

ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN

PANTALLAS Y JUEGO EN LA PRIMERA INFANCIA SEGÚN LAS VOCES PARENTALES

SCREENS AND PLAY IN EARLY CHILDHOOD ACCORDING TO PARENTAL VOICES

TELAS E BRINCADEIRAS NA PRIMEIRA INFÂNCIA DE ACORDO COM AS VOZES DOS PAIS

María de los Ángeles Fanaro¹

Marilina Pezzi²

Anabella Miralles³

Jorgelina Sandoval⁴

¹CONICET-Núcleo de Estudios Sociales y Educativos de la FCH. UNICEN, Argentina, mariangelesfanaro@gmail.com

²CONICET-Núcleo de Estudios Sociales y Educativos de la FCH. UNICEN, Argentina, pezzimarilina@gmail.com

³CONICET-Núcleo de Estudios Sociales y Educativos de la FCH. UNICEN, Argentina, amiralles@fch.unicen.edu.ar

⁴CONICET-Núcleo de Estudios Sociales y Educativos de la FCH. UNICEN, Argentina, jsandoval@fch.unicen.edu.ar

RESUMEN

Esta investigación 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 plantear algunas tensiones en relación al juego. Se parte de la premisa de la importancia del juego desde el nacimiento y su papel fundamental en la infancia y a lo largo de la vida, y se cuestiona si el uso de pantallas en edades tempranas puede afectar el desarrollo del juego. Para ello, se diseñó y aplicó 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 y la esencia de la infancia.

Palabras Claves: *infancias; juegos; pantallas; familias.*

ABSTRACT

This research aims to examine the use of screens during early childhood in the home environment, through the perspective of the adults responsible for the care and upbringing of boys and girls. It starts from the premise of the importance of play from birth and its fundamental role during childhood and throughout life, and questions whether the use of screens at an early age may influence the development of play. To achieve this, an asynchronous and voluntary questionnaire was designed and administered to a group of caregivers responsible for children aged 45 days to 6 years, belonging to seven early childhood institutions (daycare centers and kindergartens). The results obtained indicate that families appear to have limited knowledge regarding the effects of inappropriate screen usage and demonstrate a significant need for information on this matter, in order to preserve the health and essence of childhood. by working collaboratively with families and strengthening digital transformation skills in preschool students.

Key words: *childhood; games; screens; families..*

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo examinar o uso de telas na primeira infância no ambiente doméstico, por meio da percepção dos adultos responsáveis pelo cuidado e criação de meninos e meninas. Partimos da premissa da importância do jogo desde o nascimento e seu papel fundamental na infância e ao longo da vida, e questionamos se o uso de telas em idades precoces pode afetar o desenvolvimento do jogo. Para isso, foi projetado e aplicado um questionário assíncrono e voluntário a um grupo de adultos encarregados do cuidado de crianças de 45 dias a 6 anos, pertencentes a sete instituições de nível inicial (creche e jardim de infância). Os resultados obtidos indicam que as famílias parecem ter um conhecimento limitado sobre os efeitos do uso inadequado de telas e demonstram uma forte necessidade de receber informações a esse respeito, a fim de preservar a saúde e a essência da infância.

Palavras chaves: *infância; jogos; telas; famílias.*

Fecha de recepción: 13 de septiembre de 2023

Fecha de aceptación: 07 de diciembre de 2023

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN Y SUS ANTECEDENTES

Las tecnologías digitales se han convertido en elementos corrientes y hasta en algunos casos, indispensables en nuestra vida cotidiana. Desde el despertador que suena por la mañana hasta el teléfono inteligente que llevamos con nosotros a todos lados, estas innovaciones han revolucionado la forma en que nos comunicamos, trabajamos, nos informamos y entretenemos. Las redes sociales nos mantienen conectados con amigos y familiares en todo momento, mientras que los asistentes virtuales responden nuestras preguntas y nos brindan información al instante. Incluso en el ámbito laboral, las tecnologías digitales han optimizado los procesos, permitiéndonos trabajar de manera más eficiente y colaborativa. Ante este escenario, que podría interpretarse como invadido por la gran presencia de las tecnologías digitales respecto de las generaciones pasadas, se desarrollan niños y niñas¹ cuyas infancias también se ven modificadas.

Entonces, aceptamos que las tecnologías digitales llegaron para quedarse, y que han cambiado radicalmente la sociedad, pero también el concepto de infancia se ha ido modificando en el tiempo. Según Brawn (2010) durante

¹ Sin desconocer la perspectiva de género y la diversidad cultural, y en pos de la legibilidad y la fluidez de la lectura, en este artículo se optó por referenciar a las personas de edad infantil con las palabras niño/s y niña/s. Asimismo, en otros casos por simplicidad se opta por la referencia de objetos y situaciones en masculino y singular, sin por ello privilegiar este aspecto.

siglos la infancia fue considerada como un tiempo de pasaje sin importancia, confinada a extramuros de la ciudadanía, en la que el niño aprendía simplemente de su coexistencia con los adultos y en algunos casos se encontraba a su servicio utilitario. Imperaba la concepción del niño como ser inacabado, sujeto ignorado, forma inmadura de adulto, o ser diabólico y perturbador que no merecía ninguna especial atención (pág. 45). Esta concepción de la niñez ha ido cambiando con el tiempo, pero a pesar de los debates sobre su definición y sobre las diferencias culturales acerca de lo que se debe ofrecer a los niños y las niñas y lo que se debe esperar de ellos/as, ha habido un criterio ampliamente compartido de que la infancia implica un espacio delimitado y seguro, separado de la edad adulta, en el cual los niños y las niñas pueden crecer, jugar y desarrollarse. La Convención sobre los Derechos del Niño², aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1989, planteó una nueva definición de la infancia basada en los derechos humanos estableciendo una serie de normas universales relativas a la infancia, considerando a los derechos de la niñez como una exigencia con fuerza jurídica obligatoria. Así, el Artículo N° 31 manifiesta: “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias

² Asamblea de las Naciones Unidas (1989), Convención sobre los Derechos del Niño, Oficina del Alto Comisionado de Derechos Humanos de las Naciones Unidas, Nueva York, NY, <https://digitalcommons.ilr.cornell.edu/cgi/viewcontent.cgi?articulo=1007&contexto=niño>.

de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”. Por lo tanto, es responsabilidad de adultos y educadores, en primer lugar, conocer los conceptos y discursos que se sostienen desde varias perspectivas complementarias, respecto del uso de las pantallas en la primera infancia. Como consecuencia de este conocimiento, se podrá reflexionar y actuar para que sus niños y niñas hagan una incorporación saludable de la tecnología y un buen uso de sus pantallas.

Este creciente uso de pantallas³ en la sociedad de los países desarrollados y en vías de desarrollo, y su incorporación en la vida cotidiana, fue tan rápido que el límite entre los distintos usos (y abusos), aún no alcanzaron a establecerse. Varias investigaciones ya abordaron la relación entre las pantallas en la infancia y el juego, y se ha señalado que determinados factores como la edad, el momento del día en que interacciona con las pantallas, el contenido que consume y el tiempo de uso son especialmente importantes. En general, hay un consenso sobre el impacto negativo del exceso de uso de pantallas digitales en los niños, según Domingues-Montanari (2016). Aunque también se reconoce que, con el contenido de internet cada vez más accesible a dispositivos móviles a mano de niños y niñas, como los celulares y tabletas, supervisar la actividad con las pantallas y monitorear su impacto es más difícil que nunca (McDool, Powell, Roberts y Taylor, 2019). Asimismo, no hay una única definición para tiempo en pantalla, tomaremos la que se ofrece en el diccionario Merriam-Webster⁴ donde se define el tiempo en pantalla (time screen) como el “tiempo dedicado a ver televisión, jugar videojuegos, o usar dispositivos electrónicos con una pantalla (tales como celulares inteligentes y tabletas)”

En los últimos años, se han realizado numerosos estudios sobre los efectos del uso de pantallas en niños y ni-

³En este trabajo se hará referencias a “pantallas” para señalar de forma generalizada a todos los dispositivos electrónicos que emiten a los usuarios luz, sonido y movimiento de imágenes y en algunos casos permiten la interacción con los usuarios con forma de respuestas, entrando en esta categoría los TV (Smart-tv), teléfonos celulares (diferentes tipos de teléfonos, incluyendo los Smartphone o teléfonos inteligentes.), computadoras (tanto fijas de escritorio como notebooks o tabletas), consolas de juegos, etc.

⁴Accesible en <https://www.merriam-webster.com/dictionary/screen%20time>

ñas y se han propuesto recomendaciones (por ejemplo, Arru Galán, 2017; Waismana, Hidalgo y Rossia, 2018; Banderas, 2021; Villalba, Pinedo, Snaider, Vargas Capará y Gerometta, 2020; Pedrouzoa, Peskinsa, Garbochia, Sastrea y Wasserman, 2020). Entre las investigaciones académico-científicas actuales que abordan la relación e interacción de niños y niñas en edad preescolar con pantallas táctiles, resaltamos el trabajo de Crescenzi-Lanna y Grané (2021). Allí se presenta un estado bastante actual de la cuestión sobre el estudio de la interacción de niños y niñas con las pantallas interactivas para dispositivos móviles, desde la perspectiva de cómo los menores juegan y aprenden, y desde el estudio de los recursos digitales que utilizan para ello.

Como referentes sobre el uso de dispositivos digitales en función de la edad de los niños, se consideraron las sugerencias de la Organización Mundial de la Salud (OMS), de la Asociación Americana de Pediatría (AAP), dos organismos mundialmente reconocidos que se ocupan de cuestiones relacionadas a la salud de la población, y en particular de los niños y las niñas. A nivel nacional, se consideraron los lineamientos de la Sociedad de Pediatría Argentina (SAP). De los estudios publicados, estas organizaciones, acuerdan en la no utilización de pantallas antes de los dos años de edad, ya que allí están en pleno desarrollo y una de las pautas madurativas que se van cumpliendo en esta etapa es el lenguaje. Es ampliamente sabido que el sistema nervioso central se desarrolla significativamente entre el nacimiento y los 36 meses, por lo que los estímulos que en esta etapa se reciban serán muy importantes. Las pantallas no cuentan con condiciones trascendentales para el desarrollo como son la tridimensionalidad del mundo real y la interacción humana (tonos de voz, atención, emoción, afecto, contacto físico, etc.) tan fundamentales para el crecimiento y la construcción de la subjetividad. La falta de estos estímulos podría generar consecuencias negativas, además se debe tener en cuenta también, todo lo que no se hace mientras se está con pantallas. Entonces, los padres, madres y educadores pueden encontrarse en un desconcierto, ante un uso que se advierte como nocivo, pero sobre el cual no se tiene demasiada claridad sobre cómo actuar.

Por otro lado, se ha estudiado la incorporación de la tecnología en la enseñanza como innovación, sobre todo de las tecnologías de la información y la comunicación para la mediación pedagógica (García Naranjo, 2012; Lozano Díaz, 2014; Mendoza Bernal, 2014; etc.). En lo que respecta a las pantallas y la conexión a internet, se acepta que los niños y las niñas tienen oportunidades para la autoexpresión, el aprendizaje y la consolidación de amistades.

Entonces, más allá de enfocarnos en los efectos negativos de la tecnología o en las oportunidades que presenta para el aprendizaje y el desarrollo de la niñez, en este trabajo enfatizamos en la relevancia del juego, tanto por ser un derecho de los niños y niñas, como por ser el aspecto constitutivo del psiquismo infantil (Mangioni, Marlia, y Riva, 2018). Diversos autores abonan ideas relativas al juego, como Antón (2007), Bañeres (2008), Caillois (1986), Cagigal (1971), Delgado (2011), Huizinga (2007) entre otros. Así por ejemplo Yutang, (1937) destaca el carácter creador y artístico del juego, ya que lo que define al juego es que no debe haber razón para jugar; y que en el juego está el placer de la acción libre, sin trabas, con la dirección que el jugador quiera darle.

Actualmente, se acepta que el cerebro humano está diseñado para desarrollarse en los primeros años mediante la exploración del entorno físico y la interacción social, se desprende la importancia del correcto desarrollo sensorial y perceptivo, y la importancia de jugar. Así, para Aguilar, Carreras, Navarro y Martín (2011) el juego es la actividad principal del niño, la vía para elaborar y expresar sus sentimientos y un hecho clave para desarrollar todo tipo de competencias intelectuales, sociales y morales". También Öfele (2014) plantea que lo lúdico es tan esencial y fundante como lo es la alimentación en un niño que va creciendo y desarrollándose. Hasta tal punto, que plantea que una vida sin juego es una mecanización, una repetición automática de rituales para sobrevivir; una vida sin juego, para esta autora, deja de tener sentido y las consecuencias son serias a corto, mediano o largo plazo.

Por lo tanto, partiendo de la importancia del juego para el desarrollo en la primera infancia, y aceptando que el debate sobre los efectos de la inmersión de niños y ni-

ñas en un entorno digital aún no está resuelto, se vuelve necesario que los adultos responsables puedan conocer y reflexionar críticamente esta nueva realidad. Por eso, nos propusimos abordar esta investigación para explorar qué conocen los adultos responsables de niñas y niños, respecto al uso y efectos de las pantallas en el hogar y al tiempo que permanecen frente a ellas. También nos preguntamos si puede establecerse una relación entre la forma en que los padres conciben el uso de las pantallas con lo que habilitan de las pantallas en su hogar.

2. METODOLOGÍA

La investigación es esencialmente cualitativa, pues se enfoca en comprender los fenómenos, explorando desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto. Debido a la conocida situación de emergencia sanitaria de los años 2020 y 2021, a causa de la pandemia por el COVID-19 a nivel internacional, la recolección de datos, que en un principio fue pensada a través de la técnica de entrevista presencial, se llevó a cabo en forma de cuestionarios. Estos fueron respondidos en formato electrónico y asincrónicos. y estaban conformados por un conjunto de preguntas cerradas y algunas abiertas. Desde allí se recopiló datos de quien respondió (edad) y del/la niño/a del que es responsable (edad, género y ciclo de nivel inicial al que asiste), pero principalmente indaga acerca de las características del uso de las pantallas en el hogar.

Dado que nuestro interés investigativo se centró en tener un amplio espectro de voces de miembros del núcleo familiar, seguimos el principio de "variación máxima" en la selección de la muestra, siguiendo a Flick (2004). Se seleccionaron en total 7 instituciones, donde cada una corresponde a la conjunción de ser de gestión pública (nacional o provincial), privada, y ser jardín maternal o de infantes urbano, o de jardín infantil rural matrícula mínima de la ciudad de Tandil, provincia de Buenos Aires. Las instituciones seleccionadas manifestaron apoyo y disposición para enviar los cuestionarios, los mismos llegaron a las familias a través de los medios de comunicación que utilizan frecuentemente y su devolución fue voluntaria y anónima. Obtuvimos que un total de 249

adultos de 35 años de edad en promedio, padres/madres de niños/as cuyas edades varían de 45 días a 6 años. Estos datos fueron variables ilustrativas, en el sentido que no se tomaron en cuenta como variables de estudio para las preguntas que nos formulamos en este trabajo.

A partir de nuestras preguntas de investigación y del marco conceptual adoptado, formulamos tres dimensiones a modo de categoría de análisis:

1- Una dimensión que denominamos: “Uso de las pantallas que hacen los niños”, según lo declarado por los adultos que respondieron el cuestionario

2- Una dimensión que denominamos: “Juego que realizan los niños sin pantallas y la interacción con otros en el juego”

3- Una dimensión relativa a la “Interrelación entre la familia, las pantallas y el juego”, subdividida a su vez en tres subcategorías de análisis:

3a) Las autorizaciones y supervisión de los niños y las niñas y las pantallas

3b) La información de los adultos responsables acerca del uso de las pantallas

3c) La percepción de los adultos en relación a los cambios sobre el uso de pantallas en los últimos tiempos.

A continuación, presentamos el análisis descriptivo de las respuestas, a partir del uso de una estadística simple, y luego, según la naturaleza de las preguntas, realizamos un análisis bivariado para algunas cuestiones, buscando la correlación estadística, realizando la prueba de chi-cuadrado.

3. RESULTADOS

En relación a la cantidad de pantallas que hay en el hogar, los dispositivos más usuales resultaron ser la tv y los teléfonos celulares. Así, de 249 familias encuestadas, algo más de un cuarto (69/249 familias) declararon poseer sólo 1 tv, y los tres cuartos restantes declararon poseer de 2 a 4 tv en el hogar. Para el caso del teléfono celular, cerca del 80% declararon tener entre 1 ó 2 teléfonos celulares en la familia, mientras el 20% restante de las familias declaró poseer 3, 4 o más. Todas las familias

encuestadas tienen acceso a internet, en su mayoría por cable y fibra óptica, además, de datos móviles. Como se puede notar, en los hogares de los encuestados, sería mayor la cantidad de televisores en el hogar, que teléfonos móviles, aunque esto no nos indica acerca del uso de los artefactos. Se reconoce una tendencia a consumir menos tiempo delante del televisor y más tiempo al uso de teléfonos y tablets digitales, según indican algunos estudios como el de Loprinzi y Davis (2016)⁵. El crecimiento de contenidos en las plataformas de vídeo por streaming y el aumento de las opciones de entretenimiento online en dispositivos móviles son algunas de las principales razones para entender por qué el consumo en televisión viene disminuyendo en los últimos años. Las nuevas tecnologías y los dispositivos móviles han modificado los patrones de consumo informativo y de otro tipo de contenidos, pero esta cuestión compleja, excede a los objetivos de este trabajo.

3.1 Uso de las pantallas que hacen los niños:

En cuanto al uso de las pantallas que hacen los niños y las niñas según lo declarado por los adultos responsables, para la mayoría (el 90 %) el hogar es el sitio donde sus hijos utilizan las pantallas con mayor frecuencia, mientras que muy pocos lo hacen fuera del hogar (10%). Al preguntar por la edad en la cual los niños y las niñas comenzaron a utilizar algún tipo de pantallas en el hogar, más de la mitad (66%) del total declararon que sus hijos e hijas comenzaron a utilizar pantallas antes de los 2 años. Este resultado, resulta claramente distinto de 1 Esta tendencia ya fue examinada por estos autores, donde investigaron la visualización de la televisión (TV) informada por los padres entre los niños y las niñas en edad preescolar (2-5 años) y los niños de edad escolar (6-11 años) entre 2001 y 2012. Si bien este estudio tiene varios años, y se realizó en EEUU, se reconoce como tendencia el abandono progresivo del uso de la TV, reemplazándose por otros media de dispositivos móviles como teléfonos y tablets. as recomendaciones vigentes de los organismos como la AAP, la OMS y la SAP, quienes recomiendan que, en menores de 24 meses, se debe evitar el contacto con las pantallas a excepción de las comunicaciones con familiares o amigos mediante video-

conferencias, tan naturalizado a partir de la pandemia reciente. También autores especialistas en tecnología y seguridad informática como Bortnik (2020) desaconsejan el uso de pantallas antes de los 2 años.

Con relación al tipo de dispositivo utilizado por los niños y las niñas, el 71% de las respuestas indican que el dispositivo con que mayor cantidad de tiempo interactúan los niños es el teléfono móvil, mientras que el restante de los adultos se refiere a que también se utilizan otros dispositivos como tablets, notebooks, consola de videojuegos, pero en mucha menor cantidad. Podemos notar que estos resultados son acordes con la perspectiva de García Galera (2008), quien expresa que nos encontramos ante una generación que ha nacido en un contexto tecnológicamente avanzado de los que, sin duda, ha contribuido a su familiaridad con el entorno mediático y audiovisual:

La televisión, videoconsolas o internet forman parte de su vida cotidiana, pero el teléfono móvil les ha permitido conjugar en una sola herramienta todas las posibilidades: desde la pequeña pantalla se puede ver la televisión, jugar con videojuegos o conectarse a internet. No obstante, esta nueva plataforma de comunicación e información, y las nuevas formas de -ocio de pantallas- que incorpora, se han instalado en la sociedad a una velocidad sin precedentes y traen consigo una serie de efectos que ya empiezan a vislumbrarse y a generar señales de alarma entre la opinión pública. (p. 5)

Con relación al tiempo de uso del teléfono móvil, más de la mitad (54%) afirman que los niños lo utilizan entre 1/2 y 1 hora, el 30% manifiesta que lo utilizan entre 1 y 2 horas diarias, mientras que solamente el 16 % responde excede las 2 horas diarias. Si bien a primera vista parece alentador que más de la mitad de los niños de las familias encuestadas utilizan el teléfono celular poco tiempo (entre media y una hora), resulta cuestionable que cuando indagamos en otra pregunta del cuestionario acerca de si los niños disponen de un horario establecido para el uso de las pantallas en la cotidianeidad, algo más de la mitad de las familias encuestadas (54%), sostienen que los niños utilizan las pantallas a demanda, es decir, sin

establecer un horario determinado o acordado. Esto podría tomarse como un indicador de la ausencia de límites en cuanto al uso de pantallas, y como consecuencia, el desconocimiento del tiempo que los niños pasan en presencia de las pantallas. Por esto, podemos sospechar que ante la pregunta del tiempo que los niños y las niñas ocupan frente a pantallas, podría tratarse de una respuesta por compromiso, donde los adultos de alguna manera entienden que no es bueno para la salud de sus hijos e hijas pasar muchas horas frente a las pantallas.

Esta pregunta, además, nos lleva a reflexionar sobre la sugerencia de establecer pautas y normas en cuanto al uso de pantallas, por parte de los adultos responsables de la crianza de los niños. Según lo que plantea UNICEF (2021) esto permitirá a los niños y las niñas, tener una rutina que los organice para cada momento del día, como los hábitos de higiene, la alimentación, el sueño, la organización de actividades fuera del hogar como asistencia al jardín, y a otras instituciones como un club. Y lo clave para el crecimiento y desarrollo del niño es que diariamente se destine un tiempo dedicado al juego.

Ante la pregunta con quiénes utilizan las pantallas los niños, casi en su totalidad los adultos respondieron que los niños hacen uso de las pantallas en compañía (241/249 respuestas). Esto sí está en línea con lo recomendado por los especialistas acerca de la necesidad de la compañía de adultos responsables, cuando los niños se exponen al uso de las pantallas. Si bien no se preguntó específicamente cómo es la compañía a que hacen referencia los adultos, consideramos clave en este contexto problematizar este concepto, tomándolo mucho más allá del efecto de acompañar (estar con otra persona, o existir junto a ella). Es decir, lo deseable es que tanto los niños como los adultos sean protagonistas de aquello que “comparten” a través del dispositivo (por ejemplo, ver videos musicales, jugar, o mirar dibujos animados/películas), lo cual da oportunidad de compartir y enriquecer la actividad, más que simplemente “controlar” lo que el niño hace. En este sentido, desconocemos si las respuestas obtenidas comparten este punto de vista, o simplemente consideran la relevancia de la compañía del adulto por cuestiones de responsabilidad hacia los niños.

También, se preguntó a las familias sobre si utilizan la televisión encendida, mientras los niños realizan otras actividades, a lo cual la mayoría (95%) de las familias, admitió el uso de la televisión de fondo. Esto coincide con los resultados de estudios como el de Bringué Sala (2008) sobre el uso de las pantallas, el cual concluyó que la televisión es un medio de acompañamiento principalmente durante las comidas, la realización de tareas escolares, el estudio o la lectura. También está presente en los momentos de encuentro familiar, los momentos de juego o la dedicación de tiempo a la navegación por Internet. Así, la televisión es vista como una actividad multitarea: mientras ven la tv los niños y las niñas se alimentan, comunican con su familia, hacen la tarea, estudian; duermen con la tv encendida, y hasta juegan con la tv de fondo. Esto alerta sobre el efecto negativo de la “multitarea”, es decir con la atención aparentemente “dividida” entre las distintas acciones. Sin embargo, avances en las neurociencias indican que la atención es una sola, y lo que se hace es cambiarla rápidamente de una a otra acción, con el estrés que esto conlleva para el sistema cognitivo. Desmurget (2020) aconseja que las pantallas deben utilizarse por separado (una cada vez) y mantenerse fuera del alcance de los niños mientras están comiendo, haciendo sus deberes o hablando con el resto de la familia. Cuanto más se someta un cerebro en proceso de desarrollo a la multitarea, más permeable será a la distracción.

Además, y basándonos en la recomendación de la AAP (2016) acerca de que “la tv encendida de fondo no favorece la interacción verbal-no verbal entre padres e hijos”, se encuentra otro potencial efecto negativo en el campo lúdico, en el cual se ve perjudicada la interacción entre los padres, madres e hijos/as. Para Imma Marín (2020) cuando se juega, emerge una gran cantidad de beneficios como la capacidad de: observación, atención, perseverancia, paciencia, manipulación, creación, razonamiento, lenguaje, coordinación óculo-manual, coordinación de movimientos y por supuesto de defensas a la frustración, gestión de las emociones, y creación de vínculos. Por este motivo la televisión encendida como fondo, constituiría un elemento innecesario y obstaculizador en el juego.

Con respecto a con qué fines los niños hacen uso de las pantallas en el hogar, las respuestas indican que cerca de 1/3 de los encuestados, manifiestan que los niños utilizan las pantallas para jugar en el hogar, mientras que cerca del 2/3 restante lo hace con otros fines, en su mayoría para el entretenimiento. Consideramos aquí importante reflexionar sobre el concepto de entretenimiento y su relación con el juego, y lo haremos a partir de Moliner (1966) y su Diccionario del uso del español, donde establece que “entretener significa distraer a alguien impidiendo que siga su camino, que siga haciendo lo que hacía o que vaya a un sitio o empiece a hacer otra cosa”. Complementando esta definición, tomamos los aportes del Diccionario de la Real Academia Española (2014) donde los primeros significados hacen referencia a esta idea de distraer, y recién en la última referencia se explicita como “divertirse jugando, leyendo, etc.”

Entonces, según los resultados obtenidos, los niños utilizarían en primer lugar las pantallas como entretenimiento, esto es, recreación-diversión, principalmente en lugares públicos cuando realizan salidas con los adultos para que permanezcan contenidos y en quietud y, por otra parte, como se mencionó anteriormente, los niños utilizan las pantallas para que los adultos logren llevar a cabo sus tareas. Es muy común que los padres permitan mirar videos en plataformas como YouTube para que sus hijos se distraigan mientras están en la sala de espera, para que se queden quietos, o que la espera se haga más amena. Sin embargo, como sostiene Bortnik (2020, p.61) esta opción, que en principio parece inofensiva porque no solicita ningún dato o contacto, por error de un “clic” puede llevar a los niños y las niñas, a videos inapropiados para su edad. Por otro lado, niños y niñas en edad preescolar, utilizan las pantallas para jugar, es decir, utilizan los dispositivos tecnológicos como medio de juego. A partir de lo expuesto, se considera importante que los adultos responsables de acompañar el tránsito por la primera infancia puedan repensar y propiciar el juego sin tener que recurrir a las pantallas ya que éstas no permiten interactuar, modificar las reglas del juego, no dan lugar a la creatividad y espontaneidad, propias del niño que juega de manera libre, sin un fin en sí mismo. Además, como sostiene Autor (2019) el juego posee una importante función socializadora e integradora que

permite conocer a otros y experimentar conductas en la interacción, esto conlleva a experimentar situaciones de juego en el espacio y en el tiempo que posteriormente se traducen en recuerdos gratos, donde las sensaciones juegan un papel importante. A través de las pantallas, no es posible establecer dicha interacción esencial en el juego, como lo sostienen las especialistas.

3.2 Juego que realizan los niños sin pantallas: el juego libre

Con respecto a la frecuencia con que los niños llevan a cabo el juego sin recurrir a las pantallas, pero en interacción con otras personas (pares o adultos) el 70% de los adultos percibe que sus hijos juegan mayormente en solitario. Interpretamos que este valor pudo verse influenciado por el contexto de pandemia. Mientras que el 30% restante declararon que los niños siempre o casi siempre juegan con otros niños, cuando no están frente a las pantallas. Si bien es reconocida la importancia del juego solitario, alertamos sobre el hecho que los adultos responsables de la crianza de los niños no pasen por alto su importancia, no solo de manera solitaria y sin pantallas, sino en interacción con otros (niños o adultos). Sin embargo, desconocemos la realidad de cada familia, ya que es posible que, por cuestiones laborales, o de otra índole, vivan en un hogar que dificulta las interacciones con otros niños, el amor y el encuentro como plantea Ófele (2014). Sin embargo, aquí es muy importante, mencionar como sostiene Banderas (2021), que los padres pasen tiempo jugando con los hijos. Sabemos el beneficio que tiene el juego: el desarrollo de la creatividad, el desarrollo del aparato psicomotor.

3.3 Interrelación entre la familia, las pantallas y el juego

a) Las autorizaciones y supervisión de los niños cuando están frente a las pantallas

Ante la pregunta si las familias han formulado hacia los niños ciertas reglas con respecto a la utilización de las pantallas, la mayoría de los adultos (83%) respondió afirmativamente, lo cual resulta alentador. Con respec-

to al tipo de las reglas o límites establecidos el 75% de las familias expresó que ha formulado reglas refiriéndose tanto al contenido como al tiempo de exposición a las pantallas por parte de los niños y las niñas. El 11% formuló reglas sólo en relación a los contenidos, es decir tipo de juegos, sitios web visitados, videos, otras y el 12% solamente formuló reglas en relación al tiempo (horas) de exposición a pantallas. Respecto a los límites, adoptamos la idea de Noro (2005), quien propone que éstos son parte de la misma vida porque constituyen los cercos necesarios de protección y orientación. Es decir, las pautas tienen solamente el aspecto restrictivo, sino protector, porque dan seguridad, construyen un sector habilitado para manejar la autonomía propia (Noro, 2005 pág. 2).

Ante la pregunta acerca de las dificultades en el establecimiento de estos límites y pautas, casi la mitad de ellos (47%) afirmaron que sienten mayor dificultad para establecer límites y mediar en la utilización de pantallas con sus hijos, que en otras áreas. Probablemente sea a causa de un desconocimiento generalizado acerca de lo que está bien y lo que no es beneficioso para sus hijos, en cuanto a las pantallas. Ante las preguntas que usualmente los adultos nos formulamos con relación a las pantallas: ¿A qué edad les doy un celular a mis hijos? ¿Cómo hacer para que no estén todo el día “conectados”? ¿Puedo enseñarles un uso creativo de la tecnología? Si mis hijos no tienen celular, ¿se van a quedar afuera de la vida social con sus amigos? ¿Aprenden algo jugando con los videojuegos en red? ¿Es cierto que las pantallas y los juegos son adictivos? ¿Qué puedo hacer para ayudarlos a mantenerse seguros en el mundo digital?, entre otras, no siempre se tienen respuestas claras. Con lo cual, es natural entonces que los adultos sientan esta dificultad para poner límites en este ámbito, y tal vez sea más sencillo establecer límites en cuanto al consumo de comidas no tan saludables, o tiempos fuera de casa.

b) La información de los adultos responsables acerca del uso de las pantallas

Acompañar a los niños y las niñas en sus primeros pasos en el mundo digital es un reto único porque también es

algo nuevo para los adultos. Actualmente también es un tema de debate que atraviesa desde el ámbito de lo privado hasta las políticas públicas, un asunto de agenda de estado. Consultamos a las familias si en alguna ocasión habían asistido a talleres o charlas con profesionales sobre el uso de las pantallas en los niños y sus recomendaciones. La mayoría de las respuestas (80%) declararon no haber participado en ninguna instancia formativa y orientativa en este ámbito, y de éstos, un 5%, además, expresó que no lo consideran necesario, argumentando estar al tanto de la temática, y conociendo los riesgos. Del 20% de los adultos que sí asistieron alguna vez a un taller/charla, al solicitarles una reflexión acerca de si pudieron o no aplicar algunas de las recomendaciones, en su mayoría respondieron que sí, ya que seguían el consejo del pediatra, o ellos dijeron comprobar que sus hijos “estaban mejor” utilizando las pantallas de forma más controlada.

En algunos casos, reconocían que era difícil llevar las recomendaciones a la cotidianeidad o sostenerlas en el tiempo, ya que, en contextos de aislamiento, por ejemplo, no había demasiadas actividades sociales para hacer, o era casi imposible controlar los tiempos frente a pantallas cuando sus hijos permanecían en otros lugares a cargo de abuelos, niñera, etc.

Si bien el conocimiento por parte de los adultos responsables de la crianza de los niños, acerca de los riesgos del uso de pantallas es algo impostergable, también es necesario aceptar que las posibilidades reales y contextuales de cada familia, hace que no siempre se puedan abordar desde el hogar. Una vez más, insistimos en la importancia de ser los adultos el modelo a seguir por los niños, y la importancia de no mostrarse con comportamientos “adictivos” a la tecnología (ni a nada nocivo). También enfatizamos en la necesidad de evitar, los adultos hechos que a los ojos de los niños se terminan naturalizando, como lo es estar pendientes constantemente de las notificaciones (mensajería instantánea, email, redes sociales), que por ejemplo llegan a nuestro teléfono móvil y activan nuestra atención, interrumpiendo actividades presentes, como lo serían estar en diálogo con nuestros niños, en un momento de juego.

c) El uso de pantallas y la conexión con los demás con relación a los cambios del uso de pantallas por parte de los niños y las niñas

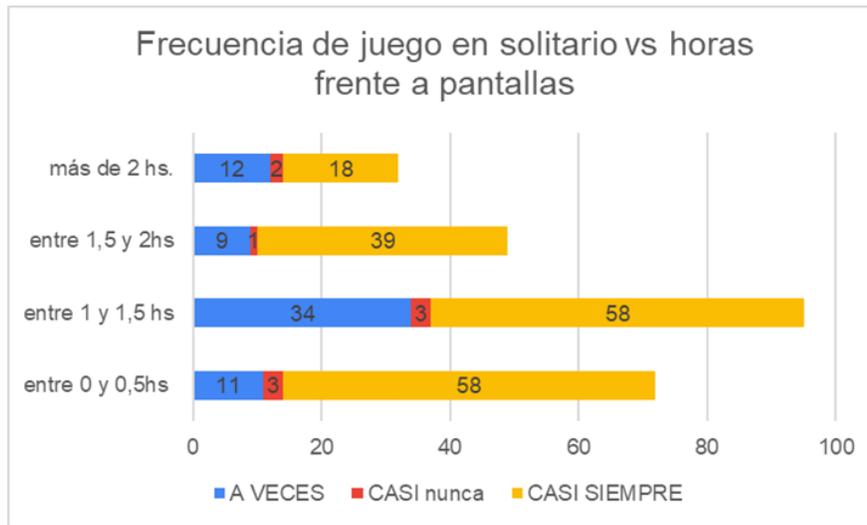
Ante la pregunta de cómo los adultos consideran la relación entre el uso de las pantallas y la conexión personal de sus hijos e hijas con otras personas solamente un 4% no respondió la pregunta o respondió “no sé”, mientras que el 67% de las familias consideró que el uso de las pantallas no interfiere en la sociabilidad de sus hijos. Cerca del 29% manifestó cierta preocupación acerca de las consecuencias ante el uso de las pantallas por parte de sus hijos, con relación a los demás. Los argumentos más utilizados por los adultos de este último grupo de respuestas, hacían referencia a que sus hijos e hijas estaban más aislados con los demás miembros de la familia, no escuchan ni prestan atención, y que las pantallas potencian la necesidad de respuestas inmediatas por parte de los adultos, y de otros niños/as, es decir notan una disminución en la tolerancia. De alguna manera, las conductas de los niños y las niñas descritas por los padres, reflejan lo que los especialistas y las investigaciones, como consecuencias del tiempo de exposición frente a las pantallas.

Para conocer si se puede establecer correlación entre las categorías establecidas, realizamos un análisis bivariado, seleccionamos sólo los pares que resultaban convenientes y apropiados al marco teórico-conceptual asumido y a los objetivos de la investigación. Para cada una de los pares de variables, realizamos las correspondientes tablas de contingencia, y calculamos el coeficiente estadístico Chi-cuadrado de Pearson, realizando una prueba de hipótesis. Encontramos tres pares de variables que presentan asociación estadística (con un 95% de confiabilidad). Es decir, pares de variables que en la prueba de chi-cuadrado nos permitieron rechazar la hipótesis nula (que establece la independencia de las variables) y aceptar la hipótesis alternativa.

- Cantidad de horas de uso del teléfono celular y frecuencia de juego libre solitario (sin pantallas).

Esto indica que la cantidad de horas que los niños usan el celular está relacionada con la frecuencia de juegos sin pantalla (en solitario), notemos que, por la naturaleza de

Figura 1: Distribución de frecuencia de juego libre según las horas de uso de pantallas.



Fuente: Elaboración propia

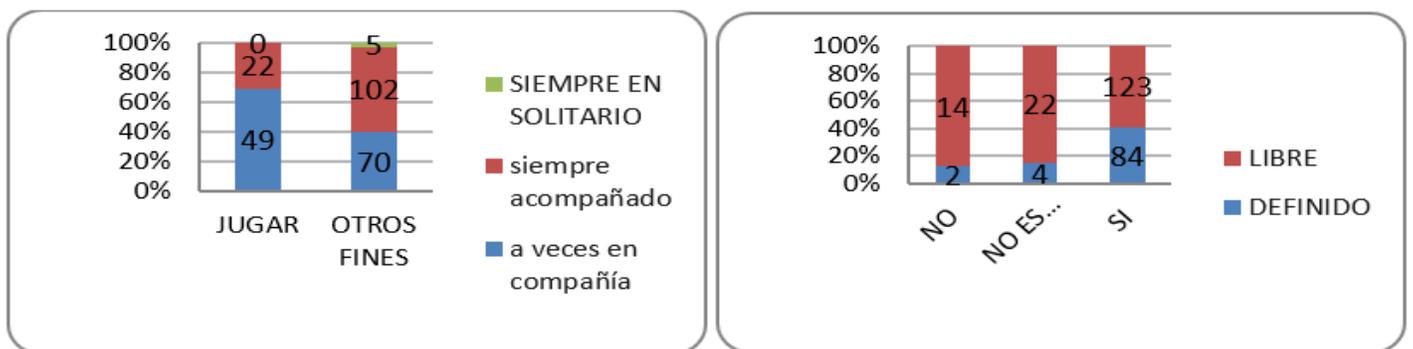
la prueba de chi cuadrado, esto no se puede interpretar como causalidad, sino sólo como asociación. Para estas familias encuestadas, a medida que sus hijos e hijas en edad preescolar pasan más tiempo frente a las pantallas, menor es la frecuencia que juegan en solitario. Es decir, entre quienes respondieron que sus niños y niñas utilizan muy poco o no utilizan las pantallas (72 respuestas, es decir casi el 30% del total), 58 respuestas (casi el 81%) declararon también que los niños casi siempre juegan en solitario. Mientras, en el caso opuesto, es decir si utilizan las pantallas 2 horas o más (32 en total) el porcentaje es

menor, en este caso corresponde a un 56%. En la Figura 1 se puede apreciar la distribución de frecuencias juego en solitario (sin pantallas) según la cantidad de horas de uso de pantallas por día.

- Finalidades del uso del teléfono celular (juego u otro fin) y uso en compañía/solitario.

Esta asociación nos permite responder afirmativamente la pregunta si la finalidad del uso del celular se relaciona con el hecho de hacerlo solo o en compañía. A partir de

Figura 2: Izquierda: Distribución de frecuencia de juego libre según las horas de uso de pantallas. Derecha: Distribución de frecuencia de juego con pantallas libre o definido, según la formulación de reglas y pautas para su uso.



Fuente: Elaboración propia

la Figura 2 (izq), podemos notar que entre los niños que utilizan el teléfono celular para jugar (el 29% del total), solamente el 31% lo hace siempre acompañado, mientras que si el uso es con otros fines (entretenimiento, educativo, etc., el 69% restante) este porcentaje asciende a 58%. Una posible razón para este hecho radica en que el teléfono celular en general se considera de uso particular, y dadas sus dimensiones, dificulta el “compartir” con otros el juego, excepto que se trate de juegos en línea, donde intervienen otros participantes en forma sincrónica, pero de forma virtual (no presencial). Mientras que es posible compartir la actividad mediada por pantallas si se trata de otros usos como podrían ser mirar un video. Es decir, el juego mediado por pantallas no estaría favoreciendo la interacción con las personas de su entorno.

- Formulación de pautas y reglas (si-no-no es necesario) en relación con el uso de las pantallas (en horarios libres o definidos)

En este caso, el análisis indica que la formulación de pautas y reglas por parte de los adultos para el uso de pantallas, está relacionado con el hecho de que los niños tengan un tiempo definido para su uso. Por ejemplo, entre quienes no formulan reglas, cerca del 87% tampoco tiene horarios establecidos para el uso de pantallas. De igual forma quienes no consideran necesario establecer reglas y pautas, luego presentan mayor cantidad de respuestas referidas a que los niños no tienen un horario estipulado para estar frente a las pantallas. Esto advierte del desconocimiento de los adultos acerca de los efectos de las pantallas sobre el sistema nervioso en horas cercanas a la hora del sueño. Mientras que, entre las familias que sí consensúan algún tipo de pautas, se puede notar que este porcentaje es menor (un 60% no tiene horario predeterminado para el uso de las pantallas). Así, como se presenta en la Figura 2 (der.), se puede apreciar cómo el establecer explícitamente las pautas de uso, las reglas en cuanto al uso de las pantallas, hace que los niños hagan un uso “medido” de las pantallas. Como mencionamos antes, los niños necesitan de pautas que les ayuden a establecer ritmos y hábitos cotidianos saludables en cuanto al uso de pantallas, al igual que los hábitos ali-

menticios, etc.

4. CONCLUSIONES Y REFLEXIONES FINALES

Como lo establecen los especialistas de la salud, cuyos resultados son visibilizados por las organizaciones reconocidas (OMS, AAP, SAP) referidas en este trabajo, y hasta el sentido común nos advierte, los efectos del uso excesivo de dispositivos tecnológicos son notorios, y se encuentra aún en estudio. El impacto depende de múltiples factores: el tipo de pantalla, la manera de utilizarlas y su tiempo uso. Sin embargo, no hay duda de la necesidad del acompañamiento del adulto para seleccionar contenidos y establecer límites de uso de las tecnologías por parte de los niños pequeños, de igual forma que en otras áreas de la vida: la salud, la higiene, la formación de valores éticos, etc. Por supuesto, no todo es perjuicio sobre los usos de las pantallas, ya que también se han documentado beneficios del uso adecuado a partir de la edad recomendada. Si bien no es tema de este trabajo de investigación el uso pedagógico de los dispositivos tecnológicos, somos conscientes como educadores/as que actualmente muchas políticas educativas apuntan a la integración de la cultura digital, sin ir más lejos así lo plantea el Diseño Curricular para la Educación Inicial (2022).

En el caso del acompañamiento cuando se trata de medios digitales parece presentarse como una paradoja, pues los adultos responsables de la crianza, muchas veces no nacieron ni tienen experiencia con estas tecnologías. También es una realidad que los adultos están cada vez más ocupados con tareas laborales y domésticas, con lo cual posiblemente tengan cada vez menos tiempo para jugar con sus hijos. Entonces, es necesario reflexionar qué es lo que sucede en el ámbito educativo, los dispositivos se ofrecen como recursos, lo que requiere necesariamente de docentes capacitados en el uso de los materiales. Con más razón, se justifica el detenerse a reflexionar sobre esto, preguntándonos qué es lo que sabemos y lo que aún nos falta aprender como adultos responsables acerca de la crianza de los niños y niñas en este mundo cada vez más digital.

Finalmente, queremos resaltar que, a pesar de las recomendaciones de limitar el consumo de tecnología por parte de niños/as pequeños/as, las mismas forman una parte ineludible de su cotidianeidad, y de los adultos responsables de su crianza. Al realizar un uso medido de los dispositivos tecnológicos con reglas y pautas concretas y consensuadas, evitamos que los niños pasen el mayor tiempo de sus días sin depender de las pantallas, y más tiempo de juego con los demás, ya sea con sus pares, con sus cuidadores, juegos al aire libre, en un club, etc. No se trata de prohibir, sino de regular los tiempos, y garantizar que el juego (sin pantallas y con interacción con los demás) ocupe gran parte del mismo.

A partir de este estudio, surgen varias cuestiones: ¿Cómo orientar y dar a conocer a los padres sobre la importancia del juego en la vida de los niños en el ámbito del

hogar? ¿Cómo generar conciencia en la mayor cantidad posible de ámbitos acerca de la importancia del diálogo temprano con respecto al uso sano de los medios digitales entre padres e hijos? Esto es, asumiendo que la crianza digital es una obligación propia de los adultos para con la primera infancia, y que ésta no es ni más ni menos que la crianza en cualquier otro campo (salud física, mental, cultura, etc.) ¿Cómo generar nuevos hábitos de crianza digital? ¿Cómo ofrecer a las familias estrategias de juego para realizar en el hogar, con y sin dispositivos tecnológicos? Estas preguntas abren caminos a futuras investigaciones.

Referencias bibliográficas

Antón, M (2007). Planificar la etapa 0-6: compromiso de sus agentes y práctica cotidiana. Graó.

Arru Galán, J.J. (2017). Prácticas parentales y uso de la tecnología de sus hijos de 10 y 11 años en Mendoza, Argentina. Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Argentina, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación (Mendoza). p.21

Banderas, A. (2021). Hijos felices. Cúpula

Bañeres, D. (2008) El juego como estrategia didáctica. Graó

Bortnik, S. (2020). Guía para la Crianza en un Mundo Digital. Siglo XXI.

Brawn, J. (2010) La infancia a lo largo de la vida y de la historia. Revista de la sociedad argentina de psicoanálisis. Núm. 14, 43 - 50

Caillois, R. (1986). Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo. Fondo de Cultura Económica.

Cagigal, J.M. (1971) Ocio y deporte en nuestro tiempo. Cátedras universitarias de tema deportivo cultural, n° 2, p. 83-129.

Crescenzi-Lanna, L. y Grané, M. (coord.) Infancia y pantallas. Evidencias actuales y métodos de análisis. Octaedro.

Delgado, I. (2011). El juego infantil y su metodología. Paraninfo, S.A.

Desmurget, M. (2020). La fábrica de cretinos digitales. Los peligros de las pantallas para nuestros hijos. Península.

Domingues-Montanari, S. (2017). Clinical and psychological effects of excessive screen time on children. Journal of Pediatrics and Child Health, 53(4), 333-338. <http://doi.org/10.1111/jpc.13462>

Flick, U. (2004). Introducción a la investigación cualitativa (2da.ed). Morata

García Galera, M. del C. (2008). Telefonía móvil en la infancia y adolescencia. Usos, influencias y responsabilidades. Madrid.

García Naranjo, M. L. (2012). Tecnologías de la información y la comunicación para la mediación pedagógica. Ventana Informática. No. 27, p. 129-141. Facultad de Ciencias e Ingeniería, Universidad de Manizales.

- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Séptima Edición. Alianza Editorial. Emecé Editores.
- Lozano Díaz, S. O. (2014). Prácticas innovadoras de enseñanza con mediación TIC que generan ambientes creativos de aprendizaje. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 4(43), 147–160.
- Mangioni, C., Marlia, C.A. y Riva, J. (2018). El juego como elemento constituyente del psiquismo infantil: posibles efectos subjetivos de la hipermodernidad. X Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXV Jornadas de Investigación XIV Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- Marín, I. (2020). Jugar no es optativo. Recuperado de <https://www.immamarin.com/2020/12/jugar-no-es-optativo/>
- McDool, E., Powell, P., Roberts, J., y Taylor, K. (2019). The internet and children's psychological wellbeing. *Journal of Health Economics*. Núm. 69.
- Mendoza Bernal, M. N. (2014). El teléfono celular como mediador en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Omnia*, vol. 20, núm. 3, pp. 9-2
- Moliner, M. (1967). *Diccionario de uso del español* (1a. ed.). Madrid:Gredos.
- Noro J. E. (2005). *Descubrir y legitimar los límites: aportes de la familia a la educación necesaria*. Santa Fe..
- Loprinzi PD, y Davis R.E. (2016) Secular trends in parent-reported television viewing among children in the United States, 2001-2012. *Child Care Health Dev.* 42(2):288–291
- Öfele, M. R. (2014). Juego, ternura y encuentro. Fundamentos en la primera infancia. *Espacios en blanco*. *Revista de educación*, núm. 24, pp. 71-80
- Pedrouzoa S., Peskinsa V., Garboccia A. Sastrea, S. y Wasserman J. (2020). Uso de pantallas en niños pequeños y preocupación parental. *Archivo Argentino Pediátrico* 2020;118(6):393-398.
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23a ed. Actualizada en 2022). <https://dle.rae.es/>
- Autor, A. (2019)
- Villalba, C., Pinedo, I., Snaider, N. C., Vargas Capará, F. D., y Gerometta, R. (2020). Uso de pantallas en sala de espera de un hospital pediátrico público en la ciudad de Corrientes, Argentina durante los meses abril-junio del año 2019. *Revista De Investigación Científica Y Tecnológica*, 4(1), 31–40. <https://doi.org/10.36003>
- Youtang, L. (1943) *La Importancia de Vivir* (6ta.edición) Editorial Sudamericana
- Waismana I, Hidalgo E. y Rossiamaría I. (2018). Uso de pantallas en niños pequeños en una ciudad de Argentina. *Archivos Argentinos de Pediatría* 116 (2)186-e195.