

Entre juegos, aprendizaje y pantallas: Estudio de caso en infantes de Jardines comunitarios, Argentina - Entre juegos, aprendizaje y pantallas.

Stella Maris Moreira, Diego Tomás Araujo Poumé y Azul Ailén Ferreyra Paglilla.

Cita:

Stella Maris Moreira, Diego Tomás Araujo Poumé y Azul Ailén Ferreyra Paglilla (2024). *Entre juegos, aprendizaje y pantallas: Estudio de caso en infantes de Jardines comunitarios, Argentina - Entre juegos, aprendizaje y pantallas*. *Episteme*, 16 (Núm. 1), 78-91.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/araujo.tomas/4/1.pdf>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pGwx/kzS/1.pdf>



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>.

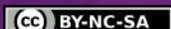
Entre juegos, aprendizaje y pantallas:

Estudio de caso en infantes de Jardines comunitarios, Argentina.

STELLA MARIS MOREIRA*

DIEGO TOMAS ARAUJO POU MÉ**

AZUL FERREYRA***



CITAR COMO: Moreira, S. M., Araujo Poumé T. D. y Ferreira, A. Entre juegos, aprendizaje y pantallas: Estudio de caso en infantes de Jardines comunitarios, Argentina. *Episteme. Revista de divulgación en estudios socioterritoriales*, 16(1). <https://doi.org/10.15332/27383311.9825>

Recibido: 31/05/2024 Aceptado: 10/10/2024

RESUMEN: Esta investigación surge a partir de la preocupación sobre la incorporación de las pantallas, principalmente celulares, en los juegos de los niños y niñas a temprana edad. La misma fue planteada por una organización no gubernamental que trabaja con niños en escolaridad inicial y administra jardines comunitarios en Lomas de Zamora, Provincia de Buenos Aires, Argentina. Para ello, la organización convocó a estudiantes y docentes de la Universidad de Buenos Aires con la intención de realizar un diagnóstico del estado de situación para determinar los cursos de acción necesarios para resolver esta problemática. La investigación consistió en conocer las representaciones sociales de padres y madres de los niños y

niñas sobre el juego, aprendizaje y el uso de las pantallas. La estrategia metodológica combinó enfoques cualitativos y cuantitativos, analizando relatos de 59 entrevistas y más de 95 encuestas a padres, madres y/o tutores de los niños y niñas.

Palabras claves: Niños niñas y pantallas - infancias y tecnología - Usos de tecnología a temprana edad - Juegos y pantalla - Jardines comunitarios y tecnologías

ABSTRACT: This research stems from concerns about the incorporation of screens, primarily cell phones, into the play of young children. The issue was raised by a non-governmental organization that works with early childhood education and manages community gardens in Lomas de Za-

mora, Buenos Aires Province, Argentina. To address this, the organization convened students and professors from the University of Buenos Aires with the intention of conducting a situational diagnosis to determine the necessary courses of action. The research involved understanding the social representations of parents regarding play and screen use among their children. The methodological strategy combined qualitative and quantitative approaches, analyzing reports from 59 interviews and over 95 surveys conducted with parents and/or guardians of the children. **Key words:** Children & Screens - Childhood & Technology - Early Childhood Uses of Technology - Games & Screen - Community Gardens & Technologies

Introducción

El contenido del presente artículo se inserta en el debate acerca del uso de las pantallas en la primera infancia¹, y la apropiación social de la tecnología, a partir de la cual se plantea la relación de las personas con la tecnología en la medida en que la toman como propia en su vida cotidiana, configurando prácticas y sentidos en torno a esta (Ferrá Gomez, 2022). De esta manera nuestra propuesta consiste en indagar acerca del juego infantil en la primera infancia y su relación con el uso del tiempo y el espacio en la educación inicial, más precisamente en jardines de infantes² con su dimensión socializadora y cultural y con las tecnologías digitales, a través de las representaciones sociales y las opiniones en torno al mismo³.

El estudio de caso que analizamos son jardines de infantes comunitarios coordinados por la Fundación de Organización Comunitaria (FOC), situados en la localidad de Lomas de Zamora del Gran Buenos Aires, en el año 2023.

Partimos de las siguientes preguntas: ¿Cuáles son las percepciones de los padres, madres y/o tutores de niños y niñas sobre el uso de las pantallas en un juego? ¿De qué manera se vincula el uso de tecnologías digitales en el aprendizaje de los niños y niñas? ¿Cuál es la intervención de los padres, madres y/o tutores en las prácticas digitales de los niños y niñas? ¿Cómo se gestiona el tiempo en el uso de dispositivos digitales en los niños y niñas en y fuera de los jardines?

En este sentido, la intención es indagar respecto a diversas dimensiones fundamentales: la organización del tiempo de juego de las niñas y niños en su entorno; la elección de los espacios destinados al desarrollo de estas actividades,

- 1 La primera infancia es el período comprendido hasta los primeros cinco años de vida de una persona, aunque en la investigación también se están contemplando 5 casos con 6 años cumplidos.
- 2 La ley nacional de educación garantiza la educación como un bien público. Está organizada en 4 niveles y es obligatoria desde los 4 años de edad. Ley 26.206 cuando planteamos Jardín de infantes nos referimos a la educación inicial que contempla niños de 3 a 5 años.
- 3 En el marco del seminario “Metodología de la investigación social: el ámbito de la opinión pública” dictado por la cátedra Stella Maris Moreira de la licenciatura en Sociología de la Universidad de Buenos Aires, se indaga respecto al lugar del juego como mediador en prácticas socioculturales

ya sean espacios compartidos (espacio público o jardines) o espacios privados (hogar); y las modalidades y prácticas específicas que propician su experiencia del juego. Asimismo, se busca examinar las percepciones de las familias respecto a las tecnologías digitales como una forma de juego.

A lo largo de las siguientes páginas nos proponemos:

- 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.

El artículo se divide en 6 apartados, en el primer apartado realizaremos un recorrido por los antecedentes de investigaciones vinculadas al juego, el aprendizaje y la incorporación de las pantallas y/o dispositivos digitales en niños y adolescentes; en el segundo apartado desarrollamos las estrategias metodológicas de la investigación; en el tercer apartado describimos algunas fundamentaciones teóricas; en el cuarto apartado caracterizamos la población como así también versamos sobre la institución con la cual nos vinculamos; el quinto apartado realizamos un análisis sobre los resultados del estudio; en el último apartado, exponemos conclusiones a las cuales arribamos.

1. Antecedentes

Con el propósito de abordar la temática desglosaremos diversos estudios que indagan acerca del papel fundamental del “juego” y de la incorporación de las pantallas en las infancias.

En primer término, Kalejman y Gómez (2012) exploran el papel del juego en la niñez y argumentan que los adultos son quienes presentan y dan significado al juego en la infancia temprana. Las autoras describen cómo el juego reproduce la cultura, vinculándose con costumbres, valores, relaciones con pares, establecimiento de reglas y la personalidad.

En segundo término, Pedraza Gómez y Aristizábal García (2022), a partir de un estudio etnográfico, analizan el significado de las actividades extracurriculares para niños de clases medias urbanas. Estas actividades forman parte de estrategias familiares para administrar el “tiempo infantil”, promoviendo una infancia organizada y productiva.

Respecto de las pantallas en la infancia, Raynaudo (2020) examina cómo el aprendizaje en las primeras etapas de la vida es mediado por imágenes en dispositivos digitales y destaca la importancia del acompañamiento adulto durante este proceso. En este contexto, la orientación de los adultos emerge como un factor crucial en el desarrollo educativo de los niños, enfatizando la relevancia de la interacción social, especialmente en entornos digitales.

El análisis del uso y consumo de pantallas entre los jóvenes en Argentina ha sido relevado por la Encuesta Nacional de Consumos Culturales (ENCC). En particular, se destaca que el uso del celular entre los adolescentes residentes en el Gran Buenos Aires (GBA) alcanza el 100%, lo que indica una penetración total en este grupo etario. Al desglosar estos datos por nivel socioeconómico en el GBA, se observa una notable adopción de esta tecnología en todos los niveles. A su vez, para el año 2022, se constató que todos los jóvenes poseen alguna cuenta en redes sociales, siendo WhatsApp la plataforma más utilizada, seguida de cerca por YouTube e Instagram. Además, TikTok destaca con una popularidad del 76%, destacando su creciente aceptación entre los más jóvenes (Ministerio de Cultura de la Nación, 2023).

En esta línea, el Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio (AIJU y Fundación Crecer Jugando, 2023) y el informe de la American Academy of Pediatrics (AAP, 2016) destacan los efectos de la falta de juego y el exceso de tiempo frente a pantallas en la infancia, indicando que el 69% de los niños superan el tiempo recomendado de exposición a pantallas en un 80%.

Estos antecedentes revelan una vacancia en investigaciones sobre el vínculo entre prácticas de aprendizaje, crianza y la vida cotidiana de las infancias. Este trabajo se inscribe en esa intersección, asumiendo características teóricas y metodológicas específicas para comprender cómo estas representaciones forman parte de la experiencia lúdica integral del niño, tanto dentro como fuera del jardín.

2. Metodología

Se trata de un estudio de caso cuya característica básica es abordar de manera intensiva los siete jardines comunitarios administrados por FOC⁴. 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. El estudio relevó actividades de niños y niñas de entre 3 a 6 años que asisten a los jardines comunitarios cuya información fue otorgada por los padres, madres y/o tutores de los niños y niñas que concurren a dichos jardines.

Se utilizó un muestreo cualitativo, llevando a cabo 59 entrevistas y más de 95 encuestas a padres, madres y/o tutores en los distintos jardines de FOC, a partir de un muestreo estratificado. La guía de entrevista cuenta con diversos ejes temáticos, entre ellos, se destacan la composición de la familia y características sociodemográficas, los juegos fuera del Jardín, los significados y prácticas del juego infantil y los dispositivos digitales como un juego. A su vez, se confeccionó un cuestionario estandarizado con preguntas cerradas, pensadas en distintos bloques temáticos como: “tiempo por fuera del jardín”, “opiniones sobre el juego”, entre otras.

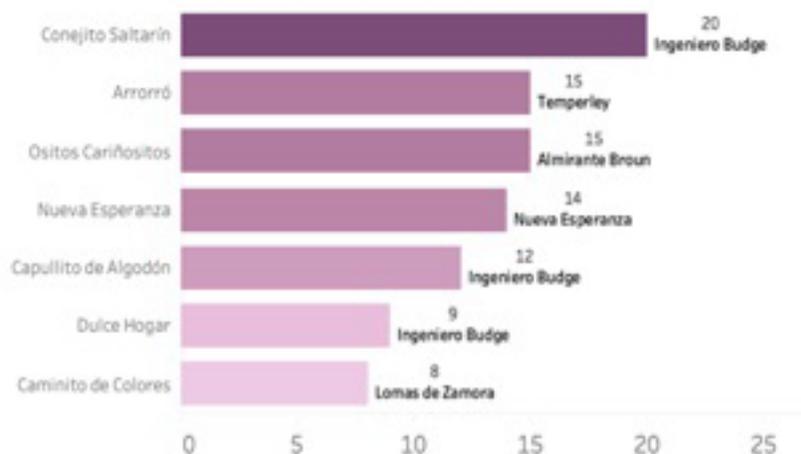
3. Características de la población

La investigación se realizó en el Municipio de Lomas de Zamora, provincia de Buenos Aires, durante el segundo semestre de 2023. Se abordaron los siete jardines comunitarios administrados por la Fundación de Organización Comunitaria (FOC), ubicados en distintas áreas del municipio. Estos jardines atienden a aproximadamente 1,500 niños de 3 a 6 años, donde se les ofrece material didáctico y alimentación, tanto en los jardines como en sus hogares, en las zonas más vulnerables del distrito.

4 El trabajo forma parte de una investigación más amplia titulada (2023) “El juego de los niños y niñas en la mirada de los adultos” realizada por docentes y estudiantes del Seminario de Metodología de la Investigación Social: El Ámbito de la opinión pública, Cátedra Stella Maris Moreira, de la carrera de Sociología Universidad de Buenos Aires. Seminario del cual los autores forman parte. <https://metodologiadelainvestigacion1 sociales.uba.ar/>

Gráfico N°1

Jardines a los que los niños y niñas asisten



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

La FOC nace como resultado de una larga experiencia de trabajo comunitario con población en situación de vulnerabilidad social en los barrios periféricos de Lomas de Zamora. En 1981, se formaron las Educadoras Sanitarias Comunes (ESC), mujeres líderes de sus comunidades que trabajan en atención primaria de la salud. Después de ocho años de trabajo comunitario, la FOC se institucionalizó en el año 1989.

A raíz de estas experiencias, nacieron los Jardines Comunitarios, siete instituciones que trabajan coordinadamente y en Red brindando educación inicial a niños y niñas y apoyo escolar de 2 años a 6 años. En 1991, comenzó a trabajar con jóvenes, subrayando su protagonismo en la comunidad y creando espacios para que estos sectores puedan construir proyectos de vida y ejercer una ciudadanía plena.

Por su parte, las familias que tienen niños que asisten a estos jardines tienen ocupaciones variadas, principalmente en trabajos informales y de compra-venta en la zona de ferias conocida como “La Salada”⁵. Además, hay una significativa presencia de familias migrantes y personas con ascendencia extranjera, principalmente de Perú y Paraguay.

4. Fundamentos teóricos

Este trabajo se enmarca en los debates sobre el juego y el uso de pantallas en la primera infancia. En principio, es necesario aclarar que a lo largo del trabajo usamos el término “pantalla” como sinónimo intercambiable de dispositivo digital. En específico, nos referimos a aquellos dispositivos digitales que

5 Bello, J. M. (2019). Un polo textil impulsado desde la periferia. Abordajes sobre La Salada a partir de investigaciones en Ciencias Sociales. *Question/Cuestión*. 179, (63)1, <https://doi.org/10.24215/16696581/e179>

han aparecido con mayor frecuencia en las unidades domésticas a lo largo de las entrevistas: celulares, tablets, computadoras, televisión.

En la teoría sociológica contemporánea, varios autores han tratado la infancia como un fenómeno profundamente social. George H. Mead argumenta que los niños y niñas están constantemente en interacción consigo mismos y con un “otro generalizado”, moldeando su comprensión social a través del juego espontáneo y organizado. Esto implica subrayar la dimensión cultural del juego como una práctica socializadora. En este marco, la primera infancia, y los procesos que en esta se dan, son enmarcadas en las secuencias de aprendizaje socialmente definidas por el juego como herramienta pedagógica de enseñanza (Pavez Soto, 2012),.

Respecto a la presencia extendida de dispositivos digitales en la vida cotidiana, podemos retomar los aportes de Castells (1995), quien fue el primero en acuñar el término “sociedad informacional”, refiriéndose a todos los efectos generados por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) desde el nacimiento hasta la muerte, lo cual ha llevado a una transformación significativa de las sociedades en las últimas décadas. En este sentido, podemos sostener que actualmente vivimos en una sociedad informacional en la que los procesos de producción de bienes y servicios se organizan en función de la disponibilidad de las TIC, Moreira et al, (2023).

En este contexto de digitalización de la vida, se producen diversas reconfiguraciones materiales y subjetivas que caracterizan la vida de niñas, niños y adolescentes. Aunque estas dinámicas existían antes de la pandemia de Covid-19, debemos mencionar que durante la misma se intensificaron y profundizaron (Gendler y Andonegui, 2021; Lago Martínez, 2020), especialmente en el ámbito educativo y en la dimensión emocional y relacional de todas las personas indistintamente de la edad.

Por otra parte, coincidimos con Waisman (2018) quien indica que el uso de dispositivos digitales y pantallas se ha generalizado en todos los estratos sociales, independientemente del estatus socioeconómico. La cultura de las pantallas se ha extendido y continúa en un incremento progresivo dentro de todos los sectores sociales, iniciando el primer contacto con estas tecnologías en edades cada vez más tempranas en la vida diaria de las familias y de los infantes.

Asimismo, dado que nuestro análisis busca comprender las representaciones sociales del juego en niños y niñas, utilizaremos la definición de Moscovici (1979). Las representaciones sociales se entienden como una organización psicológica y una forma de conocimiento particular de nuestra sociedad. Las representaciones captan el mundo concreto, no limitándose a reproducir pasivamente un comportamiento dado, sino permitiendo producir sentidos sobre el accionar, ya que se integran en una red de relaciones ligadas a sus objetos.

Es por ello que consideramos pertinente, analizar las representaciones sociales de padre, madre de niños y niñas para conocer la relación del juego, las pantallas y la interacción con sus pares y con los adultos en el marco del aprendizaje.

5. Resultados del estudio

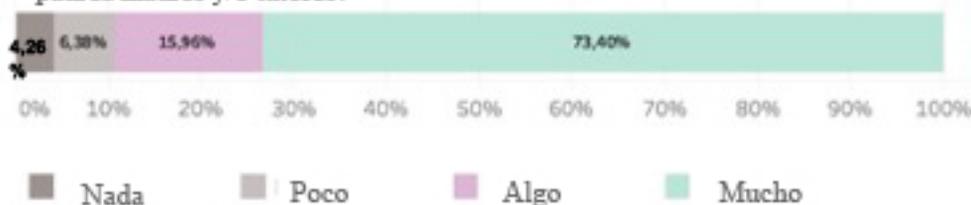
Aprender jugando o jugar aprendiendo

Al consultar a los adultos sobre sus opiniones acerca de la relación entre el aprendizaje y el juego, se encontró que la gran mayoría (89%) considera que el juego contribuye al aprendizaje en diferentes actividades cotidianas, como leer, escribir y contar. Dentro de este grupo, el 73% opina que el juego tiene

un impacto significativo en el aprendizaje, destacando que los niños adquieren habilidades como la lectura y la escritura a través de actividades lúdicas. Además, algunos mencionan que el juego, incluido el canto y prácticas de higiene personal, es fundamental para la adquisición de estos conocimientos. Solo un pequeño porcentaje de adultos percibe que el juego tiene una contribución limitada o neutral al aprendizaje.

Gráfico N° 2

¿Cuánto contribuye el **juego al aprendizaje** (leer, escribir, contar) según los padres/madres y/o tutores?



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

Opiniones sobre la incorporación de las pantallas a los juegos y al aprendizaje

Se puede subrayar que el uso de las pantallas por parte de los niños y niñas no pasa desapercibido para los adultos, quienes testifican que el celular es el dispositivo más utilizado, seguido por el televisor en menor medida.

En este apartado, describiremos el uso de pantallas en el contexto del aprendizaje, considerando que la creciente presencia de estos dispositivos digitales puede generar tensiones. En este sentido, aunque más de la mitad de las familias reconocen las capacidades de los dispositivos digitales para colaborar en el proceso formativo durante las primeras infancias, las opiniones están divididas. A continuación, analizaremos los datos obtenidos de las encuestas.

Como se verá a continuación, seis de cada diez encuestados (57%) no considera que el uso de celulares, tablets, computadoras, televisión u otros dispositivos digitales sea útil para el aprendizaje. De hecho, al profundizar los motivos de estas opiniones que aparecen en las encuestas con el análisis de las entrevistas, los relatos consideran al uso de pantallas como un gran obstáculo que debe evitarse, enfrentarse o prohibirse para garantizar el aprendizaje. Aquí, se evidenció que padres, madres y tutores expresan preocupaciones respecto al consumo excesivo de pantallas por parte de los niños y niñas. Lo cual, se reflejó en estrategias de supervisión y control tanto del tiempo dedicado a las pantallas como del tipo de contenido al que acceden.

Gráfico N°3:

¿Considera que el uso de celulares, tablets, televisores, computadoras y otros dispositivos digitales es útil para el aprendizaje?



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

El otro 43% de los encuestados considera que el uso de celulares, tablets, computadoras, televisión u otros dispositivos digitales es útil para el aprendizaje. Para estos encuestados, 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.

El análisis de las entrevistas refuerza los datos recolectados en las encuestas debido a que más de la mitad de los entrevistados considera que los dispositivos digitales han contribuido o contribuyen al desarrollo educativo de los niños y niñas. Algunos relatos enfatizan la importancia de contenidos específicos en internet, como videotutoriales, canciones en inglés y juegos didácticos para aprender colores y letras. Este tipo de uso proporciona a los niños y niñas opciones entretenidas para el aprendizaje en el hogar, como se ilustra en el siguiente relato:

(...) Por ahí terminó un dibujito y al rato te busca un tutorial de algo (...) no me parecen tan mal porque de alguna manera lo aprendió y eso está bueno, porque no es que aprendió cosas malas ni raras, sino los colores o los números, para él fue una ayuda digamos. (Madre de niño de 4 años)

En este marco, algunos de los relatos mencionan que estos espacios de aprendizaje en internet son vividos interactivamente tanto por niños y niñas como por padres, madres y/o tutores. De esta manera, las pantallas en los hogares se comparten intrafamiliarmente, estableciendo una comunicación entre adultos y niños mediada por estos dispositivos. Podemos inferir que existe algún tipo de acompañamiento por parte de los padres, madres y/o tutores en el aprendizaje de niños y niñas, creando, a través de los dispositivos digitales, espacios de interacción entre ambos.

Adicionalmente, en ciertos relatos los entrevistados manifiestan una actitud positiva con respecto al uso de pantallas en la infancia. En estos casos se cristalizan potenciales “herramientas para ellos a futuro” con el fin de afrontar sociedades cada vez más intervenidas por la tecnología, como se ejemplifica en el siguiente relato:

(...) Va a ser la herramienta para ellos a futuro. Con lo cual, si empiezan a interactuar con lo básico, como son los juegos, eso ya les va a servir (...) Mientras los padres puedan controlar páginas y demás, es positivo. Aprenden un montón.
(Madre de niña de 5 años).

En estas consideraciones, se reconoce la importancia y la posibilidad de que el uso de dispositivos digitales provea a sus hijos de habilidades indispensables, colaborando como una introducción primaria a la nueva era de la sociedad informacional, en un proceso inicial de alfabetización digital. De alguna forma, los niños y niñas forman en la práctica competencias necesarias para el mundo del presente y del futuro.

Uso de pantallas como formas de juego

Para explorar las representaciones sobre la dimensión lúdica del uso de pantallas, se consultó a los adultos si consideraban que el uso de celulares, tablets, computadoras, televisores y otros dispositivos digitales constituye un juego. La mayoría de los encuestados no categorizó el uso de pantallas como juego. Sin embargo, durante las entrevistas se reveló que los adultos hacen una distinción entre lo que perciben como “juego” y “entretenimiento”. Específicamente, consideran como juego las actividades donde sus hijos descargan y utilizan aplicaciones de juegos en sus dispositivos móviles o computadoras. En cambio, otras actividades que realizan los niños en pantallas, como el uso de plataformas y redes sociales, son vistas como formas de entretenimiento.

En este sentido, las encuestas revelan que 6 de cada 10 adultos no consideran que el uso de pantallas sea un juego.

Gráfico N°4:
¿Considera como **juego** al uso de celulares, tablets, televisores, computadoras y otros dispositivos digitales?



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

Ahora bien, aunque la mayoría de los padres no perciben que sus hijos e hijas estén jugando cuando utilizan pantallas, un 40% sí lo considera así. Profundicemos esta diferencia con el análisis de las entrevistas.

Las entrevistas mostraron una variada gama de representaciones entre los adultos acerca de la tecnología en la vida de los niños y niñas, muchas de ellas críticas. Sin embargo, las pantallas están claramente integradas en su rutina diaria. Aquí, el celular se encuentra más relacionado con la idea de juego, principalmente porque los niños suelen descargar y utilizar juegos con regularidad en este dispositivo. Entre ellos, ha aparecido de manera frecuente a lo largo de las entrevistas un juego en particular, como sugiere una de nuestras entrevistadas “Lo que la nena juega mucho ahora son los videojuegos de Roblox” (Madre de niña de 3 años).

A su vez, el uso del celular también está estrechamente relacionado con el entretenimiento, especialmente cuando se trata de reproducir videos, en plataformas como YouTube y Tik Tok o el uso de redes sociales. Es importante remarcar que las dimensiones de entretenimiento y juego –e incluso de aprendizaje–, se fusionan a lo largo de las entrevistas, y más profundamente en el caso del celular. Los relatos demuestran cómo, a partir del uso de aplicaciones consideradas “entretenimiento” los niños incorporan datos y prácticas de juego. De esta manera, reproducen en sus vidas *offline* las formas de juego que aprenden en sus vidas online. En términos de Van Dijck (2016), se da aquí lo que se denomina la configuración de una nueva sociabilidad mediada por plataformas. En estos casos, los niños incorporan pautas y normas que son impuestas por las plataformas y las traducen en sus vidas cotidianas. Así es como lo describe el siguiente entrevistado:

Más que nada ve mucho TikTok. de nenas bailando, nenas jugando. (...) Entonces ella también como que quiere ser así. Entonces nos pidió una cocinita y pone su cocinita ahí al frente de la tele y juega como que ella es la nena del video. (Padre de niña de 3 años)

Sin embargo, no podemos dejar de dar cuenta que a lo largo de las entrevistas se han presentado preocupaciones en los relatos de los adultos debido al carácter conflictivo y/o violento que poseen algunos juegos a los que los niños acceden en los celulares. Lo cierto es que los padres, madres y/o tutores advierten que el empleo de dispositivos tiene un impacto en el comportamiento de los niños. En ocasiones, esto se refleja en actitudes agresivas o irritabilidad, resultado del consumo de ciertos contenidos o de una prolongada exposición a la pantalla.

(...) Mi marido le quiso sacar el teléfono y lo empujó, Me puse a mirar que estaba mirando y eran unos dibujos que estaban peleando. (Madre de niña de 4 años)

Entre otros efectos del uso indiscriminado de las pantallas –en específico del celular– que nos advirtieron los adultos, se perciben problemáticas alrededor del impacto en la salud (física y mental), o incluso el aislamiento. En relación a esto último, los testimonios permiten deducir que los niños experimentan dificultades en sus relaciones interpersonales, careciendo de conexión con el entorno exterior, como expresa la siguiente entrevistada:

Ya he visto muchos niños o quizás adultos que se aíslan de las personas. Y la persona que tiene todos los días la tecnología en sus manos no habla, (...) no participa en ninguna conversación, ninguna actividad. (madre de niña de 5 años)

Los adultos plantean aquí un escenario en el cual nos advierten sobre los efectos negativos del uso de pantallas en su aspecto relacional. Por este motivo, resulta interesante analizar en profundidad la relación entre el tiempo de uso de pantallas con el tiempo que dedican los niños a jugar con sus pares y solos.

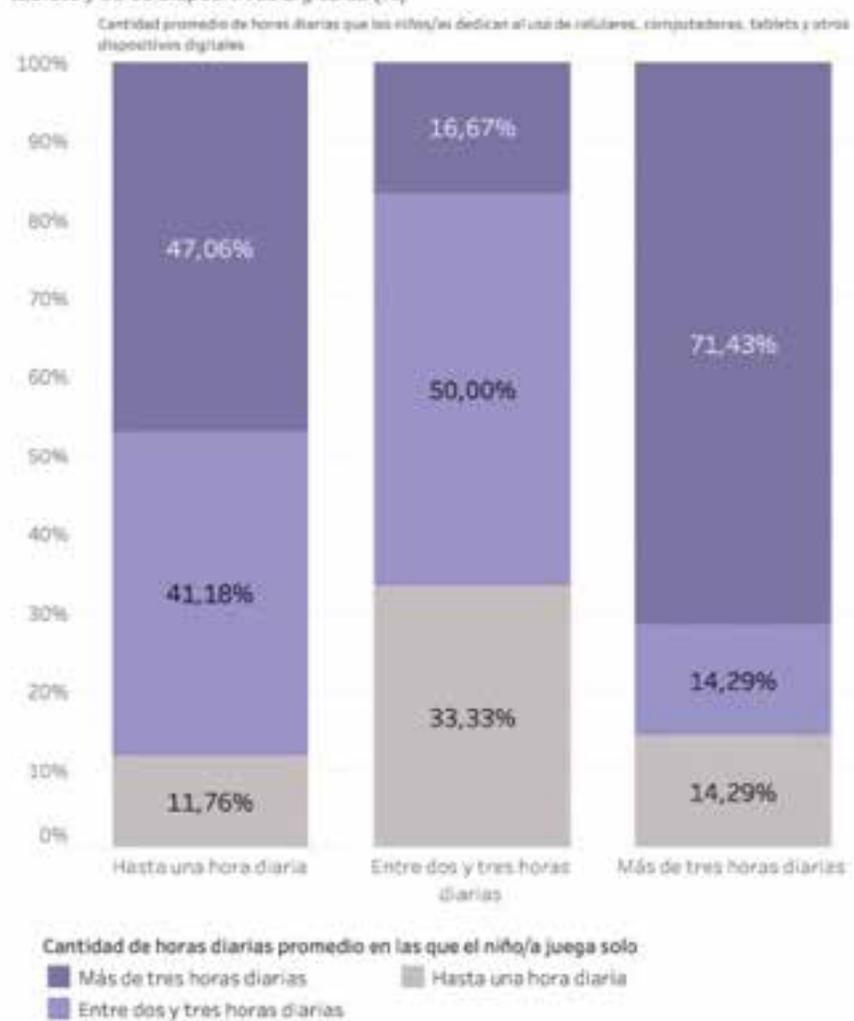
Uso de pantallas y tiempo de juego: a solas y en compañía

Dado que los entrevistados han manifestado preocupaciones por el aislamiento que puede generar el uso excesivo de pantallas en los niños y niñas de edades tempranas, resulta pertinente analizar esta situación en profundidad a partir de los datos de uso del tiempo relevados por la encuesta. La encuesta permite describir la relación entre el aislamiento y el uso de pantallas a través de dos variables: el tiempo promedio diario en el cual los niños y niñas juegan solos, y el tiempo promedio diario en el cual los niños y niñas juegan con sus pares.

En primer lugar, desarrollaremos la relación entre el uso de pantallas y el juego en soledad por parte de los niños y niñas. En este sentido, se presenta el Gráfico N°5.

Gráfico N°5:

Cantidad promedio de horas diarias en que los niños/as juegan solos según la cantidad promedio de horas diarias que los niños/as dedican al uso de celulares, computadoras, tablets y otros dispositivos digitales (%)



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

Como se puede observar, este gráfico expresa la cantidad de horas promedio diarias en la que los niños y niñas juegan solos según la cantidad promedio diaria de uso de pantallas. En este sentido, del grupo de niños y niñas que usan pantallas más de tres horas diarias, el 71% lo hace en soledad. En el otro extremo, entre aquellos que usan pantallas hasta una hora diaria, el 47% juega en soledad más de tres horas diarias, el 41% juega en soledad entre dos y tres horas diarias, y el 11,76% juega en soledad una hora diaria.

Lo que se puede leer aquí es que, en términos generales, los niños tienden a jugar solos entre dos y tres horas diarias. Sin embargo, la cantidad de horas diarias que juegan solos aumenta de manera proporcional a la cantidad de horas diarias que pasan frente a las pantallas. Esto sugiere que un mayor uso de dispositivos digitales está asociado con más tiempo de juego en solitario en nuestra población de estudio. En coherencia con las preocupaciones expresadas por los adultos a lo largo de las entrevistas, aquí se puede inferir que esta situación podría tener implicaciones para el desarrollo social y emocional de los niños.

En segundo lugar, se reconoce que existe una relación entre la cantidad de horas promedio que los niños juegan con sus pares –ya sea con sus compañeros del jardín, con amigos de otros lados, con sus hermanos o con sus primos– y la cantidad promedio de horas diarias de uso de pantallas. En este sentido, se presenta el Cuadro N°1.

Cuadro N°1

Cantidad promedio de horas diarias en las que el niño/a usa dispositivos digitales según la cantidad promedio de horas diarias en las que el niño/a juega con sus pares.

Cantidad promedio de horas diarias que el niño/a dedica al uso de celular, computadora, tablet y/o dispositivos digitales.	Cantidad de horas promedio semanales en las que el niño/a juega con sus pares (group)			Grand Total
	Hasta una hora diaria	Entre dos y tres horas diarias	Más de tres horas diarias	
Hasta una hora diaria	66,67%	61,54%	61,70%	61,90%
Entre dos y tres horas diarias		23,08%	21,28%	20,63%
Más de tres horas diarias	33,33%	15,38%	17,02%	17,46%
Grand Total	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%

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

Como primera interpretación del cuadro se destacan los porcentajes marginales que ayudan a entender la distribución de la muestra. El 61% de los niños usan pantallas hasta una hora al día, el 20% entre dos y tres horas, y solo el 17% más de tres horas diarias. Esto indica que la mayoría de los niños no pasan muchas horas frente a pantalla. Sin embargo, es importante analizar cómo esta situación varía en relación con el tiempo de juego diario promedio con sus pares.

En el contexto de la encuesta, se observa que entre los niños y niñas que pasan más de tres horas al día jugando con sus pares, la mayoría (62%) limita su uso de pantallas a solo una hora diaria. Esto sugiere una tendencia marcada hacia la restricción del uso de dispositivos digitales entre aquellos que participan activamente en actividades sociales con sus pares. Por otro lado, un 17% de estos niños y niñas que tienen un alto tiempo de juego con pares también utilizan las pantallas por más de tres horas al día,

indicando una menor limitación en el uso de dispositivos digitales en este grupo. En contraste, entre los niños que juegan solo una hora al día con sus pares, un 33% utiliza las pantallas por más de tres horas diarias. Este hallazgo sugiere que los niños que participan menos en juegos con pares tienden a dedicar más tiempo al uso de dispositivos digitales, posiblemente como una forma de ocupar su tiempo libre.

Los datos del Cuadro N°1, que detallan estas relaciones, revelan una clara tendencia inversa: a medida que aumenta el tiempo dedicado al juego con pares, disminuye el tiempo dedicado al uso de pantallas. Este patrón sugiere que las interacciones sociales pueden actuar como un contrapeso al uso excesivo de dispositivos digitales entre los niños. Esta conexión resalta la importancia de promover actividades sociales entre los niños como una estrategia para mitigar los efectos negativos del tiempo prolongado frente a las pantallas, apoyando así un desarrollo integral y saludable.

En síntesis, se observa que a medida que aumenta el tiempo diario frente a las pantallas, también aumenta el tiempo que los niños juegan solos. Además, se nota una relación inversa entre el tiempo dedicado al juego con pares y el uso de pantallas. Los niños que interactúan más con sus pares tienden a usar las pantallas de manera más moderada, mientras que aquellos que juegan menos con otros niños tienden a pasar más tiempo frente a las pantallas. Esto sugiere que el uso excesivo de dispositivos digitales podría contribuir al aislamiento social entre los niños, reflejado tanto en el tiempo de juego solitario como en la reducción del juego con pares, una preocupación compartida por los adultos entrevistados.

Conclusiones

Hasta aquí, hemos explorado las percepciones de padres, madres y/o tutores de los alumnos de jardines comunitarios sobre el uso de pantallas por parte de los niños y niñas, abordando su impacto en el juego, el aprendizaje y las interacciones sociales. Aquí resaltamos los siguientes puntos clave.

En primer lugar, la mayoría de los adultos consultados reconocen la importancia del juego como herramienta de aprendizaje, destacando su contribución al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los niños. Sin embargo, existe una división marcada en cuanto al papel de las pantallas en este proceso: mientras que una parte considerable de los encuestados reconoce el potencial educativo de las pantallas, otro grupo significativo los percibe como obstáculos que pueden afectar negativamente el aprendizaje y el desarrollo infantil.

En segundo lugar, en cuanto al uso de pantallas como forma de juego, se valoran ciertas aplicaciones y contenidos digitales como herramientas que pueden facilitar el aprendizaje y ofrecer una manera moderna y atractiva de juego para los niños. Esta perspectiva destaca la capacidad de las pantallas para proporcionar experiencias interactivas y educativas que enriquecen el desarrollo cognitivo y creativo de los niños pequeños. Sin embargo, existe una preocupación considerable sobre los posibles efectos negativos del uso excesivo de pantallas, como la reducción de la interacción física, el impacto en la imaginación y creatividad, y el riesgo de exposición a contenido inapropiado. La incertidumbre sobre si el uso de pantallas realmente constituye juego en el sentido tradicional subraya la necesidad de un enfoque equilibrado y reflexivo al integrar la tecnología en las experiencias de juego infantil.

En tercer y último lugar, la relación entre el uso de pantallas y el tiempo dedicado al juego con pares y en soledad muestra una tendencia inversa clara: a medida que aumenta el tiempo frente a las pantallas, tiende a disminuir el tiempo dedicado al juego interactivo con otros niños. Esta correlación sugiere que el uso excesivo de dispositivos digitales podría estar relacionado con un mayor aislamiento social entre los niños, limitando sus oportunidades de interactuar y desarrollar habilidades sociales de manera efectiva.

Para concluir, subrayamos la complejidad del papel de las pantallas en el juego y el aprendizaje infantil. Es claro que el uso de dispositivos digitales en la primera infancia requiere un enfoque equilibrado y consciente, dado que se han identificado tanto beneficios como preocupaciones. En el futuro, es crucial investigar cómo maximizar el potencial educativo de las pantallas mientras se minimizan sus efectos adversos. Además, es importante explorar la interacción entre el tiempo de pantalla y otras formas de juego, así como su impacto a largo plazo en el desarrollo social y emocional de los niños, para proporcionar información valiosa a padres, educadores y formuladores de políticas. Se sugiere también la necesidad de estudios longitudinales que analicen cómo las experiencias de juego mediadas por la tecnología influyen la evolución de las habilidades cognitivas y sociales a lo largo del tiempo.

Referencias Bibliográficas:

- Aristizábal García, D.M. y Pedraza Gómez, Z. (2023). *¿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.
- Castells, M. (1995). *La Ciudad Informacional: tecnologías de la Información, reestructuración económica y el proceso urbano regional*. Ed. Alianza, Madrid
- Gendler, M. y Andonegui, F (2021). *El COVID-19 y las regulaciones digitales en Argentina: modificaciones y desarrollos en una pandemia inédita*. *Controversias y Concurrencias Latinoamericanas*; 12(22).
- 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).
- Lago Martínez, S. (2020) *Brecha digital, trabajo y plataformas*. TELOS, <https://telos.fundaciontelefonica.com/brecha-digital-trabajo-y-plataformas/>
- Martínez, C y Sánchez, M.(2019) . *Actividades extraescolares y uso del tiempo libre en las infancias argentinas*; IV Jornadas Interdisciplinarias de Jóvenes Investigadorxs en Ciencias Sociales, 97-110; San Martín.
- Ministerio de Cultura de la Nación. (2023). *Encuesta Nacional de Consumos Culturales 2013/2023: Principales consumos y prácticas culturales de adolescentes y jóvenes*.
- Moscovici, S. (1979). *El Psicoanálisis, su imagen y su público*. Buenos Aires. Ed. Huemul, Buenos Aires, 2da. edición, cap. I, pp. 27-44.
- Moreira SM (2021) *Políticas sociales, reflexiones sobre la inclusión digital (2010-2019)*. *Revista lo que vendrá*; Nueva Época Año 16 Número 12 Carrera de Ciencias Políticas Universidad de Buenos Aires, Argentina.
- 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)
- Pavez Soto, I. (2011). *Migración infantil: rupturas generacionales y de género. Las niñas peruanas en Barcelona y Santiago de Chile* (Tesis doctoral). Universidad Autónoma de Barcelona.
- Raynaudo, G. M. (2020). *Educación en el mundo digital: un estudio empírico con niños preescolares*. Teseo.
- Van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad: una historia crítica de las redes sociales*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Vujosevich, J; Giménez, L; Moreira, S. (2003). *El trabajo de campo y la entrevista en profundidad. Vivencias de los investigadores*, En torno a las metodologías: abordajes cualitativos y cuantitativos, Lago Martínez, et al (comp.). Editorial Proa XXI, Buenos Aires.
- Waisman, I., Hidalgo, E., y Rossi, M. L. (2018). *Uso de pantallas en niños pequeños en una ciudad de Argentina*. *Archivos argentinos de pediatría*.