
(American Academy of Pediatrics, 2016)

En este mismo sentido Rideout (2017) señala que guiando y supervisando adecuadamente, el uso de las nuevas tecnologías puede tener efectos beneficiosos en la educación infantil, como por ejemplo el acceso instantáneo y la amplitud de información y recursos educativos en internet, lo que permite a los niños/as explorar diversidad de temas y ampliar sus saberes significativamente. Además, herramientas tecnológicas como programas educativos interactivos y plataformas de aprendizaje en línea pueden adaptarse al ritmo y estilo de aprendizaje de cada niño/a, lo que hace que el proceso educativo sea más personalizado, teniendo en cuenta las diferencias individuales en la capacidad y la comprensión.

Por otra parte, el mismo autor, se posiciona desde una mirada más positiva sobre el uso de tecnología en el aprendizaje, y dice que usar la tecnología en el aprendizaje facilita el desarrollo de habilidades digitales esenciales, como manejar

dispositivos, la navegación por internet y la resolución de problemas tecnológicos, preparando así a los niños/as para el mundo digital en el que vivimos. Por otro lado, el autor plantea que la tecnología ofrece herramientas creativas, como software de diseño gráfico y edición de video, que pueden inspirar y potenciar la creatividad de los niños/as, permitiéndoles expresarse de nuevas formas y explorar su potencial creativo, Rideout (2017)

En relación al uso inadecuado o negativo de tecnología, Rideout (2017) hace referencia a que puede tener una incidencia negativa en la neuroplasticidad cerebral, así como afectar la visión, el sueño, el peso corporal, el desarrollo, las funciones ejecutivas, el lenguaje, las habilidades sociales y la conducta de niñas y niños.

Otros investigadores tales como Anderson y Subrahmanyam (2017), han revelado con sus estudios que el tiempo dedicado a la interacción con dispositivos digitales, como tablets, teléfonos inteligentes y computadoras, puede incidir significativamente en aspectos del desarrollo cognitivo de los niños/as tales como la atención, la memoria, la capacidad de concentración y la resolución de problemas.

Dichos autores han señalado que, si bien el uso de tecnología puede ofrecer beneficios educativos y de entretenimiento, un exceso de exposición a las pantallas puede aparejar consecuencias negativas para el desarrollo cognitivo de los niños/as, tales como dificultades en el desarrollo del lenguaje, problemas de comportamiento, y un menor rendimiento académico. No obstante, es importante destacar que el impacto del tiempo de exposición a las pantallas en el desarrollo cognitivo infantil puede variar según diversos factores contextuales, como la naturaleza del contenido consumido, la calidad de la interacción, y el apoyo parental. En este punto podría pensarse que un equilibrio adecuado entre uso de pantallas y otras herramientas no digitales serían lo ideal para lograr aprendizajes significativos.

Por su parte la Sociedad Argentina de Pediatría (SAP) (2023) se pronuncia al respecto con una Guía de uso de pantallas para las familias. Esto es de suma

importancia para que, por ejemplo los equipos de orientación escolar, puedan guiar a las familias en el uso responsable de las pantallas en los hogares, así como se busca hacer en las instituciones educativas, teniendo como referencia los siguientes argumentos: El uso excesivo de pantallas (por períodos de más de 2 horas de exposición a medios electrónicos) puede afectar el cerebro de los niños/as pequeños debido a su inmadurez y traer consecuencias en el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras, del lenguaje, socioemocionales, que repercuten fuertemente en el aprendizaje. Además, impactan en la memoria y la atención lo que genera problemas en el comportamiento, el rendimiento escolar y la salud en general.

También la S.A.P (2018) dice: “entre 2 y 5 años, un máximo de entre media y una hora de pantallas de entretenimiento por día, acompañados por un adulto, que pueda decodificar los estímulos, seleccionar e interpretar los contenidos. Además, se aconseja que se utilicen los dispositivos con la finalidad de aprender, ser creativos y compartir estas experiencias con su familia.”

En cuanto a los riesgos de las pantallas la Sociedad Argentina de Pediatría (2023) aclara que se deben tener en cuenta los riesgos implicados según el consumo y las consecuencias que traen aparejadas tales como obesidad, sobrepeso, alteraciones en el sueño, afecciones psicológicas, baja tolerancia a la frustración, alteraciones cognitivas de la memoria, hiperactividad, bajo rendimiento académico, comportamientos problemáticos, irritabilidad. Nuevamente aquí se observa la importancia de limitar el tiempo de pantallas y supervisar el contenido al que están expuestos niños y niñas para evitar los riesgos mencionados.

Por último, SAP (2023) dice que es importante que los cuidadores puedan informarse y aprender para poder acompañar a las infancias a lograr progresivamente autonomía y a adquirir las habilidades de uso crítico y saludable.

Otra gran herramienta para fundamentar la importancia de ser responsables durante el uso de pantallas en la infancia es lo dicho por la Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia (SENAF) en la Guía de acompañamiento a niños y

niñas en los entornos digitales (2022) donde ubica a los niños y niñas como sujetos de derechos también en el entorno digital. Las nuevas tecnologías de comunicación, cumplen un rol cada vez más importante en la vida de las personas modificando hábitos y creando nuevas formas de relacionarse.

La SENAF (2022) asegura que “las infancias y adolescencias tienen derecho a poder desarrollar de manera progresiva y responsable actividades dentro de los entornos digitales. Esta nueva realidad digital también requiere nuevas formas de cuidado y acompañamiento por parte de las personas adultas, que busca colaborar para que chicos y chicas puedan habitar estos espacios de manera protegida y respetuosa, asumir críticamente la información recibida, respetar las normas de convivencia; conocer y movilizarse en defensa de sus derechos.” Se plantea la importancia de promover un uso saludable y responsable de las pantallas.

La influencia de las pantallas en el desarrollo cognitivo en la infancia

El desarrollo cognitivo en la infancia se ve influenciado por una variedad de factores, incluyendo la genética, el entorno y las experiencias. En la era digital en la que vivimos, las pantallas tecnológicas se han convertido en parte de la vida cotidiana de los niños y niñas, y por lo tanto influyen en el desarrollo cognitivo. Es en este punto que se hace indispensable para la investigación definir el término “desarrollo cognitivo Resulta relevante considerar las teorías del desarrollo cognitivo como la de Piaget (1971) psicólogo suizo y uno de los fundadores de la psicología del desarrollo, quien plantea que el aprendizaje es un proceso de construcción constante de nuevos significados, y el protagonista del aprendizaje es el propio aprendiz, y no sus tutores ni sus maestros. Este planteamiento es llamado *enfoque constructivista*, y enfatiza la autonomía de la que disponen los individuos a la hora de interiorizar todo tipo de conocimientos; según Piaget, es la persona quien sienta las bases de su propio conocimiento, dependiendo de cómo organiza e interpreta la información que capta del entorno.

Las fases de desarrollo expuestas por Piaget (1971) forman una secuencia de cuatro períodos que a su vez se dividen en otras etapas y son las siguientes (se describen únicamente las dos primeras etapas ya que son las correspondientes a las edades de niños y niñas de jardín de infantes, rango etario que se utiliza en este trabajo de investigación)

Etapa sensorio - motora: Va desde el nacimiento hasta la aparición del lenguaje articulado en oraciones simples (aproximadamente a los dos años de edad). Lo que define esta etapa es la obtención de conocimiento a partir de la interacción con el entorno. Piaget detalla subestadios con sus respectivos reflejos según cómo el bebé va interactuando voluntaria e involuntariamente con el entorno. Se caracteriza también por el egocentrismo, aún no logran ver desde la perspectiva del otro.

Etapa preoperacional: Se da entre los dos y los siete años. Se empieza a salir del egocentrismo infantil para lograr la capacidad de ponerse en el lugar de los demás, actuar y jugar siguiendo roles ficticios y utilizar objetos de carácter simbólico. Sin embargo, el egocentrismo sigue estando muy presente en esta fase, lo cual trae aparejadas dificultades para acceder a pensamientos y reflexiones de tipo abstracto. Está presente en esta etapa también el pensamiento mágico basado en asociaciones simples y arbitrarias sobre la manera de interiorizar la información acerca de cómo funciona el mundo.

En la teoría piagetiana, estas fases se van sucediendo una tras otra, ofreciendo cada una de ellas las condiciones para que la persona en desarrollo vaya elaborando la información de la que dispone para pasar a la siguiente fase. Pero no se trata de un proceso puramente lineal, ya que lo que se aprende durante las primeras etapas de desarrollo se reconfigura constantemente a partir de los desarrollos cognitivos que se dan posteriormente

Por su parte, Bruner (1988) explica que el desarrollo cognitivo se centra en el constructivismo social, proponiendo que aprendemos a través de tres modos de

representación: enactiva (haciendo y manipulando objetos), icónica (a través de imágenes y representaciones visuales) y simbólica (mediante lenguaje y símbolos abstractos). Bruner destaca el aprendizaje por descubrimiento, donde el estudiante participa activamente, y enfatiza el papel de la cultura y la interacción social (maestros, pares) en la construcción del saber. A diferencia de Piaget, ve el desarrollo como un proceso continuo, no por etapas rígidas. Los pilares de la teoría de Bruner incluyen el aprendizaje por descubrimiento que fomenta la creatividad y la reflexión, y el constructivismo social que subraya la influencia de la cultura y la interacción con otros en el aprendizaje.

El uso de pantallas en la infancia puede tener un impacto en cómo los niños construyen su conocimiento y se desarrollan cognitivamente. Si el uso de pantallas es excesivo, podría limitar las oportunidades de aprendizaje por descubrimiento y la interacción social directa, elementos clave en la teoría de Bruner. Por otro lado, un uso moderado y supervisado de pantallas, con contenidos educativos de calidad, podría complementar los modos de representación de Bruner (enactiva, icónica, simbólica) y apoyar el aprendizaje por descubrimiento si se fomenta la interacción con adultos y la reflexión sobre lo que se ve en pantalla. En línea con Bruner, lo importante es que el uso de pantallas no reemplace la interacción social, el juego libre y las experiencias directas con el entorno, sino que se utilice como una herramienta más para apoyar el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los niños.

Por otra parte, el francés Stanislas Dehaene, (2019) desde un enfoque neurocientífico cognitivo, se enfoca en cómo el cerebro aprende, destacando cuatro pilares esenciales: la atención que es el filtro inicial; el cerebro solo puede procesar lo que capta activamente, y el aprendizaje requiere dirigir y mantener esa atención. Compromiso activo: El aprendizaje efectivo requiere que el estudiante participe, interactúe y se involucre, no solo reciba información pasivamente. Retroalimentación, ya que es fundamental recibir información clara sobre aciertos y errores (una corrección precisa), no solo una calificación, para ajustar el modelo

mental. Y consolidación, porque el cerebro necesita tiempo, especialmente durante el sueño, para repasar y estabilizar lo aprendido, fortaleciendo las redes neuronales.

Se podría pensar entonces que el uso excesivo de pantallas, con sus estímulos rápidos y fragmentados, entrenan al cerebro para una atención dispersa, dificultando la capacidad de concentración sostenida, necesaria para el aprendizaje, según sostiene el autor.

Habilidades socio emocionales

Las habilidades socioemocionales son un componente clave en el desarrollo cognitivo infantil y la exposición a las pantallas tecnológicas puede influir en el desarrollo de estas habilidades.

“Las habilidades socioemocionales conforman el repertorio de capacidades que las personas pueden desarrollar a lo largo de la vida y que determinan su aptitud para conectar y comprender las propias emociones, pensamientos y conductas; vincularse y comprender las emociones, pensamientos y conductas de los otros; y desenvolverse en un determinado contexto de manera adaptativa.”
(UNESCO, 2019)

La primera infancia (0 a 5 años) es una etapa clave para el desarrollo a través del juego, el movimiento, el lenguaje y el vínculo con personas. Las pantallas en exceso pueden interferir en aprendizajes como la atención, el lenguaje y la autorregulación emocional. Lo más importante es el vínculo afectivo, la mirada compartida, el juego y la conversación cotidiana. Si se usan pantallas, se debe acompañar de manera activa: comentar, responder preguntas y explicar. Esto enriquece la experiencia y favorece el desarrollo.

En el trabajo de investigación titulado “Influencia del uso excesivo de pantallas en las habilidades socioemocionales en estudiantes de 8vo de una institución educativa” (2025) en Ecuador, de Chuquimarca et. Al. El objetivo fue describir la relación entre los patrones del uso excesivo de pantallas (tiempo de exposición,

motivación de uso y tipo de contenido) y los niveles de las habilidades socioemocionales (autoconciencia emocional, autorregulación y conciencia social) en estudiantes de 8vo de una institución educativa de Quito. Basado en los resultados del estudio, se concluye que a mayor tiempo de exposición sin aprovechar la tecnología para el ámbito educativo y siendo motivados por el entretenimiento, tienen menores niveles de auto conciencia emocional, dificultad en la autorregulación y disminución de la conciencia social.

Así puede verse que las habilidades emocionales son afectadas por el uso de pantallas en las aulas sin un criterio educativo concreto.

La integración de tecnologías digitales en jardines de infantes

En relación a este apartado el trabajo “La alfabetización en el nivel inicial y las contribuciones de las tecnologías digitales” Kelly et al. (2024), examina la integración de tecnologías digitales en la educación inicial en Argentina, haciendo foco en la alfabetización temprana, es decir la adquisición de la lengua escrita desde la primera infancia, lo cual es clave para su desarrollo. Según las autoras las tecnologías digitales ofrecen una oportunidad para enriquecer este proceso, si se integran adecuadamente. A lo largo del documento se analizan tanto las oportunidades que ofrecen estas tecnologías como los desafíos que plantea su implementación, incluyendo las barreras de acceso, la capacitación docente y los riesgos asociados con un uso excesivo o inadecuado de estas herramientas. En este trabajo también se hace mención a que el mundo está cada vez más digitalizado, por lo tanto el acceso a las tecnologías se torna un derecho fundamental desde la primer infancia, en el marco del derecho a la educación, el juego y la participación en actividades culturales.

Para ampliar la definición se toma lo dicho por la UNESCO (2025) que define la alfabetización digital como “la capacidad de acceder, gestionar, comprender, integrar, comunicar, evaluar y crear informaciones mediante la utilización segura y pertinente de las

tecnologías digitales para el empleo, un trabajo decente y la iniciativa empresarial. Esto incluye competencias como la alfabetización informática, la alfabetización en las TIC, la alfabetización informativa y la educación mediática, que tienen como objetivo empoderar a las personas y, en particular, a los jóvenes, para que adopten una actitud crítica en cuanto a la utilización de las tecnologías de la información y las tecnologías digitales.”

Educación digital en el nivel inicial

Según el Diseño Curricular para la Educación Inicial de la Provincia de Buenos Aires de la Dirección General de Cultura y Educación (2022), “las prácticas sociales actuales involucran una relación permanente con las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC) en variedad de experiencias cotidianas”. En este documento se reconoce que las niñas y los niños participan y transitan espacios sociales donde están en interacción con dispositivos y entornos digitales para: comunicarse, escuchar música, mirar videos, jugar, relacionarse, aprender, comprar, pagar, etc. Desde estas vivencias constantes, construyen conocimientos variados y diversos vinculados a su contexto y sus condiciones de vida familiar y social. En este sentido, los jardines de infantes, deben ofrecer variadas oportunidades de propuestas de enseñanza que incluyan el uso de las TIC y fortalezcan un modo de uso diferente al que habitualmente realizan en otras prácticas sociales, aunque reconociendo también el uso habitual que ya conocen.

Desde el Diseño Curricular de la Provincia de Buenos Aires (2022) se detallan los contenidos que los docentes deben abordar en las aulas y se aclara que se considera que los contenidos de la educación digital estarán articulados en las propuestas de enseñanza de las diferentes áreas. Al mismo tiempo se reconoce que niñas y niños tendrán que ir construyendo un conjunto de habilidades para el uso de los dispositivos y herramientas digitales, y para ello será necesario incentivar el aprendizaje de las capacidades necesarias para participar de la cultura digital.

Como parte de la alfabetización digital necesaria anteriormente nombrada algunos de los contenidos a abordar se refieren a construir y desarrollar habilidades para usar las nuevas tecnologías y afianzar así las prácticas en lo digital posicionándose desde el rol de productores y no meros consumidores. Lograr incorporar el lenguaje digital combinando lo audiovisual en producciones adecuadas a sus posibilidades. Construir criterios de manera reflexiva para buscar y seleccionar información en internet, siempre con la guía de un docente. (Diseño Curricular para la Educación Inicial de la Provincia de Buenos Aires, 2022)

La alfabetización digital según UNIR (2019) “es la capacidad de una persona para realizar diferentes tareas en un ambiente digital. Esta definición genérica engloba muchos matices ya que incluiría la habilidad para localizar, investigar y analizar información usando la tecnología, así como ser capaces de elaborar contenidos y diseñar propuestas a través de medios digitales. La alfabetización digital debe entenderse no sólo como un medio sino también como una nueva forma de comunicación y de creación y comprensión de la información.”

La alfabetización digital plantea una nueva forma de enseñar y aprender en la escuela, las TICS se asocian con la creatividad, la innovación y la participación activa de los alumnos. Algunos beneficios del uso de tecnología digital es que permiten un aprendizaje transversal de materias. Fomentan el trabajo autónomo, al tener que buscar información por sí mismos y se acercan más a la realidad de unos niños que son nativos digitales y, por lo tanto, ya están familiarizados con la tecnología.

La alfabetización digital también se relaciona con la inclusión social y el desarrollo ya que el no poder acceder a la tecnología crea nuevas diferencias en el ámbito educativo, social, económico y cultural, lo que se denomina “brecha digital”. Las personas que no cuentan con competencias digitales, tienen menos opciones de encontrar trabajo o de ascender en su empresa, lo que repercute negativamente en la economía y aumenta las desigualdades sociales. (UNIR, 2019)

El Diseño Curricular de la Provincia de Buenos Aires (2022) da también ejemplos concretos de actividades que pueden llevarse a cabo como búsqueda de información en internet, tanto imágenes como videos sobre alguna temática que se esté trabajando, por lo que se abordaría la Educación Digital de manera transversal con otras áreas y a la vez que se propicia el uso de los saberes de forma activa y crítica por parte de los niños/as. También se sugiere elaborar producciones propias como videos compilando imágenes, tomando ellos y ellas mismos/as fotografías de un proceso como puede ser el crecimiento de una planta de la huerta del jardín, donde puedan llevar registro de los cambios observados.

Es fundamental destacar la importancia de un uso orientado de la educación digital, especialmente en el nivel inicial, para favorecer el desarrollo integral de los niños. Según Giménez (2022), la competencia digital en este ámbito no solo se centra en habilidades técnicas, sino que abarca un conjunto de destrezas que promueven el trabajo colaborativo, el aprendizaje autónomo, el pensamiento crítico, la creatividad y la comunicación. Un enfoque adecuado de la educación digital en el nivel inicial puede proporcionar a los niños/as herramientas para explorar de manera segura y responsable el entorno digital, fomentando así su desarrollo cognitivo, social y emocional. Además, puede ayudarles a adquirir habilidades prácticas que serán cada vez más necesarias en un mundo digitalizado.

Giménez (2022) subraya la importancia de garantizar que tanto estudiantes como docentes adquieran habilidades digitales desde una etapa temprana, y para lograrlo es importante que los profesorados de formación docente implementen estrategias efectivas de desarrollo de habilidades digitales.

Por otra parte, Holguin et al. (2020) sostienen que la utilización de juegos digitales en el aula favorece el aprendizaje, especialmente el desarrollo del razonamiento. Además, mejoran la creatividad y el desarrollo de funciones socioemocionales. La inclusión de este tipo de juego en la escuela colabora en la motivación hacia el pensamiento complejo.

Por su parte Prensky (2001) denomina “nativos digitales” a todas las personas rodeadas de las nuevas tecnologías y dispositivos desde temprana edad, que los incorporan a su vida cotidiana con gran habilidad. Agrega que estamos frente a una nueva generación con habilidades cognitivas diferentes de las de sus predecesores, los niños presentan una gran capacidad de atención para lo que realmente les interesa es por eso que es necesario que los juegos de aprendizaje sean realmente atractivos, que capten la atención y motiven a ser utilizados. Por último, afirma el autor, que el aprendizaje por medio de juegos digitales es una manera novedosa y didáctica de interactuar y comunicarse con los nativos digitales, debido a que se estaría utilizando una lengua común, el idioma nativo.

Método

Diseño

La presente investigación se lleva a cabo con un enfoque cualitativo, teniendo en cuenta a Hernández Sampieri (2014) esta orientación se enfoca en comprender los sucesos, explorándolos desde la perspectiva de los partícipes en un ambiente natural y en relación con su contexto.

Se utilizan como variables independientes el “uso de pantallas”, es decir, la frecuencia, la duración y el tipo de actividades que conllevan el uso de pantallas tales como computadoras, tablets, celulares en los jardines de infantes. La “supervisión adulta” hace referencia a la guía que los docentes y familias proporcionan al estudiante durante el uso de dispositivos digitales.

Se trabaja también con las siguientes variables dependientes: “Desarrollo cognitivo”, es decir cómo los estudiantes aprenden, memorizan, resuelven problemas y cómo toman decisiones. “Habilidades sociales y emocionales”, en cuanto a la capacidad de los niños/as para relacionarse con otros/as, expresar emociones y desarrollar vínculos sanos.

Se eligen las variables anteriormente mencionadas debido a que son fundamentales para comprender la efectividad y las limitaciones del uso de pantallas en los jardines de infantes de Ramos Mejía, Buenos Aires. Se delimita el campo de acción a escuelas dentro de ese contexto social, siendo una comunidad de clase media con acceso a tecnología también en sus hogares. Por tanto, también la edad, el género y el nivel socioeconómico son variables moderadoras que pueden influir en la relación entre el uso de pantallas y los resultados en los niños/as.

Participantes

La muestra de clase no probabilística de tipo heterogénea, es abordada con 16 personas en total (nueve docentes, tres directivos, dos profesores de TICS (sin distinción de sexo ni edad) de diferentes jardines de infantes de la localidad de

Ramos Mejía, provincia de Buenos Aires y dos familiares de niños/as que actualmente asisten a nivel inicial. En esta clase de muestra, Hernández Sampieri (2014) sostiene que la finalidad no es la generalización en términos de probabilidad, sino que es a la calidad de la información a lo que se le da importancia. Su propósito es centrarse en el tema para investigar o resaltar situaciones, procesos o episodios en un grupo social. (Hernández Sampieri, 2014).

Para ser parte de la investigación los docentes, directivos y profesores deben estar trabajando actualmente como docentes a cargo de sala y haber usado pantallas en alguna oportunidad en el nivel inicial.

Instrumento de recolección de datos

El instrumento utilizado es una entrevista semi estructurada, como fuente primaria de información. Tomando de referencia a Hernández Sampieri (2014), que establece que se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información. Dicha entrevista tiene como objetivo recabar la información necesaria para conocer las percepciones de los participantes.

Procedimiento

Los participantes son contactados, primeramente, vía mensaje o personalmente, para acordar un encuentro y así poder llevar adelante las entrevistas. También se comenta de qué trata la investigación y así poder obtener el consentimiento de cada uno. (Conforme a la dimensión ética, se utiliza el consentimiento informado, en donde cada participante firma dejando constancia que autoriza formar parte de la investigación)

Una vez acordado ese encuentro cada participante es entrevistado de forma individual con una serie de preguntas haciendo hincapié en sus percepciones y experiencias sobre la temática de la investigación. Al tratarse de seres humanos, los datos que interesan son conceptos, percepciones, imágenes mentales, creencias, emociones, interacciones, pensamientos, experiencias y vivencias manifestadas en

el lenguaje de los participantes. Se recolectan con la finalidad de analizarlos y comprenderlos, y así responder a las preguntas de investigación y generar conocimiento (Hernández Sampieri, 2014).

Al finalizar la recolección de datos, se realiza el análisis correspondiente, lo que permite llegar a obtener resultados para la problemática de la presente investigación. En este punto, Hernández Sampieri (2014) hace una salvedad, si después de analizar múltiples casos ya no encontramos información novedosa ("saturación"), el análisis concluye. En cambio, si se descubren inconsistencias o falta claridad en el entendimiento del problema planteado, se regresa al campo o contexto para recolectar más datos.

Resultados

En base a los resultados obtenidos de las 15 entrevistas realizadas a docentes de nivel inicial, directivos, profesores de informática y robótica y familias de niños y niñas que asisten a jardín de infantes, sobre la efectividad y las limitaciones del uso de pantallas en los jardines de infantes de Ramos Mejía, Buenos Aires, se destacan los siguientes hallazgos en relación a los objetivos planteados: el uso de pantallas en los jardines de infantes de Ramos Mejía, Buenos Aires, impacta positivamente siempre y cuando se realice un uso adecuado de las mismas, es decir, según lo que dijeron la mayoría de las personas entrevistadas, puede ser beneficioso para el aprendizaje y el desarrollo de los niños/as siempre y cuando se utilicen de manera intencional y con objetivos educativos claros, deben ser utilizadas con fines didácticos, ya sea para enseñar un contenido específico de educación digital o para utilizar la herramienta digital de manera transversal con otras áreas del diseño curricular. Los docentes tienen un tiempo estipulado previamente para el uso de pantallas (por lo general media hora, una vez a la semana) aunque también las utilizan en otros momentos como un recurso para llamar la atención de los niños/as y comenzar a trabajar un contenido o para ver un video sobre algún tema que estén trabajando. También para buscar información en internet sobre algo de lo que están aprendiendo en la sala o para dejar registro de un proceso de trabajo.

La gran mayoría de los entrevistados están de acuerdo en afirmar que el uso moderado de pantallas en el jardín de infantes se asocia con un mejor desarrollo cognitivo y habilidades sociales, en comparación con el uso excesivo o la ausencia de pantallas. Uno de los profesores de robótica explica que “se necesita que haya pantalla, porque hay una realidad estamos apuntando a nivel mundial al uso de nuevas tecnologías, de las inteligencias artificiales, de la robótica, entonces pantalla se necesita ahora excesiva genera un problema, genera un aislamiento del niño porque el niño tiene que ser sociable, tiene que compartir, en el jardín se comparte, y si no está bien estructurado el tiempo que necesita ese menor para estar en la pantalla lo que genera es que se aísla y no pueda estar con sus compañeros, después cuando vaya creciendo se torne solitario”. Por su parte, coincidiendo con este profesor la mamá de una niña de sala de cinco respondió “considero que uno no puede negar la tecnología, el uso de tics Es una realidad en la que ellos están inmersos y es un futuro en el que ellos van a utilizar la tecnología como forma de escritura, como forma de lectura es una nueva forma de socializar y se debe aprender se debe enseñar por eso considero que no se puede negar, el no uso considero que está erróneo y considero que bueno la mejor herramienta es el uso moderado.”

Se utilizan pantallas como tablets, notebooks, televisores, proyectores, computadoras de escritorio, pero se observa una gran diferencia en el uso en los jardines de infantes estatales con los jardines privados, ya que los estatales han tenido entregas de kits de robótica, cuentan con mayores recursos brindados por el estado y la provincia, tanto herramientas digitales como capacitaciones sobre la utilización de las mismas. En palabras de una docente de robótica de jardín estatal “realizamos generalmente juegos donde ellos aprenden lateralidades (para programar al robot)”. En cambio en los jardines privados entrevistados no cuentan con tantos elementos digitales y solo los niños y niñas lo utilizan durante la materia informática. Durante la semana la docente utiliza algunas veces un recurso digital para captar la atención pero, en palabras de una de las docentes de sala de cinco de

escuela privada, “en realidad por sí mismos no utilizan, la utiliza solo la docente, sería yo, o algún otro docente, pero los niños no pueden, no tocan.” La directora de la institución comentó “personalmente no estoy muy de acuerdo con el uso, sí tomo en cuenta que tienen que saberlo utilizar, que es una herramienta que no podemos evitar y que hay que poder mediar con el tiempo del uso, qué mirar, como también buscar que esa mirada sea productiva para otro contenido.”

Al preguntar por las limitaciones en general la respuesta fue que hay escasos recursos y no alcanzan para que todos en la sala puedan tener un dispositivo, deben compartirlos y también se nombra la necesidad de capacitación de los docentes que por ignorar cómo implementar la utilización efectiva de pantallas en sus clases directamente las descartan. En esto coinciden por ejemplo la directora de un jardín y una mamá de una niña de sala de cinco de otro jardín: “Creo que por ahí la limitación está en no animarse a proponer cosas distintas, esto por ahí tiene que ver con las señas, con su formación, con los miedos, con la falta de experiencia” y “creo que una limitación es el conocimiento por parte de los docentes. Capaz estaría bueno que estén más interiorizados, que haya capacitaciones tanto para docentes como para familias y como familias saber qué trabajan con la tecnología”.

Algunas docentes coinciden también en que observan a los niños/as más alterados luego de la utilización de pantallas, una docente de sala de cinco dice “paso a veces quedan un poquito alterados, nos ha pasado después de usar los juegos por ejemplo”, otra docente dice “sucede que por ahí están como más ansiosos que de costumbre y yo creo que es por el uso, yo pienso que es por el uso de las pantallas, porque quieren todo inmediato, ya, ya, ya ¿qué vamos a hacer después? Ahora? Y cuando terminamos esto? Cómo que todo es rápido, entonces yo insisto en decir ahora estamos haciendo esto, después vamos a hacer otra cosa.”. Otra docente agrega: “por ahí quedan como medios alterados, se pelean, gritan”. La directora de un jardín al respecto comenta “creo que tiene a veces un impacto negativo cuando hay una sobreexposición pasa esto que les genera mucha ansiedad, poca tolerancia a la espera, esto de la inmediatez el todo ya y ahora y

creo que ahí es donde se ve... cómo la pantalla... quizás tantas horas de pantalla a veces termina absorbiendo a ese nene y dificulta también la interacción y la vinculación con otros”.

Al preguntar a los docentes si reciben alguna capacitación por parte de la institución sobre el uso de tecnología la mayoría responde que directamente o no hay ninguna o se ofrecieron algunas planificaciones a modo de ejemplo o un taller aislado junto a otras escuelas, por lo que se ve la necesidad de implementar un taller de formación en educación digital para que los docentes sepan cómo abordar esta área en el jardín de infantes y un taller para familias para que conozcan de qué se trata y con qué finalidad se utilizan pantallas en el jardín de infantes.

En cuanto a la efectividad de su uso en la promoción del aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los niños/as. Dice una docente de sala de cinco “En cuanto a herramienta es un 10, es excelente y a los chicos les encanta y les llama mucho la atención, entonces es muy fácil trabajar con pantallas”. Otra docente responde “después todo eso que estuvieron viendo en las pantallas lo vuelven a traer al aula, en los intercambios, en las conversaciones y se nota que es algo significativo para ellos porque después pueden contar lo que hicieron. Es como algo que les interpela y está ligado a sus intereses. Entonces es significativo en el aprendizaje.” Otra docente de robótica agrega: “Es efectivo, a ellos les interesa mucho las tablets, es lo que más les gusta”. Otra docente agrega “el uso de pantallas tiene en cuenta las diferentes formas de aprender. Algunos son más visuales y necesitan ese apoyo.”

Por su parte un docente de informática dice “las aplicaciones que nosotros utilizamos tienen un fin pedagógico dónde detrás enseñan números, enseñan lógica, enseñan letras o sea tiene un fin que influye y acompaña el desarrollo de las clases de las maestras”

En cuanto a la supervisión adulta durante el uso de pantallas en el jardín de infantes, todos los entrevistados de manera unánime responden que es fundamental, primordial, esencial y palabras similares. Algunos dicen que “potencia

los aprendizajes”, “es una estrategia para los contenidos a trabajar” y “es para su desarrollo y aprendizaje”.

El tipo de contenido y la calidad de las aplicaciones educativas utilizadas en las pantallas influyen en el desarrollo cognitivo y habilidades sociales de los niños en el jardín de infantes. En palabras de una docente de sala de cuatro: “si uno no lo usa para algún fin específico y lo tiene todo el tiempo, hace que la pantalla te aisle, o sea que socialmente jugar con el otro impide tener la pantalla prendida, digamos. Así que para mí incide en no tener contacto con un otro, como que está la mirada en la pantalla únicamente y no hay un intercambio con un par”.

La docente de robótica agrega “influye mucho, se nota que cuando los niños utilizan mucho las pantallas no se comunican bien con los demás porque obviamente al estar tanto tiempo con las pantallas ellos en casa no hablan por estar jugando, entonces retrasa mucho todo lo que es lenguaje”. Coincidiendo con ella la directora de un jardín dice “Creo que quizás uno de los grandes problemas tiene que ver con el desarrollo de la escritura y el lenguaje que quizás esto de la sobre-conectividad con las pantallas a veces limita, entonces también está bueno esto del uso responsable y de entender para qué sirven desde la tecnología como algo positivo.”

Discusión

Al comparar los resultados obtenidos en esta investigación con los hallazgos del trabajo “Estimulación de destrezas en niños de educación inicial en la era digital con apoyo de un aula interactiva” realizado por Nenger León et al (2024) se pueden identificar varias similitudes que contribuyen a nuestra comprensión de la efectividad del uso de pantallas en los jardines de infantes.

En ambos estudios se observa que las actividades educativas digitales influyen en el desarrollo de los niños/as. Como resultado de implementar actividades educativas digitales se observan mejoras en los contenidos trabajados, las docentes observan una mayor satisfacción con el uso de actividades digitales y perciben un

incremento en la participación y compromiso de los niños, resultados que resaltan la efectividad de las actividades digitales como herramienta para el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación inicial

Una diferencia clara entre ambos estudios radica en la percepción de la relación de los niños/as con la tecnología. En los jardines privados no usan las pantallas por sí mismos, en palabras de una de las docentes entrevistadas “ellos no tocan, no pueden”. La docente es quien prende la computadora o el proyector y pone los vídeos, busca la información y los niños no interactúan con el dispositivo, en cambio en las escuelas estatales cuentan con tablets y notebooks que justamente fueron enviadas por el gobierno para ser utilizadas por los niños/as y las docentes guían las propuestas pero son los mismos niños quienes buscan la información y quiénes a través de diferentes juegos aprenden los contenidos que la docente selecciona para trabajar. El estudio de Nenger León et. Al. coincide entonces con la mirada de los jardines estatales y no con la de los privados entrevistados.

En este mismo sentido Rideout (2017) señala que guiando y supervisando adecuadamente, el uso de las nuevas tecnologías puede tener efectos beneficiosos en la educación infantil, como por ejemplo el acceso instantáneo y la amplitud de información y recursos educativos en internet, lo que permite a los niños/as explorar diversidad de temas y ampliar sus saberes significativamente. Además, herramientas tecnológicas como programas educativos interactivos y plataformas de aprendizaje en línea pueden adaptarse al ritmo y estilo de aprendizaje de cada niño/a, lo que hace que el proceso educativo sea más personalizado, teniendo en cuenta las diferencias individuales en la capacidad y la comprensión.

Coincidiendo con la mirada de este estudio una de las docentes entrevistadas responde que el uso de pantallas en el jardín de infantes va de la mano con una mirada inclusiva donde todos los niños y niñas pueden ser partícipes y protagonistas de su propio aprendizaje ya que se ofrece además de la manera tradicional de aprender una nueva forma que incluye lo audiovisual, teniendo en

cuenta así las inteligencias múltiples que se presentan en un aula diversa, con diferentes maneras de aprender.

En el trabajo de investigación “Uso de pantallas y su influencia en la cognición y los hitos del desarrollo motor de infantes mexicanos” de Robles Estrada et al. (2024) de la Universidad Miguel Hernández también se hace mención a que los niños/as desde edades tempranas usan pantallas, aún habiendo evidencia de los efectos negativos del uso de dispositivos digitales en el desarrollo cognitivo. Los resultados indican que a medida que aumenta el número de horas frente a las pantallas, la densidad léxica y uso de oraciones es menor. A medida que aumenta el uso de pantallas en el hogar, la adquisición de los hitos del desarrollo motor y del lenguaje es más tardía. Además, cuanto más acompaña un adulto durante el uso de pantallas, hay mayores puntajes en los reportes de densidad léxica y uso de oraciones. Se concluye que el uso de pantallas contribuiría de forma negativa al desarrollo temprano, aunque si hay un adulto acompañando su uso podría generar contribuciones positivas.

Las respuestas de los entrevistados en el presente trabajo coinciden en que la supervisión adulta es sumamente importante durante el uso de pantallas en niños y niñas pequeños y también se hace mención a las consecuencias negativas del uso excesivo de pantallas sobre todo en el lenguaje de los infantes.

Conclusión

En esta investigación se plantea como objetivo analizar el impacto de las pantallas en los jardines de infantes de Ramos Mejía, Buenos Aires, identificando las limitaciones y la efectividad de su uso en el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los niños/as. Se parte del supuesto de que un uso adecuado de pantallas podría ser beneficioso para el aprendizaje y el desarrollo de los niños/as. Los resultados de las entrevistas realizadas apoyan esta hipótesis, destacando que el uso de pantallas en el jardín de infantes impacta positivamente cuando se realiza de manera intencional, con objetivos educativos claros y con supervisión adulta.

En línea con el marco teórico, el equilibrio entre el uso de pantallas y otras herramientas no digitales es clave para lograr aprendizajes significativos. Las pantallas tecnológicas, utilizadas con fines didácticos y de manera moderada, pueden potenciar el desarrollo cognitivo y habilidades sociales de los niños/as. Sin embargo, se destaca la importancia de limitar el tiempo de exposición a pantallas y supervisar el contenido al que están expuestos los niños y niñas para evitar riesgos como la ansiedad, la falta de tolerancia a la espera y el aislamiento social.

Los hallazgos muestran por otro lado diferencias en el uso de pantallas entre jardines estatales y privados, destacando la necesidad de recursos y capacitaciones para docentes. Por último, la mayoría de los entrevistados coinciden en que la supervisión adulta durante el uso de pantallas es fundamental para potenciar los aprendizajes y que el tipo de contenido y la calidad de las aplicaciones educativas influyen en el desarrollo cognitivo y habilidades sociales de los niños/as.

Aportes y contribuciones de la investigación

La investigación sobre la efectividad y las limitaciones del uso de pantallas en los jardines de infantes de Ramos Mejía, Buenos Aires, aporta valiosas contribuciones en varios aspectos:

Desde una perspectiva epistemológica, este estudio enriquece el campo de la psicopedagogía al explorar las implicaciones del uso de pantallas en el desarrollo cognitivo infantil. Analiza cómo la introducción temprana de pantallas en la escuela afecta las habilidades cognitivas, lingüísticas y sociales de los niños, ofreciendo una perspectiva valiosa para abordar los desafíos actuales de la infancia.

En el ámbito profesional, estos hallazgos tienen un impacto directo en el rol del psicopedagogo/a. La creciente incorporación de la tecnología en la vida cotidiana de los niños y niñas demanda que los profesionales estén bien informados sobre la relación entre el uso temprano de pantallas y el desarrollo cognitivo. Los resultados de esta investigación proporcionan herramientas esenciales para identificar desafíos en el desarrollo infantil

relacionados con el uso de pantallas, así como para ofrecer orientación efectiva a familias y docentes.

Además, la investigación contribuye a informar tanto a la comunidad académica como a los profesionales de la salud y la educación sobre los desafíos y oportunidades asociados con el uso de pantallas en niños pequeños. Proporciona una visión detallada del uso de pantallas en niños/as de edades tempranas, incluyendo la frecuencia, el tiempo dedicado y los dispositivos más comunes utilizados en el jardín de infantes.

De esta forma se responde a la pregunta de investigación planteada a lo largo de este trabajo, las pantallas se pueden utilizar de manera efectiva en el jardín de infantes moderando el tiempo de uso, buscando aplicaciones y juegos didácticos que tengan un fin educativo y siempre bajo la supervisión de un adulto para que guíe y establezca los límites necesarios para un correcto uso de las pantallas.

También explora la formación que tienen los docentes al respecto, encontrando una gran limitación en este punto y una urgente necesidad de capacitación sobre tecnología y las potencialidades de su implementación en los jardines de infantes.

Limitaciones de la investigación

Es de suma importancia reconocer las limitaciones que surgieron durante el proceso, las cuales influyeron en las entrevistas realizadas.

Una de las principales limitaciones fue la poca disponibilidad de tiempo de algunos directivos para ser entrevistados, motivo por el cual se desistió en entrevistar en una escuela y se buscó otra alternativa también de la misma zona.

Otra limitación fue el no coincidir en días y horarios con los profesores de informática y robótica, pero la cual rápidamente pudo resolverse cambiando un día laboral por otro.

Para finalizar una limitación fue encontrar espacios adecuados para realizar la grabación de las entrevistas, ya que las escuelas y en especial los jardines de infantes son ámbitos muy ruidosos y a pesar de estar en un aula separada, con las puertas cerradas, el sonido

ambiente aparece en las grabaciones y hubo algunas interrupciones en ciertas entrevistas, motivo por el cual son grabadas en varias partes.

Líneas de investigación futuras

Sería relevante ampliar esta investigación tomando como muestra a todos los jardines privados y estatales de Ramos Mejía, Provincia de Buenos Aires.

Además, al considerar múltiples jardines, se puede tener en cuenta la diversidad de contextos socioeconómicos, culturales y educativos que pueden influir en el uso de pantallas y su impacto en el desarrollo cognitivo de los niños/as. Lo antes mencionado enriquecería la comprensión de los factores contextuales que pueden estar influyendo en los resultados observados.

Esta ampliación dará la posibilidad de cotejar similitudes o diferencias en los resultados obtenidos en la presente investigación e identificar patrones comunes y variaciones entre diferentes instituciones educativas, así como también podría revelar tendencias generales que podrían ser aplicables a nivel distrital o incluso a nivel nacional.

Propuestas de intervención

Proyecto de Capacitación para Docentes y Familias en el Jardín de Infantes

"Uso Efectivo de Pantallas en la Infancia"

Objetivos:

-Brindar herramientas y conocimientos a docentes y familias sobre el uso efectivo y seguro de pantallas en el jardín de infantes, promoviendo un equilibrio entre la tecnología, el juego y la interacción social.

-Concientizar sobre el uso adecuado de pantallas: Informar a docentes y familias sobre los riesgos y beneficios del uso de pantallas en niños/as pequeños/as, así como proporcionar pautas y recomendaciones para un uso equilibrado y saludable de la tecnología.

Fundamentación:

El Proyecto de Capacitación para Docentes y Familias en el Jardín de Infantes "Uso Efectivo de Pantallas en la Infancia", a través de talleres teórico-prácticos y discusiones grupales, los docentes y familias podrán aprender a utilizar las pantallas de manera efectiva y segura, promoviendo la interacción social y el juego en el aula y en el hogar.

Este proyecto se fundamenta desde los resultados obtenidos, los cuales dejan a la luz la necesidad de capacitación de los docentes y familias en cuanto a la utilización de las pantallas y la promoción de prácticas saludables en entornos educativos y domésticos en relación al uso de pantallas en los niños/as

Destinatarios: docentes de jardín de infantes y familias de los niños y niñas que asisten al jardín de infantes

Contenidos:

1. Introducción al uso de pantallas en la infancia:

- Ventajas y desventajas del uso de pantallas en la infancia
- Implicancias en el aprendizaje y el desarrollo cognitivo, social y emocional

2. Uso moderado y supervisado de pantallas:

- Recomendaciones para el uso de pantallas en diferentes edades
- Importancia de la supervisión adulta y la regulación del tiempo de pantalla

3. Herramientas y recursos para el aula:

- Aplicaciones y plataformas educativas para trabajar contenidos específicos de cada área del diseño curricular
- Uso de pantallas para promover la creatividad, la imaginación y la resolución de problemas

4. Promoción de la interacción social y el juego:

- Importancia del juego y la interacción social en el desarrollo infantil
- Estrategias para promover el juego y la interacción social en el aula y en el hogar

Metodología:

- Talleres teórico-prácticos con la psicopedagoga
- Discusiones y reflexiones grupales
- Ejemplos prácticos y recursos para la implementación en el aula y en el hogar

Evaluación:

- Asistencia y participación en los talleres
- Evaluación de la comprensión de los contenidos
- Implementación de estrategias y herramientas en el aula y en el hogar
- Seguimiento y retroalimentación

Beneficios:

- Docentes y familias capacitados para utilizar las pantallas de manera efectiva y segura
- Niños y niñas que desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales de manera saludable y equilibrada
- Promoción de la interacción social y el juego en el aula y en el hogar

Duración:

- 4-6 talleres de 2 horas cada uno, dictados por una psicopedagoga con experiencia en educación infantil y tecnología.

Recursos**Recursos Humanos:**

- Psicopedagoga para el dictado del taller y coordinación de las propuestas
- Equipo directivo del jardín de infantes para la coordinación y supervisión del proyecto.
- Participación activa de los docentes y familias del jardín de infantes en el taller

Recursos Materiales:

- Material didáctico y audiovisual para la presentación de información y la realización de actividades durante los talleres.

- Espacios adecuados para la realización de los encuentros de capacitación, en las instalaciones del Jardín de Infantes (por ejemplo en el SUM con proyector)

Se sugiere también, realizar seguimiento y evaluación de las propuestas para determinar su efectividad y realizar ajustes necesarios. Esta evaluación podría implementarse a través de:

- Encuestas de retroalimentación a familias y docentes: Luego de cada encuentro, se pueden enviar encuestas, ya sean digitales o en soporte papel para recopilar comentarios sobre la utilidad de la información proporcionada, la claridad de la presentación, la relevancia de los temas tratados y cualquier sugerencia para mejorar futuros encuentros.

- Seguimiento a largo plazo: Se pueden realizar seguimientos periódicos a lo largo del tiempo para evaluar si los participantes han implementado las recomendaciones y estrategias aprendidas a través de encuestas periódicas..

Referencias

Águila, G. (2024) Cuando las pantallas se encienden. La construcción del rol de las/os docentes de Educación Digital en Río Grande (Tierra del Fuego, AIAS). *Encuentro Educativo. Revista de Investigación del Instituto de Ciencias de la Educación*. 5 (2), 41-71.

<https://revistas.uncu.edu.ar/ojs3/index.php/encuentroE/article/view/7826/6975>

Alegsa. (2023) *Pantalla tecnológica*.

<https://www.alegsa.com.ar/Dic/pantalla.php#gsc.tab=0>

American Academy of Pediatrics. (2016) *La American Academy of Pediatrics publica nuevas recomendaciones para el consumo mediático de los niños*.

<https://www.healthychildren.org/Spanish/news/Paginas/aap-announces-new-recommendations-for-childrens-media-use.aspx>

Anderson, D., & Subrahmanyam, K. (2017). Medios de pantalla digitales y desarrollo cognitivo. *Pediatrics*, 140(2), 57-61. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/29093033/>

Araujo Poumé T. D., Moreira, S. M. y Ferreira, A. (2024) Entre juegos, aprendizaje y pantallas: Estudio de caso en infantes de Jardines comunitarios, Argentina. *Episteme. Revista de divulgación en estudios socioterritoriales*

<https://doi.org/10.15332/27383311.9825>

Ausubel, D. P. (1968) Teoría del aprendizaje significativo. *Journal of Educational Psychology*.

<https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>

Bruner, J. S. (1966). *Hacia una teoría de la instrucción*. Harvard University Press.

Bruner, J. S. (1988). *Desarrollo cognitivo y educación* (J. Palacios, Comp.). Morata.

- Chuquimarca Cumbicus, V. C., Toaquiza Chugchilan, K. M., Pinargote Borja, K. G., & Calle Lliguicota, M. L. (2025). Influencia del uso excesivo de pantallas en las habilidades socioemocionales en estudiantes de 8vo de una institución educativa. *Ciencia Y Educación*, 6(10.1), 80 - 91. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17619884>
- Collantes, L., & Annabel, M. (2024). Aprendizaje lúdico en la era digital apoyado por las TIC en niños de 4 a 5 años [Tesis de Maestría en Educación Inicial, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/11435>
- Cusme Vélez, L. (2023). La tecnología educativa y su impacto en la educación inicial. *Revista Científica FIPCAEC (Fomento De La investigación Y publicación científico-técnica multidisciplinaria). Polo De Capacitación, Investigación Y Publicación (POCAIP)*, 8(2), 531-545. <https://www.fipcaec.com/index.php/fipcaec/article/view/843>
- Dehaene, S. (2019). ¿Cómo aprendemos?: Los cuatro pilares con los que la educación puede potenciar los talentos de nuestro cerebro. Siglo Veintiuno Editores.
- Del Carpio Ovando, P. Gago Galvagno, L., & Robles Estrada, E. (2024) Uso de pantallas y su influencia en la cognición y los hitos del desarrollo motor de infantes mexicanos. Universidad Miguel Hernández. *Revista de Psicología Clínica Con Niños y Adolescentes*. 11(2), 21-28. https://www.revistapcna.com/sites/default/files/2338_1-2.pdf
- Días de Carvalho, T. y García, S. (2022) Sociedad Argentina de Pediatría. El uso de pantallas electrónicas en niños pequeños y de edad preescolar. *Arch Argent Pediatr*, 120(5):340-345 https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.sap.org.ar/docs/publicaciones/archivosarg/2022/v120n5a11.pdf&ved=2ahUKEwj527azgqmPAXUXF7kGHTYNN9kQFnoECBsQAQ&usg=AOvVaw353M7gs4TsM3_fKrSKSrD8

Dirección General de Cultura y Educación. (2022). *Diseño Curricular para la Educación Inicial*.

<https://abc.gob.ar/secretarias/areas/subsecretaria-de-educacion/educacion-inicial/educacion-inicial/disenos-curriculares-inicial>

Fanaro, M. A. (2025) *Pantallas y Juego en la Primera Infancia Según las Voces Parentales*. Revista Infancia, Educación y Aprendizaje. Universidad de Valparaíso, Chile.

<https://ieya.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/3931>

Galindo Ynga, D. M. (2021). Aprendizaje significativo a través de los entornos virtuales en niños de 5 años de instituciones públicas [Universidad César Vallejo].

Repositorio Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/68355>

Giménez, S. (2022). Las competencias digitales de los docentes dentro del nivel inicial de los jardines de gestión privada del municipio de Vicente López [Tesis de Licenciatura en Gestión Educativa, Universidad Abierta Interamericana].

Repositorio Universidad Abierta Interamericana.

<https://repositorio.uai.edu.ar/handle/123456789/140>

Gonzalez, A. , Garavito Campillo, E. Ávila Gómez, T. (2024) Influencia de las pantallas en el rendimiento académico de los estudiantes de preescolar de la IE Pablo VI

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/11617>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., Baptista Lucio, M. P. (2014)

Metodología de la investigación. Editorial McGraw Hill Interamericana

Holguin García, F. Y., Holguin Rangel, E. G., García Mera, N. A. (2020) Gamificación en la enseñanza de las matemáticas. Una revisión sistemática. (Universidad de Especialidades Espíritu Santo y Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí)

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7200001>

Ley 26.206 de 2006. Ley de Educación Nacional. 28 de diciembre de 2006. Publicada en Boletín Oficial.

Nenger León, E. E., Rivera Gutierrez, M. J., Gómez Avilés, C. E., García Álvarez, I., Bernal Cerza, R. E., & Aguilar Enriquez, F. D. (2024). Estimulación de destrezas en niños de educación inicial en la era digital con apoyo de un aula interactiva. *GADE: Revista Científica*, 4(1), 188-205. Universidad de La Rioja, España

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10221457>

Niveles Educativos. Argentina.gob.ar (sf)

<https://www.argentina.gob.ar/justicia/derechofacil/leysimple/niveles-educativos>

Papert, S. (1980). *Desafío a la Mente, Computadoras y Educación*. Basic Books.

Piaget, J. (1971). *Psicología y epistemología*. Editorial Ariel.

Piaget, J. (1975) *La equilibración de las estructuras cognitivas*. Siglo XXI Editores.

Prensky, M. (2001) *Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales*.

<https://www.marcprensky.com>

Real Academia Española (2019). Diccionario de la Lengua Española

Rideout, V. J. (2017). Uso de los medios por niños de cero a ocho años. Medios de sentido común. Common Sense Media <https://www.commonensemedia.org>

Rodríguez, R. A. (2024) Tecnología en el nivel inicial. Uso significativo y adecuado en el aprendizaje de la matemática [Trabajo Final Integrador, Universidad de Flores]. Repositorio Institucional de la Universidad de Flores.

<https://hdl.handle.net/20.500.14340/2019>

Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia (SENAF). (2022) Guía de acompañamiento a niños y niñas en los entornos digitales.

<https://www.argentina.gob.ar/noticias/guias-de-acompanamiento-las-infancias-y-adolescencias-en-los-entornos-digitales>

Sociedad Argentina de Pediatría.(2023) Guía de uso de pantallas para las familias.

<https://www.sap.org.ar/familia-y-comunidad/detalle/guia-de-uso-de-pantallas-para-las-familias-2>

Turkle, S. (1995). *La vida en la pantalla*. Ediciones Paidós.

UNESCO (2019) Aportes para la enseñanza de habilidades socioemocionales: Estudio Regional Comparativo y Explicativo.

<https://www.unesco.org/es/articles/aportes-para-la-ensenanza-de-habilidades-socioemocionales-estudio-regional-comparativo-y-explicativo>

UNESCO (2025) Qué debe saber sobre la alfabetización.

<https://www.unesco.org/es/literacy/need-know>

UNIR Revista Educación (10/12/2019) *La importancia de la alfabetización digital*.

<https://www.unir.net/revista/educacion/alfabetizacion-digital>

Vygotsky, L. (1934). *Pensamiento y Lenguaje*. La Pleyade.

FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Psicología y Ciencias Sociales de UFLO Universidad desean conocer los datos pertinentes de las personas entrevistadas. Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar sobre la efectividad y las limitaciones del uso de pantallas en los jardines de infantes de Ramos Mejía, Buenos Aires. Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me realizarán 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 solo 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 Universidad y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326.

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 o a carolina.lopez.marchetti@uflouniversidad.edu.ar

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

Firma:

Firma Profesional Informante:

Aclaración:

Aclaración:

DNI:

DNI:

Fecha:

Protocolo N°:

Link carpeta de Drive con los consentimientos informados, las entrevistas y su análisis:

<https://drive.google.com/drive/folders/1SIbjpA7LVgKIsU54YSkJz-acXKO4aT6F>