

# **La utilización de dispositivos digitales ¿entretenimiento o herramienta de aprendizaje? Un estudio de caso en Jardines comunitarios de Lomas de Zamora 2023/24.**

Stella Maris Moreira, Ernesto Lespada, Diego Tomás Araujo Pumé, Azul Ailén Ferreyra Paglilla y Celina Giuliano.

Cita:

Stella Maris Moreira, Ernesto Lespada, Diego Tomás Araujo Pumé, Azul Ailén Ferreyra Paglilla y Celina Giuliano (2024). *La utilización de dispositivos digitales ¿entretenimiento o herramienta de aprendizaje? Un estudio de caso en Jardines comunitarios de Lomas de Zamora 2023/24. Jornadas Argentinas de Informatica. Sociedad Argentina de Informática, Bahía Blanca.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/stella.maris.moreira/36>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pYeQ/AeE>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.  
Para ver una copia de esta licencia, visite  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

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

---

# MEMORIAS DE JAIIO/SAEI 2024

ISSN 2451-7496



*en la senda de Sadosky*

**12 AL 16 DE AGOSTO DE 2024**

<https://jaiio53.clei.org/>  
<https://conferencia2024.clei.org/>

---

# COMITÉ ORGANIZADOR

## COORDINADORES GENERALES

Rodrigo Santos, Universidad Nacional del Sur  
Claudia Pons (SADIO - UNLP/UAI)

## COORDINACIÓN EJECUTIVA

Alejandra Villa, SADIO  
Claudia Pons, SADIO - UNLP/UAI

## SECRETARÍA

Constanza Ruiz, SADIO

## COMITÉ ORGANIZADOR LOCAL

Carlos Chesñevar, UNS  
Marcelo Alejandro Falappa, UNS  
Diego C. Martínez, UNS  
Fernando Gregorio, UNS

## DISEÑO GRÁFICO

Ariadna Alfano

## SITIO WEB Y ACTAS

Claudia Pons, SADIO - UAI, UNLP  
Constanza Ruiz, SADIO  
Carlos Lorenzetti, UNS

---

# **SADIO**

## **CONSEJO DIRECTIVO**

|                                         |                                                                                                              |
|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>PRESIDENTE</b><br>Claudia Pons       | <b>VOCALES TITULARES</b><br>Martín Díaz Maffini<br>Ricardo Medel<br>Marcelo Marciszack<br>Luis Mariano Bibbó |
| <b>VICEPRESIDENTE</b><br>Rodrigo Santos |                                                                                                              |
| <b>SECRETARIO</b><br>Pablo Etcheverry   | <b>VOCALES SUPLENTE</b><br>Patricia Bazán<br>Pedro Maidana                                                   |
| <b>TESORERO</b><br>Ricardo Pluss        |                                                                                                              |
| <b>PROTESORERO</b><br>Marcelo Petroff   | <b>REVISORES DE CUENTAS</b><br>Raúl Carnota<br>Tomás Christie                                                |

## **SECRETARÍA DE SADIO**

Uruguay 252 2° “D” (C1015ABF)  
Ciudad Autónoma de Buenos Aires  
Argentina

Horario de Atención: lunes a viernes de 12 a 18 hs.

E-mail: [informacion@sadio.org.ar](mailto:informacion@sadio.org.ar)  
Web: <https://www.sadio.org.ar>  
Facebook: <https://www.facebook.com/SADIOARG>  
Twitter: @sadio\_oficial  
LinkedIn: sadio

---

ORGANIZA



CO-ORGANIZA



---

## AUSPICIOS INSTITUCIONALES



**FUNDACIÓN  
WILLIAMS**

ESTE EVENTO FUE REALIZADO CON EL APOYO  
DE UN SUBSIDIO DE LA [FUNDACIÓN WILLIAMS](#)

---

## PROTECTOR PRINCIPAL



---

## PROTECTOR DE SIMPOSIO



PROTECTOR DEL IETF DAY

## PATROCINANTES



---

## AUSPICIANTES



## ADHERENTES



---

## DECLARADAS DE INTERÉS POR

- CICOMRA – Cámara de Informática y Comunicaciones de la República Argentina
- Cámara de la Industria Argentina del Software – CESSI
- UNESCO
- Fundación Barceló – Facultad de Medicina
- IEEE Argentina
- Universidad Abierta Interamericana – Facultad de Tecnología Informática
- Universidad Católica de Córdoba
- Universidad de la Cuenca del Plata
- Universidad de Mendoza – Facultad de Ingeniería
- Universidad del Salvador
- Universidad FASTA – Facultad de Ciencias Médicas
- Universidad FASTA – Facultad de Ingeniería
- Universidad Gastón Dachary – Departamento de Ingeniería y Cs. de la Producción
- Universidad Nacional de Avellaneda
- Universidad Nacional de Catamarca
- Universidad Nacional de Cuyo – Facultad de Ciencias Médicas
- Universidad Nacional de La Plata – Facultad de Informática
- Universidad Nacional de Luján
- Universidad Nacional de Mar del Plata – Facultad de Humanidades
- Universidad Nacional de Quilmes
- Universidad Nacional de Misiones – Facultad de Cs. Exactas Químicas y Naturales
- Universidad Nac. de Río Cuarto – Fac. de Cs Exactas, Físico-Químicas y Naturales
- Universidad Nacional de Rosario – Facultad de Ciencias Agrarias
- Universidad Nacional del Centro de la Prov. de Buenos Aires – Fac. de Cs Exactas
- Universidad Nacional del Comahue – Facultad de Informática
- Universidad Nacional del Nordeste – Facultad de Cs. Exactas y Nat. y Agrimensura
- Universidad Nacional del Sur – Departamento de Cs. e Ingeniería de la Computación
- Universidad Nacional del Sur – Departamento de Derecho
- Universidad Nacional del Sur – Departamento de Ingeniería
- Universidad Nacional del Sur – Depto. de Ingeniería Eléctrica y de Computadoras
- Universidad Nacional del Sur – Departamento de Matemática
- Universidad Nacional del Sur – Instituto de Ingeniería
- Universidad Tecnológica Nacional – Facultad Regional Córdoba
- Universidad Tecnológica Nacional – Facultad Regional Rosario
- Universidad Tecnológica Nacional – Fac. Reg. Santa Fe – Depto en Sist. Información e Instituto de Desarrollo y Diseño – INGAR – CONICET

---

# SAEI 2024 – Simposio Argentino de Educación en Informática

## CHAIRS

**Claudia Queiruga**  
(LINTI - UNLP)

**Natalia Colussi**  
(FCEIA-UNR)

El Simposio Argentino de Educación en Informática (SAEI), incluido en las Jornadas Argentinas de Informática (JAIIO), desea ser un espacio reflexivo y analítico en torno a los diversos marcos teóricos metodológicos vinculados a la enseñanza de la informática y sus ciencias afines, como así también integrar experiencias pedagógicas innovadoras en diversos contextos tanto formales como no formales.

De esta manera, busca enriquecer la socialización colectiva y la generación de nuevos aportes educativos en este campo de conocimiento, que favorezcan la integración de propuestas innovadoras de la enseñanza, que fortalezca la conformación de una red que permita consolidar equipos docentes, propendiendo a la actualización de contenidos y al debate sobre enfoques y metodologías de enseñanza adecuados para temáticas de las Ciencias de la Computación y la Informática.

## COMITE ACADÉMICO

- Abatte, Stella Maris (UNLP)
- Amieva, Rita (UNRC)
- Banchoff Tzancoff, Claudia (LINTI: UNLP)
- Bavera, Francisco (UNRC – UNVIME)
- Bourdetta, Viviana (UADER)
- da Rosa Zipitria, Sylvia (UdelaR) Uruguay
- Daniele, Marcela Elena (UNRC)
- Felice, Laura (INTIA: UNCPBA)
- Forestello, Rosanna (UNC)
- Galardi, Hernán (UNR)
- Gimson, Loraine (UNSa)
- Leonardi, María Carmen (INTIA – UNCPBA)
- Mac Gaul, Marcia Ivonne (UNSa)
- Martínez, Cecilia (UNC)
- Martínez López, Pablo (UNQ)
- Mauco, Maria Virginia (INTIA: UNCPBA)
- Menchón, Rodrigo Ezequiel (UNR)
- Monjelat, Natalia (IRICE: CONICET-UNR)
- Navone, Hugo Daniel (UNR)
- Neil, Carlos (UAI)
- Pairetti, César Ignacio (UNR – SU)
- Perrén, Gabriel Ignacio (IALP: CONICET)
- Ramos, Silvia (UBA)
- Rodríguez, Guillermo Luján (UNR – UTN)
- Rodríguez, Jorge (UNCOMA)
- Santos, Alejandra (UNLa)
- Schiavoni, María Alejandra (UNLP)
- Viale, Pamela (UNR)

## **La utilización de dispositivos digitales ¿entretenimiento o herramienta de aprendizaje? Un estudio de caso en Jardines comunitarios de Lomas de Zamora 2023/24.**

Stella Maris Moreira<sup>1</sup>, Ernesto Lespada<sup>2</sup>, Diego Tomas Araujo Poumé<sup>3</sup>, Azul Ferreyra<sup>4</sup>, Celina Giuliano<sup>5</sup>.

<sup>1</sup> IIGG- FSOC- UBA Ciudad de Buenos Aires. Argentina

[smoreira@sociales.uba.ar](mailto:smoreira@sociales.uba.ar)

<sup>2</sup> FSOC- UBA. Ciudad de Buenos Aires, Argentina.

[ernestolespada@gmail.com](mailto:ernestolespada@gmail.com)

<sup>3</sup> FSOC- UBA. Ciudad de Buenos Aires, Argentina.

[tomi.araujo99@gmail.com](mailto:tomi.araujo99@gmail.com)

<sup>4</sup> FSOC- UBA. Ciudad de Buenos Aires, Argentina.

[ferreyraazulailen@gmail.com](mailto:ferreyraazulailen@gmail.com)

<sup>5</sup> FSOC- UBA. Ciudad de Buenos Aires, Argentina.

[celinagiuliano9@gmail.com](mailto:celinagiuliano9@gmail.com)

---

**Resumen.** El presente trabajo se enmarca dentro de una investigación más amplia titulada "El juego de los niños y niñas en la mirada de los adultos" (2023), realizada por docentes y estudiantes de la Universidad de Buenos Aires (UBA), en el marco de un seminario de investigación. Se aborda la temática del juego en la primera infancia y su relación con el uso del tiempo y el espacio, vinculada a las dimensiones de las prácticas de aprendizaje y la utilización de los dispositivos digitales.

El objeto de estudio son niños y niñas de 3 a 5 años que asisten a jardines comunitarios, administrados por la Federación de Organizaciones Comunitarias (FOC) ubicados en Lomas de Zamora en el año 2023-2024. En tal sentido, analizamos las percepciones que poseen padres, madres, y/o tutores de los mismos, respecto al uso de dispositivos digitales y el lugar que ocupan en referencia al juego y al aprendizaje durante la primera infancia. Para ello, utilizamos una combinación de métodos cuantitativos y cualitativos, que incluyen la realización y análisis de 59 entrevistas y más de 95 encuestas a las personas responsables del cuidado de las infancias.

**Palabras claves:** Jardines comunitarios - primera infancia y tecnología - utilización de dispositivos digitales - tutelaje digital.

## 1. Introducción

El presente trabajo propone investigar la temática del juego infantil vinculada a la utilización de dispositivos digitales<sup>1</sup> en la primera infancia tomando como referente empírico las representaciones y opiniones de los padres/madres y/o tutores de los niños/as que asisten a jardines comunitarios en Lomas de Zamora en 2023/2024.

Dicha propuesta se desarrolla en el marco de una investigación más amplia llevada a cabo por docentes y estudiantes del seminario "Metodología de la investigación social: el ámbito de la opinión pública", cátedra Moreira<sup>2</sup>, de la licenciatura en sociología de la Universidad de Buenos Aires. La misma emergió a partir de una demanda realizada por la Federación de Organización Comunitaria (FOC), quienes plantearon inquietudes respecto al uso de dispositivos digitales y el rol del juego como mediador en prácticas socioculturales relacionadas con procesos de convivencia, resolución de problemas y desarrollo de competencias, en las primeras infancias y en un contexto barrial.

A partir de lo dicho, se desprenden las siguientes preguntas que guían la investigación: ¿Cuáles son las representaciones y opiniones de padres, madres y/o tutores de niños y niñas sobre el significado (y la práctica) del juego infantil? ¿Cómo se vinculan las representaciones sociales del juego por parte de padres, madres y/o tutores en las prácticas de crianza? ¿Cuáles son las percepciones de padres, madres y/o tutores de niños y niñas sobre el uso de dispositivos digitales como un juego? ¿Cómo se vincula la actividad de padres, madres y/o tutores en las actividades lúdicas de los niños y niñas en cuanto al uso de los dispositivos digitales?

En este sentido, partimos de la hipótesis de que existe una relación entre la frecuencia en el uso de dispositivos digitales y el tipo de contenido consumido por parte de las primeras infancias y las prácticas de aprendizaje y crianza presentes en la vida cotidiana, haciendo foco al interior de la vida familiar.

Por lo tanto, tendremos en cuenta las siguientes dimensiones: la organización del tiempo de juego de las niñas y niños en su entorno, el uso de dispositivos digitales como aprendizaje y juego, y, finalmente, las percepciones y estrategias de las familias respecto a la utilización de los dispositivos digitales en los infantes.

Así, podemos explicitar que el objetivo general de la investigación es conocer las representaciones sociales y opiniones de padres, madres y tutores, en torno al juego en las infancias y la utilización de dispositivos digitales de los niños y niñas que asisten a los jardines comunitarios de la FOC, en Lomas de Zamora en el año 2023-2024. Asimismo y atentos a las múltiples dimensiones del problema, nuestros objetivos específicos son:

---

<sup>1</sup> A lo largo del estudio utilizamos los términos dispositivos digitales y pantallas como nociones intercambiables. Nos referimos a teléfonos celulares, televisores, tablet y computadoras

<sup>2</sup> Los autores formamos parte del seminario como docentes y colaboradores.

- Conocer las representaciones de padres, madres y/o tutores de los niños y niñas sobre el significado y la práctica del juego y aprendizaje infantil vinculadas al uso de dispositivos digitales.
- Describir las percepciones de las familias sobre el uso de los dispositivos digitales como un juego y las estrategias desplegadas por las familias respecto al uso de dichos dispositivos.
- Develar las representaciones de padres, madres y/o tutores acerca de la presencia de dispositivos digitales en relación al aprendizaje de los niños y niñas.
- Indagar acerca de las percepciones de los padres/madres y/o tutores en el impacto del uso de dispositivos digitales en el comportamiento de los niños/as.

## 2. Consideraciones preliminares. Características de la población

La investigación se llevó a cabo en el Municipio de Lomas de Zamora, provincia de Buenos Aires, en el periodo del segundo semestre del 2023. El Proyecto se enfoca en 7 jardines comunitarios administrados por la Fundación de Organización Comunitaria (FOC) y dispersos en diferentes áreas del municipio, cada uno con su propio entorno urbano y social. Estos jardines reciben alrededor de 1.500 niños y niñas de 3 a 6 años del entorno barrial, y proporcionan alimentación y material didáctico en las zonas vulnerables del distrito. Las ubicaciones de los jardines abarcan distintas zonas del municipio, algunas lindantes con otros municipios, como Quilmes y Lanús.

Las familias que asisten a estos jardines presentan una diversidad de ocupaciones y situaciones. Además, se registra una gran presencia de familias migrantes y personas con ascendencia extranjera.<sup>3</sup>

## 3. Antecedentes

Entre los antecedentes que abordan la temática vinculada al uso del tiempo libre en niños y niñas, encontramos Aristizábal García y Pedraza Gomez [1] quienes nos introducen a la noción de *tiempo infantil*. Los autores sugieren que las actividades extracurriculares de los niños/as de clases medias urbanas forman parte de las estrategias de administración del tiempo infantil en un contexto en el cual la experiencia de infancia está atravesada por las expectativas familiares sobre la materialización de su tiempo. Los autores argumentan que la concepción del tiempo infantil organizado y productivo da menos lugar a que los niños y niñas dispongan sus propios espacios de socialización infantil.

---

<sup>3</sup> Para conocer las características de la población que concurren a los jardines ver, Moreira SM 2021, “Representaciones Sociales sobre los hábitos y las prácticas alimentarias de los/as niños/as que concurren a los jardines comunitarios de Fundación de Organizaciones Comunitarias Lomas de Zamora-Buenos Aires, Argentina 2021.” Memorias Asociación. Latinoamericana de Sociología, México.

En relación a la cuestión del uso del tiempo en dispositivos digitales en el juego, la Fundación Crecer Jugando junto a el Instituto tecnológico de Productos Infantiles y Ocio (AIJU), revelan que entre el 69% de los niños y niñas españoles superan el límite de tiempo máximo de exposición a las pantallas recomendado por los expertos. Concluyen que a medida que los niños/as crecen, el tiempo dedicado al juego disminuye considerablemente, mientras que el tiempo frente a las pantallas aumenta.

En este contexto, Bringué Sala *et. al* [2] analizan, a partir de un muestreo multietápico que combina muestreo estratificado y por conglomerados, el uso que hacen, 2.344 niños y adolescentes de entre 6 a 18 años en el ámbito urbano, de Internet, la televisión, los celulares y los videojuegos en Argentina. Entre sus resultados, los autores dan cuenta que el acceso a los dispositivos digitales, específicamente el celular, es un fenómeno que atraviesa una pluralidad de sectores sociales.

Ahora bien, en relación a las estrategias que adoptan las familias en cuanto al uso de los dispositivos podemos pensar en mediación digital parental, este concepto utilizado por Mariona Grané I Oró [3] quien brinda una revisión bibliográfica sistematizada, donde esgrime argumento de autores manifestando que la preocupación principal de las familias radica en el tiempo que niños/as pasan frente a las pantallas. A su vez, indican que la exposición de niños y niñas a los medios digitales está fuertemente asociada a los hábitos de sus padres. En este sentido, los investigadores presentan el concepto de brecha de la tutoría en los medios, donde las diferencias socioeconómicas y culturales influyen en cómo las infancias interactúan con la tecnología, concluyendo que la mediación activa y educativa puede reducir conflictos y promover un uso saludable de las tecnologías.

Por otro lado, dado que el presente trabajo busca conocer las representaciones de los padres, madres y/o tutores acerca de la presencia del dispositivos digitales en el aprendizaje de niños y niñas, se retoman los aportes de Córdoba Castrillón, M., Ospina Moreno, J. [4]. Los autores profundizan acerca del impacto que tiene el uso de videojuegos en el proceso de aprendizaje durante la etapa preescolar, allí brindan una mirada optimista acerca de utilizar los videojuegos y los dispositivos digitales como estrategia de aprendizaje. Sin embargo, remarcan la necesidad de educar a los padres acerca del control de uso de dispositivos en relación al tiempo y la calidad del contenido que los niños consumen, a partir de la propuesta de diseñar, dentro de las instituciones, herramientas tecnológicas que permitan mejorar la relación entre el juego y el desarrollo cognitivo en el proceso de aprendizaje en los jardines.

Teniendo en cuenta los antecedentes expuestos, se reconoce que existe un área de vacancia en investigaciones previas sobre el vínculo entre los dispositivos digitales y el juego en su arista socializante y pedagógica. Es en ese cruzamiento que el presente trabajo se inscribe con la literatura del campo precedente y, a su vez, asume sus características teóricas y metodológicas específicas.

#### 4. Metodología

Se trata de un estudio de caso cuya característica básica es abordar de manera intensiva los siete jardines comunitarios administrados por FOC y la estrategia metodológica es una combinación de métodos cualitativo y cuantitativo. Las técnicas de recolección de información que se utilizaron fueron entrevistas en profundidad, y encuestas.

La unidad de análisis es cada uno de los niños y las niñas de entre 3 a 6 años que asisten a los jardines comunitarios. Por su parte, la unidad de recolección son los padres, madres y/o tutores de niños y niñas que concurren a dichos jardines.

Como referente empírico contamos con la realización de 59 entrevistas a padres, madres y/o tutores en los distintos jardines de FOC. La guía de entrevista contaba con diversos ejes temáticos como ser: la composición de la familia y características sociodemográficas, juego fuera del Jardín, significado y práctica del juego infantil y los dispositivos digitales como un juego, entre otros. Respecto a las 94 encuestas<sup>4</sup>, se llevó adelante la confección de un cuestionario estandarizado con preguntas cerradas, pensadas en bloques temáticos, tales como: “uso del tiempo por fuera del jardín”, “opiniones sobre el juego”, entre otras.

En relación al bloque de “uso del tiempo por fuera del jardín”, se adoptó un criterio similar al cuestionario de las encuestas de uso del tiempo, INDEC [5], ajustando la “tarjeta de actividades” de acuerdo a una clasificación específica de actividades realizadas por los niños y niñas y determinando la frecuencia del tiempo dedicado a las mismas en términos de horas dedicadas por semana<sup>5</sup>.

#### 5. Marco teórico

La presente investigación se nutre de distintos debates acerca del juego y el uso de dispositivos digitales en las infancias. En primer lugar, y enfatizando la dimensión cultural, cabe definir al juego como una práctica socializadora, entendiendo a ésta como una actividad central que posibilita a niñas y niños ensayar distintos modos de habitar la vida cotidiana, desarrollando distintos roles a los que suelen ser asignados, concebir otros escenarios posibles [6]. Siguiendo a la argumentación de Berger y Luckmann [7], la internalización es necesaria para que un individuo sea considerado miembro de la sociedad. En este sentido, el juego es una instancia fundamental en la socialización primaria de los individuos, desde la cual a través de su desarrollo el niño es inducido a participar en la dialéctica de la sociedad.

---

<sup>4</sup> Para esto, se llevó a cabo un muestreo por cuotas, formando grupos de individuos con determinadas características. De esta forma, se realizó una cuota estimada para cada jardín basada en la información proporcionada por los administradores de los jardines acerca de datos de los niños y niñas de cada institución y sala.

<sup>5</sup> Se estableció la frecuencia por semana debido a que algunas actividades no son realizadas diariamente por los infantes. De esta forma permite un registro más amplio y exhaustivo de la información que queremos relevar.

Esto que los autores describen como elemental en la primera infancia y los procesos que en ésta se dan, se enmarca en las secuencias de aprendizaje socialmente definidas que el juego, en tanto herramienta pedagógica de enseñanza, es plausible de cumplir.

Este accionar que, como la cultura, es transferido intersubjetivamente, es capaz de construir enseñanzas y aprendizajes.

En este contexto, Waisman *et. al* [8] indican que el uso de dispositivos móviles y pantallas táctiles se ha generalizado independientemente del estatus socioeconómico. La cultura de las pantallas se ha extendido y continúa en un incremento progresivo, iniciando a su vez el primer contacto en edades cada vez más tempranas, el uso de los mismos en la vida diaria de las familias y de los infantes. Asimismo, es sabido que el tiempo en pantallas se intensificó y profundizó durante la pandemia de Covid-19, especialmente en el ámbito educativo y en la dimensión emocional y relacional [9].

Teniendo en cuenta que nuestro análisis busca comprender las representaciones sociales que poseen padres, madres y/o tutores respecto del juego en niños y niñas, utilizaremos la definición desarrollada por Moscovici [10], en la que las representaciones sociales son entendidas como una organización psicológica, y una forma de conocimiento particular de nuestra sociedad. Según el autor, estas representaciones pueden ser pensadas como herramientas que captan el mundo concreto. De esta manera, no se limitan a reproducir pasivamente un comportamiento dado, sino que permiten producir sentidos acerca del accionar ya que se integran en una red de relaciones que lo liga a su objetos.

Es Grossi [11], quien desarrolla el rol de las opiniones, afirmando que estas mismas obedecen a principios generales. Entre estos, el principio de *inclusión generalizada*, donde todos los sujetos independientemente de su rol, status o situación forman parte del campo de las opiniones. También se destaca, el *principio de influencia*, que entiende a la opinión en relación a un campo de interrelaciones múltiples, donde todos pueden influir en el campo de las opiniones, buscando orientar y/o persuadir a través de la discusión, debate o intercambio retórico. Por último, el principio de *participación diferenciada*, según el cual no todos participan de la misma forma ni siempre en el mismo rol a la hora de la elaboración de opiniones.

En este marco, y para poder conocer y profundizar sobre las prácticas de crianza en nuestra investigación, entenderemos a las mismas como aquellos aprendizajes incorporados en la relación del niño/a y su cuidador a través del juego..

## **6. Resultados del estudio**

### **6.1. El uso de los dispositivos digitales como un juego.**

A medida que se manifiesta un aumento considerable de la existencia de los dispositivos digitales en los hogares, dichos dispositivos y su uso no pasa desapercibido para los adultos que se encargan del cuidado de los niños y niñas, por lo contrario tiene una gran trascendencia. Una primera aproximación nos lleva a conocer

la opinión de padres/madres y/o tutores, acerca del uso de dispositivos digitales (celular, tablet u otros) por parte de niños y niñas. En este sentido, se interrogó en relación a si el uso de dispositivos digitales es considerado o no un juego.

A partir del gráfico N° 1, podemos notar que existen opiniones divididas acerca de si es considerado o no un juego. En este sentido, se observa que 6 de cada 10

**Gráfico N°1: La actividad “uso del celular, computadora, tablet y otros dispositivos digitales” ¿es considerada un juego?**



Fuente: Elaboración propia en base a datos primarios UBA. (2023)

encuestados consideran que el uso de dispositivos digitales no son un juego.

En referencia a las experiencias infantiles con los dispositivos digitales, más de la mitad de las personas encuestadas, manifestaron que el celular es el más utilizado por niños/as, seguido por la televisión.

Cabe destacar que en las opiniones se observó una dualidad en la utilización entre los celulares y televisores, careciendo la figura de otros dispositivos, tales como tablet o PC, entre otros.

El uso de dispositivos digitales por parte de niños/as es percibido como una fuente de entretenimiento dentro de sus hogares como así también una herramienta formativa-complementaria que les permite a niños y niñas potenciar su aprendizaje.

## 6.2 ¿Los dispositivos digitales son un entretenimiento?

En torno a las percepciones de padres/madres y/o tutores, acerca del uso de dispositivos digitales en la vida de los niños/as, la respuesta fue casi unánime, ya que la gran mayoría de los entrevistados (92%) dan cuenta que el uso de dispositivos digitales por parte de los niños y niñas se da de manera cotidiana. Ahora bien, a pesar de que los dispositivos digitales aparecen fuertemente instalados en la vida familiar, se destacan numerosas críticas ya que los mismos generan supuestas consecuencias en la salud y, su utilización es percibida como que impactan en los comportamientos de los niños/as.

Además, como nombramos en el apartado anterior, si bien en su mayoría (59,6%) los encuestados declaraban no relacionar el uso de dispositivos digitales con el juego, al profundizar el análisis con las entrevistas se encontró que, los adultos asocian el uso de dispositivos digitales a las ideas de entretenimiento, vinculado a algo mas espontaneo, es decir perciben una diferencia entre lo que es una actividad lúdica (en relación a los juegos tradicionales asimilados con el entretenimiento y la diversión) y una actividad momentánea que se realiza en un momento específico sin necesidad de tener carácter lúdico (como lo es el uso del celular). Da cuenta de ello el siguiente relato:

*“sin celular puede estar, pero como que se queja, como que te pelea. (...) si está muy pesada, yo se lo doy. Pero porque ahora donde estamos nosotros no tengo mucho espacio como para decir, bueno, la pongo a hacer otra cosa, ¿entendés? Entonces... bueno, basta, sentate, ya está (...)” (mujer, 21 años, madre de niña de 3 años).*

Específicamente cuando indagamos sobre el uso de teléfonos celulares, pudimos observar que existe una asociación más compleja en relación a lo considerado entretenimiento. Esto se debe a que los niños y niñas descargan diversos tipos de juegos que van desde aquellos de acción y violencia a aquellos que estimulan la creatividad.

Con esto podemos inferir que en el caso del uso del celular se encuentra relacionado con dos ideas principales:

- 1) Estimulación de la creatividad. Esta idea está asociada con el consumo de determinados contenidos pedagógicos a través de diversos juegos o videos.
- 2) Entretenimiento esporádico que permite que los adultos puedan realizar las actividades de sus vidas diarias (como las tareas domésticas, para dar un ejemplo) y, evitando que los niños/as se aburran; así lo describe una entrevistada:

*“Ella lo usa. (...) Para que, ponele, yo le pongo el celular cuando quiero cocinar y estar un rato tranquila. O ponerle la tele, la dejo con la tele cuando me tengo que bañar para estar un rato tranquila” (mujer, 21 años, madre de niña de 4 años)*

En este marco, se observa que las infancias, a través de los dispositivos digitales, incorporan diversos contenidos que no pueden ser proporcionados por sus familiares debido a la falta de tiempo y a las responsabilidades domésticas, entre otras actividades. Esta problemática, y, teniendo en cuenta las características de la población, se puede relacionar a que los padres/madres y/o tutores cuentan con trabajos con una densa carga horaria, que genera como consecuencia la falta de tiempo para jugar y enseñarles a sus hijos/hijas siendo reemplazado por el uso de dispositivos digitales.

En relación al uso de dispositivos como estimulantes de la creatividad de los niños y niñas, las redes sociales como Tik Tok y los videos de Youtube son las más nombradas durante las entrevistas.

Asimismo, teniendo en cuenta los testimonios, entendemos que el tiempo que pasan los niños y niñas en esta red social, en muchos casos, puede ser considerado como tiempo de aprendizaje. Como veremos a continuación, en determinadas ocasiones las dimensiones entre aprendizaje y entretenimiento se entrelazan. Lo cierto es que los niños/as incorporan datos o prácticas de juego a través de videos que ven en redes sociales.

### **6.3. ¿Los dispositivos digitales como fuente de información y aprendizaje?**

A partir de las opiniones relevadas se observa un reconocimiento, por parte de las familias, en cuanto a las capacidades que poseen los dispositivos digitales a la hora de colaborar con el proceso formativo en las primeras infancias. La conectividad a internet y la gran variedad de plataformas, páginas y aplicaciones disponibles en línea se presentaron, desde la percepción de los entrevistados, como una cualidad a tener en cuenta respecto al aprendizaje fuera de la institucionalidad del jardín. Asimismo, están presentes los casos en que el uso de dispositivos digitales es considerado como un gran obstáculo que hay que evitar, enfrentar, o prohibir en pos de garantizar el aprendizaje.

Del total de encuestados, casi un 60% manifestó de forma autónoma valoraciones positivas respecto de la relación entre dispositivos digitales y aprendizaje. Entre estos, se hizo claro que los padres/madres/tutores llevan consigo grandes inquietudes respecto del uso y consumo de pantallas de los niños/as en exceso. Esta problemática se presentó con gran frecuencia, desprendiendo así, también métodos de supervisión y control en tanto la cantidad del tiempo frente a las pantallas, como así también, la calidad del contenido a la que están expuestos, cuestión que se desarrollará en el siguiente apartado.

A pesar de esto, las opiniones se encuentran divididas ya que un 54% de los entrevistados considera que los dispositivos digitales, específicamente el celular y la televisión, colaboran y/o colaboraron en el trayecto formativo de los niños/as. Mientras que el resto no lo considera de esta manera.

Como nombramos en el apartado anterior, algunos de los relatos ponían el foco en la calidad de ciertos consumos en internet (sean estos videos y/o juegos) y su posterior efecto en el aprendizaje de los niños, como es el caso de los videotutoriales, canciones en inglés, juegos didácticos en donde se aprenden los colores y las letras, etc. Lo cierto, es que este tipo de uso otorga a los niños y niñas opciones entretenidas de aprendizajes en el hogar, como se expresa en el siguiente relato:

*“hay varios jueguitos (...) uno que tiene que es completo, que tiene una parte que es para dibujar ,otra parte que es para tipo colorear, otra que tiene letras (...) vos tenes que escribir cuál falta y así te dice correcto (...) está bueno, ese juega mucho” (mujer, 27 años, madre de niño de 3 años)*

Incluso, a partir de una perspectiva positiva, se menciona en algunos de los relatos que estos espacios de aprendizaje en internet son vividos interactivamente tanto por niños/as como padres/madres y/o tutores. De esta manera, el uso de dispositivos digitales en los hogares aparece como una herramienta intrafamiliar e intergeneracional que logra establecer una comunicación entre adultos y niños/as mediada por los dispositivos digitales. Aquí, los padres/madres y/o tutores últimos acompañan y asesoran a los niños/as en su aprendizaje, creando por medio de los dispositivos digitales, espacios de interacción entre ambos. También, fueron varios los relatos acerca de que este contacto estrecho con los dispositivos digitales en edades de

SAEI, Simposio Argentino de Educación en Informática  
infancia, se traducirían en potenciales herramientas para hacer frente a sociedades cada vez más intervenidas por estos, como por ejemplo:

*“(...) considero que está bueno, porque hoy por hoy vivimos en una sociedad donde la tecnología ha avanzado (...) por más que queramos o no, va a ser la herramienta para ellos a futuro”. (mujer, 40 años, madre de niña de 5 años)*

En estas consideraciones de los padres/madres/tutores, se reconoce la importancia y la posibilidad de que el uso de dispositivos digitales provea a sus hijos de habilidades indispensables. De esta manera, el uso de dispositivos puede operar como una introducción primaria del proceso de alfabetización digital.

Es relevante mencionar, que este tipo de relatos están acompañados de comentarios que circunscribieran lo positivo del manejo de los dispositivos en tanto y en cuanto se mantuvieran “dentro de los límites”. Se reconoce a la virtualidad como un espectro demasiado amplio de opciones de contenido a la que el niño está expuesto, traducéndose, no solo a consumos inadecuados para la infancia, sino también como un fenómeno que genera adicción. De esta manera, a pesar de la gran variedad de contenido que circula en redes, si es tutelado, puede resultar como un complemento pedagógico a través del cual los niños y niñas consolidan aprendizajes que se dan en ámbitos como el jardín, muchas veces en compañía de sus padres.

Sin embargo, de aquellos entrevistados que dieron cuenta de la relación aprendizaje-dispositivos móviles, el 31% valoró negativamente el uso de los mismos en el trayecto formativo de las infancias.

#### **6.4. ¿De qué manera el uso de dispositivos digitales impacta en las infancias según las percepciones de los adultos?**

Una de las características de esta investigación es el surgimiento de emergentes referidos al impacto del uso de dispositivos digitales en relación al comportamiento de las infancias. Específicamente, lo resumimos en tres tipos de comportamientos:

##### **I) Dependencia a los dispositivos digitales**

Existe una preocupación, por parte de los entrevistados, sobre la dependencia y el desarrollo de un carácter adictivo en el uso de los dispositivos digitales por parte de las infancias, esto se puede vincular con que cada uno de estos niños y niñas que asisten a los Jardines nacieron inmersos en pantallas, son *nativos digitales*. En este sentido, aparece una intranquilidad por parte de los adultos, acerca del uso y carácter de los juegos que los niños y niñas utilizan en los celulares, especialmente el tiempo que le dedican. En estos grupos los adultos presentan una gran dificultad para realizar tutelaje digital –término que profundizaremos más adelante– ya que encuentran una resistencia por parte de las infancias para dejar de utilizar dispositivos digitales. En algunos casos, expresaron que niños y niñas que consumen más tiempo frente a

pantallas presentan síntomas físicos, como lo es la pérdida de visión o hasta incontinencia urinaria.

*“(…) a veces le saco la tablet (…) se quiere hacer pis encima, que no se quiere levantar al baño, todo por la comodidad de estar con el celular o con la tablet” (mujer, 22 años, madre de niño de 3 años).*

## II) Estimulación hacia un comportamiento violento.

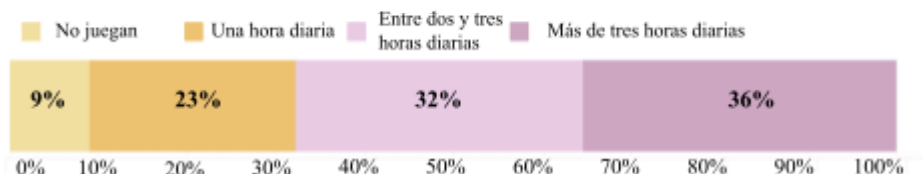
Por otra parte, el desarrollo de un carácter adictivo lo encuentran estrechamente vinculado al consumo de videos y/o de juegos de acción, expresándose en comportamientos agresivos o irritables por parte de los niños/as. Una entrevistada se da cuenta de ello con estas palabras.

*“A mí me pasó que hace un par de semanas (…) mi marido le quiso sacar el teléfono y como que lo empujó... me puse a mirar que estaba mirando... y eran unos dibujos que estaban peleando...” (mujer, 47 años, madre de niña de 4 años)*

## III) Aislamiento de los niños/as como consecuencia del uso excesivo de pantallas.

A su vez, se advierte que la exposición de los niños y niñas a dispositivos digitales produce un efecto de aislamiento desde la perspectiva de los adultos. En este sentido, podemos inferir a partir de los relatos, que los niños y niñas manifiestan problemas en cuanto al relacionamiento con otras personas y falta de contacto con el “mundo exterior”, como el espacio público, o la naturaleza. Ello lo podemos contrastar con la información recolectada a partir de las encuestas. De esta manera, el relevamiento

Gráfico N° 2: Tiempo de juego en soledad en las infancias.



Fuente: Elaboración propia en base a datos primarios - Encuesta octubre 2023. (94 casos)

permitió conocer cuántas horas pasan los niños y las niñas jugando solos.

En el gráfico N° 2 podemos observar que los niños/niñas en su mayoría (68%), transcurren entre dos y más de tres horas diarias jugando en soledad y en su mayoría con dispositivos digitales.

Debido a estos tres tipos de comportamientos analizados, padres/madres y/o tutores implementan distintos tipos de estrategias vinculadas a los límites y/o restricciones respecto al uso de pantallas y supervisión en el consumo de contenidos. Aparece aquí un tutelaje digital, como parte central en las prácticas de crianza. Por tutelaje digital entendemos a una estrategia o ejercicio adoptado por padres/madres y/o tutores que

SAEI, Simposio Argentino de Educación en Informática  
tiene como fin supervisar el contenido consumido en los dispositivos digitales (sean juegos, videos, redes sociales), así como establecer el tiempo de uso destinado, por niños y niñas.

El tutelaje digital adopta dos formas: *tutelaje digital cuantitativo* y *tutelaje digital cualitativo*. El primero refiere a la restricción y control por parte de los padres/madres y/o tutores en la cantidad de minutos de uso del dispositivo digital; el segundo, refiere a la restricción y control por parte de los padres/madre o tutor de los contenidos a los cuales el niño o niña está habilitado a acceder.

El concepto propuesto, tutelaje digital, permite dar cuenta de una acción por parte de los padres/madres y/o tutores que refleja una preocupación acerca de la medida en la cual el consumo de los dispositivos digitales puede resultar problemático. De esta manera, las percepciones de los entrevistados acerca del impacto del uso de dispositivos digitales en el comportamiento de los niños/as dejaron en evidencia que muchos de los comportamientos que presentan los niños y niñas son consecuencias del uso indiscriminado de pantallas. Según las entrevistas, los niños y niñas muestran un consumo más equilibrado de dispositivos digitales según la capacidad de los adultos de tutelarlos digitalmente. Así lo expresa una entrevistada.

*“cuando nos sentamos a almorzar o a cenar, estamos tratando de restringir, pantallas en la mesa, (...) ha ayudado mucho” (mujer, 40 años, madre de niña de 5 años)*

En relación a esto, los adultos perciben una problemática acerca de la cantidad de tiempo los niños/as pasan frente a la pantalla ya que lo relacionan directamente con la pérdida de la capacidad que tienen los niños/as de relacionarse con sus pares a través del juego, aquí nos referimos a las tres dimensiones mencionadas anteriormente: el aislamiento por parte de los niños/as, la estimulación hacia comportamientos violentos y la dependencia hacia dispositivos digitales.

Asimismo, si bien se observa que las pantallas traen grandes dificultades en las infancias, —si no se aplica un tutelaje digital por parte de los adulto—, lo cierto es que, al mismo tiempo, el uso de dispositivos digitales aparece como parte de las estrategias de las prácticas de crianza de los adultos para gestionar los tiempos en la vida cotidiana de las familias y cumplir con las tareas domésticas y extra domésticas. En este sentido, como se ha desarrollado previamente, los entrevistados presentan que este uso de dispositivos digitales por parte de los niños/a, es además, una herramienta complementaria en el proceso de aprendizaje y juego.

## **7. Reflexiones finales**

En el recorrido de la presente investigación partimos de la hipótesis de que existe una relación entre la frecuencia en el uso de dispositivos digitales, el tipo de contenido

SAEI, Simposio Argentino de Educación en Informática  
consumido por parte de las primeras infancias y las prácticas de aprendizaje y crianza presentes en la vida cotidiana, haciendo foco al interior de la vida familiar.

En tal sentido, las percepciones que aparecieron acerca de las dimensiones de juego, entretenimiento y aprendizaje se entrelazan. Ello se debe a la multiplicidad de usos que se les dan a los dispositivos digitales dentro de los hogares. Mientras que el uso del televisor es percibido como una forma de entretenimiento por parte de los adultos; el uso de los celulares dependerá de la funcionalidad que las familias le otorguen, así como el tipo de contenidos que se consumen. Esto último puede interpretarse a partir de la pluralidad de plataformas digitales con las cuales niños/as interactúan, y consumen, desde los celulares.

Como característica positiva percibida, se desprende que el uso de dispositivos digitales en los hogares, son una herramienta intergeneracional e intrafamiliar que propicia los mecanismos de comunicación y juego para con sus hijos/as. Esto se relaciona a que los adultos acompañan a sus hijos/as en los momentos de consumo de contenidos en dispositivos digitales, de manera interactiva.

Por ésto, muchos de los adultos consideran a los dispositivos digitales como una herramienta que posibilita a niños/as adquirir habilidades de manera temprana e insertarse rápidamente a un mundo cada vez más intervenido por las pantallas.

Por otro lado, se pudo comprobar que muchas niñas pasan bastante cantidad de tiempo solos frente a la pantalla de dichos dispositivos. Por ello, pudimos notar la existencia de una preocupación, por parte de padres, madres y/o tutores, en relación a cómo la exposición de niños y niñas a pantallas puede, de alguna forma, inhibir o afectar su capacidad de jugar, en tanto genera dependencia y adicción hacia dispositivos digitales, aislamiento con sus pares y estimula comportamientos violentos.

Otra de las inquietudes que advertimos por parte de los padres, se vincula a que sienten que con la utilización de dispositivos pueden generar carencia en la capacidad imaginativa, creativa y/o artística, en oposición a un método de juegos más tradicionales. Esta pérdida es percibida en la capacidad imaginativa, que aparece como preocupación constante a lo largo de las entrevistas, la cual es inferida ya que –en ocasiones– los adultos construyen su percepción en clave comparativa, relacionando sus propias prácticas de juego en el pasado con las de sus hijos/as.

En este contexto, los adultos responsables adoptan ciertas estrategias como parte de las prácticas de crianza que se relacionan con la adopción de límites y/o medidas restrictivas respecto al uso de dispositivos digitales. Dichas prácticas y/o estrategias por parte de los padres es lo que definimos y profundizamos tutelaje digital.

Por último, vemos también que algunos adultos les dificulta tutelar digitalmente a sus niños/as debido a que encontraban una gran resistencia por parte de ellos, cristalizadas a veces en enojos y actitudes violentas.

Sin embargo, los entrevistados dan cuenta que la decisión de tutelar digitalmente a sus

SAEI, Simposio Argentino de Educación en Informática  
hijos/as depende del tiempo que los adultos disponen, debido a las responsabilidades y las densas jornadas de trabajo. En estos casos, el uso de dispositivos digitales por parte de los niños/as obedece, en gran medida, a una práctica de crianza que tiene que ver con un entretenimiento esporádico que permite que los adultos puedan realizar las actividades de sus vidas diarias mientras los niños/as se “entretienen” los dispositivos digitales. Aún así, se evidencia que frente a un tutelaje digital efectivo, los niños/as utilizan las pantallas menos tiempo y son menos afectadas por las mismas.

Este trabajo representa un primer paso hacia una comprensión más profunda y holística de las prácticas educativas en la era digital. Sin embargo, reconocemos que aún queda un largo camino por recorrer. En este sentido, Liberio Ambuisaca [13] presenta la noción de gamificación que, al integrar técnicas de juego en contextos educativos, puede ser una valiosa herramienta para futuras investigaciones que aborden cómo el uso de dispositivos digitales en la primera infancia influye en el aprendizaje y el comportamiento infantil.

### **Referencias Bibliográficas:**

- [1]Aristizábal García, D.M. y Pedraza Gómez, Z. ¿Qué hacer con el tiempo de los niños? Perspectivas de padres e hijos colombianos sobre el uso del tiempo y las actividades extracurriculares. Bogotá. Antípoda. Revista De Antropología Y Arqueología, 51, 3-24. (2023).
- [2]Bringué Sala, X., Sádaba Chalezquer, C., & Artopoulos, A. . La generación interactiva en Argentina: niños y adolescentes ante las pantallas. Education Policy Analysis Archives/Archivos Analíticos de Políticas Educativas, 22, 1-19. (2014).
- [3]Grané I Oró, M.. Mediación digital parental. ¿Es necesaria una educación digital en la primera infancia? EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 76(Número especial: Tecnologías para la enseñanza en Educación Infantil), 7-21. (2021). [Link]
- [4]Córdoba Castrillón, M. M., & Ospina Moreno, J. Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar. Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, 12(2), 113-138. (2019). [Link]
- [5]Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INDEC). Hacia la Encuesta Nacional sobre Uso del Tiempo y Trabajo No Remunerado. Documento de trabajo INDEC N° 30 . (2020).
- [6]Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia (SENAF). Infancia, juego y género. Herramientas para el trabajo en territorio. 1era Edición - Ciudad Autónoma de Buenos Aires (2021).
- [7]Berger, P. L. y Luckmann, T. La construcción social de la realidad. Buenos Aires. Ed. Amorrortu (1986).

- [8] Waisman, I., Hidalgo, E., y Rossi, M. L. Uso de pantallas en niños pequeños en una ciudad de Argentina. Archivos argentinos de pediatría, 116(2). (2018). [Link]
- [9] Moreira, SM, Lespada, E, Blasi, B. Políticas públicas de inclusión digital acerca de la percepción de personas usuarias. Memorias De Las JAIIO, 9 (16), 7-16. (2023) [Link]
- [10] Moscovici, S. El Psicoanálisis, su imagen y su público. Buenos Aires. Ed. Huemul, Buenos Aires, 2da. edición, cap. I, pp. 27-44. (1979).
- [11] Grossi, G. La opinión pública. Teoría del campo demoscópico. Madrid. Ed. Centro de Investigaciones Sociológicas (2007).
- [12] Liberio Ambuisaca, X. P. El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. Revista Conrado, 15(70), 392-397. (2019) [Link]