



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUYO
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y HUMANIDADES
LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA

**IMPACTO DEL USO DE PANTALLAS EN EL DESARROLLO DE NIÑOS Y NIÑAS EN
EDAD PREESCOLAR**

Trabajo Integrador Final
Área Psicología Educacional

Yanzi Vita, María Guadalupe

San Juan, Febrero, 2026



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUYO
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y HUMANIDADES
LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA

**IMPACTO DEL USO DE PANTALLAS EN EL DESARROLLO DE NIÑOS Y NIÑAS EN
EDAD PREESCOLAR**

Trabajo Integrador Final
Área Psicología Educacional

Yanzi Vita, María Guadalupe

Directora de Área: Esp. Rosana Salinas

Tutora Académica: Lic. María Guadalupe Díaz Pastorelli

San Juan, Febrero, 2026

Índice

INTRODUCCIÓN	6
Acerca de la Institución Educativa.....	9
Marco Teórico.....	10
<i>Niñez Temprana.....</i>	<i>10</i>
<i>Infancia y Pantallas.....</i>	<i>11</i>
<i>Impacto de las Pantallas en el Desarrollo Infantil</i>	<i>14</i>
<i>Procesos de Enseñanza-Aprendizaje.....</i>	<i>16</i>
<i>Desarrollo del Lenguaje en la Infancia Actual</i>	<i>19</i>
<i>Capacidad Atencional</i>	<i>20</i>
<i>Habilidades Sociales</i>	<i>24</i>
<i>Juego.....</i>	<i>27</i>
<i>Juego y su Evolución con la Tecnología</i>	<i>30</i>
<i>Rol Docente</i>	<i>33</i>
<i>Percepción Docente.....</i>	<i>34</i>
<i>Definición de Saludable.....</i>	<i>36</i>
<i>Uso Saludable de las Pantallas</i>	<i>39</i>
<i>Rol del Psicólogo Educativo.....</i>	<i>42</i>
MATERIALES Y MÉTODOS	45

	4
Reunión con el Equipo Directivo y Equipo de Orientación y Apoyo Escolar	46
Delimitación del Tema	47
Charla “¿Cómo Acompañar a las Infancias en la Era Digital?”	47
<i>Presentación del Tema</i>	47
<i>Entrega del Material Didáctico</i>	48
Elaboración y Toma de Cuestionario a Docentes	49
<i>Recolección de Datos</i>	49
Encuesta “El Lado B de las Pantallas”	50
<i>Toma de Encuesta</i>	50
<i>Recolección de Datos</i>	51
Análisis de Datos y Devolución	52
Materiales	52
RESULTADOS	53
Reunión con Equipo Directivo y de Orientación y Observación	53
“¿Cómo Acompañar a las Infancias en la Era Digital?”	55
Cuestionario de Docentes.....	56
Encuesta a Padres	58
DISCUSIÓN	61
Conclusiones Generales	61
<i>Encuesta a Padres “El Lado B de las Pantallas”</i>	62

	5
Acerca de la Utilidad de las Prácticas Profesionales Supervisadas	71
Propuestas.....	72
Referencias	74
APÉNDICE.....	81
Apéndice A: Cuestionario a Docentes	81
Apéndice B: Encuesta a Padres.....	82
Apéndice C: Registro Fotográfico.....	86

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se sitúa en el Programa de Prácticas Profesionales Supervisadas, de la carrera Licenciatura en Psicología, dentro de la facultad de Filosofía y Humanidades, perteneciente a la Universidad Católica de Cuyo, y constituyente al Trabajo Integrador Final para acceder al título de grado de Licenciada en Psicología. La práctica se realiza en el área de Psicología Educacional, en una institución educativa pública de gestión privada, nivel inicial, ubicada en el Departamento de Rivadavia, en la Provincia de San Juan.

Durante el periodo de las mismas se llevaron a cabo observaciones sistemáticas como herramienta principal para adquirir información acerca de la institución educativa. El objetivo de estas se basó en identificar las dinámicas escolares, características y modo de trabajo del Equipo de Orientación y Apoyo Escolar, como también distinguir las problemáticas más frecuentes que afectan a los niños y niñas de la institución. A partir de las observaciones realizadas, del diálogo con docentes y varias reuniones tanto con el equipo directivo como con el Equipo de Orientación, se detectó la temática a trabajar como proyecto de investigación.

El Trabajo Integrador Final es motivado a partir de la necesidad de indagar acerca del impacto del uso de pantallas en el desarrollo de niños y niñas en edad preescolar, desde la perspectiva docente. Los infantes pertenecen a las salas de tres, cuatro y cinco años de la institución educativa previamente mencionada.

El objetivo general que guió la intervención se basa en reflexionar y analizar con docentes el impacto del uso de pantallas en niños y niñas del nivel inicial, brindando información y herramientas que permitan abordar esta problemática en la institución educativa. Además,

concientizar y reflexionar con padres acerca de las rutinas y hábitos que presentan sus hijos e hijas con respecto al uso de las pantallas.

En cuanto a los objetivos específicos se destacan analizar los cambios producidos por el uso de pantallas en los procesos de enseñanza-aprendizaje (atención, concentración, lenguaje, motivación) en comparación con generaciones anteriores desde la mirada docente. Además, investigar la percepción de los docentes sobre cómo el uso de pantallas afecta el juego y la interacción social. Por último, proporcionar recomendaciones para un uso adecuado de pantallas en la primera infancia tanto para padres como docentes.

Existen factores biológicos, sociales, conductuales, histórico-culturales y ambientales que convergen e interactúan constantemente con el desarrollo del niño. Dichos factores pueden actuar tanto de manera protectora como perjudicial en su crecimiento. Actualmente, los niños se ven envueltos en una serie de trastornos que afectan al desarrollo óptimo. Estas alteraciones son producidas por la exposición a factores ambientales perjudiciales, como son las pantallas electrónicas (Capo, C. 2024).

El entorno digital representa una parte fundamental de la vida de la infancia a nivel mundial. Sin embargo, el uso inapropiado o excesivo de los dispositivos tecnológicos puede conllevar a diversos riesgos en distintos ámbitos del desarrollo infantil, tales como en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en las habilidades sociales y también en la comunicación. Debido a esto, se busca indagar acerca de esta problemática a través de la prevención en los principales ámbitos de socialización de los niños y niñas de edad preescolar. Nos referimos tanto al hogar como a la escuela.

A raíz de esto, se pretende informar y guiar a padres y docentes de la institución para que puedan lograr un uso saludable de las pantallas, generando un equilibrio en la vida de los niños y niñas. Este fin se propone mediante la adquisición de diversas herramientas y recursos, y a partir de la necesidad de que las tecnologías se integren de manera positiva y saludable en las rutinas de los infantes sin reemplazar otras actividades esenciales para su desarrollo integral, como el juego al aire libre, la lectura y las interacciones sociales cara a cara.

A partir de esta perspectiva, se parte de la idea de que la obtención de estas herramientas actuará como factor protector. Es decir, mediante la prevención, se trata de evitar que el uso de pantallas continúe afectando negativamente aspectos fundamentales del desarrollo infantil, tales como las habilidades sociales, el desarrollo cognitivo y la adquisición del lenguaje y la comunicación en los infantes.

Se ofrece un cálido agradecimiento a la Universidad Católica de Cuyo por el espacio de formación brindado durante los años de carrera. A la Institución Educativa y al Equipo de Orientación y Apoyo Escolar, por la oportunidad y disposición para la realización de las Prácticas. También por el acompañamiento, asesoramiento y enseñanza durante la permanencia en el Colegio.

A la Especialista Rosana Salinas, por su predisposición en el transcurso de la rotación por el Área Educacional. A la Licenciada Guadalupe Díaz por el acompañamiento y supervisión constante a lo largo de la redacción del Trabajo Integrador Final.

Acerca de la Institución Educativa

Las Prácticas Profesionales Supervisadas dentro del Área Educacional, se llevaron a cabo en el Equipo de Orientación y Apoyo Escolar de una Institución Educativa pública de gestión privada, nivel inicial. La misma se encuentra ubicada en el Departamento Rivadavia, Provincia de San Juan. La institución cuenta con tres niveles de educación obligatoria: nivel inicial, nivel primario y nivel secundario.

Se trata de una comunidad educativa confesional, es decir de formación religiosa, con jornada simple y modalidad mixta. El nivel inicial cuenta con un total de 258 alumnos distribuidos en dos turnos: turno mañana con 171 alumnos y turno tarde con 87 alumnos.

La misión del Colegio es la formación integral de sus estudiantes, reconociendo su dignidad como hijos de Dios. En todos sus niveles de educación, desde el nivel inicial hasta el nivel secundario, se enfoca en tres ejes principales: la formación en la fe, el desarrollo de valores y la integración de la familia en la educación. Además, busca que los alumnos adquieran competencias académicas y tecnológicas que les permitan ser ciudadanos responsables y capaces de proponer soluciones a los problemas de su entorno.

Tiene por finalidad formar a los estudiantes de manera integral, desarrollando sus competencias y virtudes bajo los principios de la fe cristiana. La visión de la institución es ser una institución educativa de alta calidad, que se caracteriza por un ambiente de armonía y comunicación efectiva. Procura lograr un trabajo colaborativo y la implementación de un plan estratégico basado en la autoevaluación constante, con el fin de garantizar una enseñanza que promueva un aprendizaje significativo.

Marco Teórico

En esta sección, se desarrolla la teoría que sustenta y fundamenta el problema, los objetivos y la intervención planteada.

Niñez Temprana

La niñez temprana, también denominada primera infancia, comprende aproximadamente desde los dos hasta los seis años y durante este periodo se desarrollan habilidades motoras, sociales y cognitivas (Ocronos & Ocronos, 2023). A la vez, se da lugar a la formación de la personalidad y aspectos como la creación de vínculos afectivos, la empatía, la relación con los demás y el desarrollo cerebral.

El desarrollo infantil debe ser estudiado desde el aporte de diversas conceptualizaciones. Se entiende al niño como un proceso bio-psico-social, el cual puede generarse de manera continua y a la vez discontinua (Faas, A. E., 2017).

A partir de la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, las experiencias activas y prácticas son esenciales para el crecimiento cognitivo en varias etapas del desarrollo. Los infantes van progresando a través de distintas fases a medida que crecen y a su vez van adquiriendo distintas habilidades y capacidades del desarrollo cognitivo.

Específicamente la niñez temprana se denomina etapa preoperacional del desarrollo cognoscitivo. Una de las características más importantes durante este periodo es la generación de pensamiento simbólico o capacidad representacional (D. E. Papalia, 2010).

Otros de los logros esperados durante este periodo son el incremento y desarrollo de capacidades lingüísticas, la construcción de ideas estructuradas y un mayor entendimiento de la causalidad, las identidades, la clasificación y el número, siendo conceptos que serán de gran

importancia para el aprendizaje escolar (Ortega, 2024). El dibujo, el juego, la imitación y el lenguaje pueden brindar información acerca de los hitos del desarrollo normal del niño y si los va logrando. A su vez, también representan modos de expresión simbólica.

Infancia y Pantallas

Entendemos como pantalla a aquellos aparatos tecnológicos tanto como celulares, televisores, tablets, computadoras, entre otros que se caracterizan por la emisión de estímulos visuales y contenidos interactivos. Por otra parte, independientemente del contenido o el fin con el cual los niños lo utilizan, el uso se define como el tiempo durante el cual los infantes, se encuentran expuestos a los dispositivos digitales.

En la actualidad, los dispositivos electrónicos ocupan un lugar importante en las actividades y rutinas de las familias, estableciendo un cambio en la manera de comunicarse, informarse y entretenerse. La sociedad está influenciada por la tecnología y sus avances, y esto se puede observar mediante el uso generalizado de pantallas. Su utilización se presenta en todas las clases sociales e incluso comienzan a utilizarse en edades cada vez más tempranas, generando así consecuencias graves en el desarrollo de los infantes (Quintana & Suarez, 2024).

A pesar del conocimiento existente, todavía se siguen estudiando e investigando las causas y los efectos que produce el uso frecuente y excesivo de pantallas y cómo afecta el desarrollo infantil. Incluso todavía no se establecen en su totalidad las repercusiones que esto produce en los mecanismos psicológicos y físicos. Si bien existen investigaciones y estudios sobre el asunto, es una temática muy reciente donde gran parte de los resultados fue realizado en países industrializados y es muy escasa la evidencia para este grupo etario en Argentina o en América Latina (García & De Carvalho, 2022).

Con respecto al desarrollo humano, los primeros años de vida son esenciales, ya que se caracterizan por un gran crecimiento cerebral y por la presencia de plasticidad cerebral. Todas las experiencias (internas y externas) van a moldear y ejercer influencia en el desarrollo social, cognitivo y emocional, como también en el aspecto motor (García & De Carvalho, 2022).

Según García & De Carvalho, frente a la exposición a pantallas desde una edad temprana, la preocupación se centra en el aumento de esta práctica y la disminución de la actividad física, generando así una vida sedentaria. La interacción y el contacto con el otro se ven interrumpidos por el uso de dispositivos, como así también afecta otros aspectos de la salud tales como el sobrepeso y alteraciones en el sueño (2022).

En la misma línea, se demuestra a partir de datos científicos que exponer a pantallas a infantes en sus primeros años de vida, da como resultado un desarrollo limitado. En otras palabras, los niños expuestos a dispositivos tecnológicos pueden presentar repercusiones dentro de lo que se denomina retraso cognitivo, afectando a su vez, otros ámbitos como su desempeño escolar (Arellano, S. E, 2025). Del mismo modo, es importante considerar la alteración que genera, por un lado, los procesos de consumo de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) tales como el consumo mediático (televisión y otros) y por otro lado, la construcción de lazos afectivos de los niños con sus familias (García & De Carvalho, 2022).

En concordancia con lo antes mencionado, según García y De Carvalho durante la etapa de la primera infancia, ocurre lo que se denomina el primer proceso de socialización. Este fenómeno cobra especial relevancia ya que es mediante el cual los niños a través de la sociedad que los rodea, adquieren y asimilan los códigos de su cultura. Se trata de un proceso social en el cual, para la incorporación de estos códigos, es necesario que los infantes tengan la capacidad de

comunicarse con otros de un modo eficiente. De esta manera, del encuentro con ese otro y de la cultura dependerá el desarrollo de las capacidades psíquicas y emocionales del niño (2022).

En esta etapa, es fundamental que la familia, cuidadores y educadores fomenten las interacciones con bebés e infantes. Debido a la inmadurez de las capacidades atencionales y del pensamiento simbólico, los bebés y niños pequeños no pueden asimilar la información que observan en los medios digitales, ya que se presenta la dificultad para transferir ese conocimiento bidimensional (pantalla) a la experiencia de su vida real tridimensional (García & De Carvalho, 2022).

Según Bronfenbrenner el desarrollo infantil es el resultado de la interacción entre el niño y sus múltiples entornos: desde el microsistema más cercano, la familia, hasta el macrosistema, que incluye las políticas, la cultura y las tendencias sociales. En el contexto actual, la hiperconectividad se ha convertido en un nuevo escenario ecológico que atraviesa todos esos niveles. El entorno digital no es neutro, sino que está diseñado para captar y sostener la atención, muchas veces compitiendo con otras actividades esenciales para el desarrollo, como el juego, la lectura compartida o las interacciones cara a cara (Elgier, A & Gago-Galvagno, L, 2011).

Considerando lo anterior, el impacto de las pantallas en el desarrollo infantil está regulado, positiva o negativamente, por tres factores importantes: el contexto socioeconómico y cultural, la calidad del contenido al que acceden los niños y la supervisión y acompañamiento adulto durante el uso de pantallas. Por lo tanto, las investigaciones no deben enfocarse solo en la cantidad o tipo de contenido, sino en el contexto, la mediación y la finalidad de su uso (Elgier, A & Gago-Galvagno, L, 2011).

Impacto de las Pantallas en el Desarrollo Infantil

Según Castro, C. reconocida neuropsicóloga clínica y pediátrica, primero es necesario comprender algunas repercusiones para entender la interacción de los niños con los dispositivos electrónicos. Esta autora expone que las pantallas pueden generar cambios en nuestros órganos y sistemas, alterar la química de nuestro cerebro y dificultar el desarrollo de las funciones cognitivas superiores (2024).

La sociedad tecnológica en la que vivimos y su creciente digitalización, plantea el desafío de comprender las causas y efectos que generan los medios digitales en la vida de las personas, incluso en los grupos más vulnerables como los niños y niñas (Arellano, S. E, 2025).

Otros autores como Clemente y Suárez consideran que hay dos posturas con respecto al impacto de la tecnología. Por un lado, la interacción a través de experiencias digitales como las aplicaciones educativas pueden fomentar habilidades de resolución de problemas y el razonamiento lógico. Por otro lado, factores como la disminución en el rendimiento académico, dificultades atencionales y la reducción en las habilidades de interacción social, se asocian con el uso de dispositivos de manera prolongada (2024).

En concordancia con lo antes mencionado, Cuervo (2017, citado en Aveiga et al, 2018) sostiene que no se debe adoptar una postura determinante sobre si las tecnologías resultan beneficiosas o no. El carácter distintivo de su efecto ya sea positivo o negativo, está determinado por el conocimiento que se tenga de ellas y en la capacidad que tenga la persona para darles un uso óptimo. Las personas nacidas en la era digital, presentan ventajas, pero esto a la vez involucra varios desafíos y peligros relacionados con las nuevas tecnologías. Uno de los grupos más vulnerables y expuestos a ello, como mencionado anteriormente, son los niños (2018).

A partir de los grandes avances que ha provocado la tecnología, ha ido cambiando el concepto de sociedad como también el de infancia. Se los denomina “nativos digitales” pero eso no significa que tengan un buen manejo de los dispositivos digitales. Un uso saludable y responsable es a lo que se debe aspirar, sin embargo, esto no puede hacerse sin la responsabilidad y ayuda de padres y educadores (Aveiga et al., 2018).

Castro, C. cuestiona la aceptación del término “nativos digitales”, adoptada desde principios del siglo XXI haciendo referencia a las generaciones nacidas en la era digital, intuitivamente adaptadas a las complejidades del mundo digital. Esta autora sostiene que, mediante la aceptación acrítica de este término, se justifica la integración temprana de la tecnología en la vida de los más jóvenes, justificando también el uso excesivo de dispositivos digitales tanto en las casas como en las aulas escolares.

Debido a esta ideología y enfoque, se ha ignorado la necesidad de desarrollar paralelamente distintos tipos de habilidades que se necesitan para la vida en sociedad, tales como capacidades sociales, emocionales y cognitivas, que no se adquieren de manera automática con el uso de la tecnología.

A partir de estudios e investigaciones emergentes, se debe reconsiderar este enfoque. Aunque la tecnología se considera el “entorno natural” para las nuevas generaciones y se encuentren inmersos en ella desde una edad temprana, no nacen con una habilidad innata para tener un adecuado manejo de ella. Los niños requieren de instrucción, supervisión y práctica desde los adultos. Es fundamental considerar como sociedad, de qué manera el uso de la tecnología está moldeando a los niños y niñas (Castro, C. 2024).

Como ejemplo de lo mencionado anteriormente, según distintos autores, es habitual observar que niños de dos y tres años acceden a los celulares móviles de sus padres. Generalmente,

utilizan estos dispositivos para aplicaciones de juegos o para explorar la galería de fotos. Youtube es otra de las plataformas más usadas y preferidas por los niños, lo cual resulta preocupante ya que pueden finalizar un video e inmediatamente comienza el siguiente, generando así un sinfín de videos si el infante no es supervisado por sus padres. El fácil acceso a las tecnologías y el atractivo que genera en los más pequeños puede provocar que cada vez estén más atraídos por ellas, causando repercusiones negativas en el desarrollo infantil (Aveiga et al., 2018).

Para una mayor comprensión del impacto que ejerce el uso de pantallas en niños y niñas en esta etapa, se propone tener en cuenta dos grupos de variables: en primer lugar, las funciones cognitivas involucradas en los procesos de enseñanza-aprendizaje y, en segundo lugar, capacidades relacionadas con las habilidades sociales.

Procesos de Enseñanza-Aprendizaje

Un aspecto importante dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje, es el desarrollo cognoscitivo de los infantes. Este proceso se lleva a cabo durante los primeros años de vida, más precisamente, siguiendo a Papalia, durante la infancia temprana que abarca desde los cero hasta los seis años (Papalia et al., 2008). Capacidades mentales tales como la atención, memoria, el lenguaje, la percepción, el pensamiento, la reflexión, el razonamiento y la creatividad, desempeñan un rol fundamental dentro de los procesos de aprendizaje (Arango, J., & Ordoñez, M., 2024). Sin embargo, la exposición y el uso de las nuevas tecnologías desde edades tempranas, está causando limitaciones del desarrollo esperado de los procesos psicológicos básicos (Cañete, B., & Sánchez, N., 2020).

Durante la niñez temprana, es fundamental que los niños generen experiencias dentro de su entorno y no deben ser reemplazadas por el tiempo frente a dispositivos digitales. Es un periodo importante donde los infantes deben sumergirse en el conocimiento a través de la exploración

multisensorial, la curiosidad, el movimiento, el contacto visual con otros ya que durante estos años de vida hay una mayor plasticidad cerebral y el órgano del cerebro se va moldeando a través de estas experiencias. Estas afirmaciones se pueden reafirmar en distintos autores y referentes que plantean sus teorías y modelos explicativos del desarrollo cognitivo (Arango, J., & Ordoñez, M., 2024).

Por un lado, según el enfoque piagetiano, el conocimiento del niño es adquirido a través de experiencias activas y prácticas. Es decir, de la actividad al interactuar con objetos y personas, involucrando distintos procesos tales como la curiosidad, la búsqueda, la resolución de problemas y el significado que el niño le da al entorno (Arango, J., & Ordoñez, M., 2024). Por otro lado, según Lev Vygotsky y su teoría sociocultural del desarrollo cognitivo, se tienen en cuenta los efectos de los factores ambientales en el aprendizaje. Vygotsky argumentó que el desarrollo cognitivo está íntimamente ligado a las interacciones sociales y el aprendizaje es fundamentalmente un proceso social. De hecho, él plantea que los infantes adquieren el conocimiento a través de la participación guiada y mediante conversaciones con otras personas más experimentadas, tales como padres, maestros y cuidadores (Clemente-Suárez et al. 2024).

Este autor además define el aprendizaje como un proceso colaborativo, mediado por el juego con los demás y las actividades de la vida diaria, donde los niños adquieren de manera informal habilidades, conocimientos y valores esenciales en su cultura (Arango, J., & Ordoñez, M., 2024).

No obstante, este modelo de aprendizaje basado en la interacción, progresivamente se ve influenciado y limitado por la realidad actual. Durante los últimos años, siguiendo la línea de Castro, C. a partir del incremento del uso de las nuevas tecnologías, se observan cada vez más

casos de retrasos en el desarrollo del lenguaje entre los infantes, lo que resulta muy preocupante entre las familias y profesionales (2024).

En sintonía con esta autora, la Sociedad Argentina de Pediatría (SAP), determina que es crucial que no se reduzcan la cantidad y calidad de interacciones del niño con su familia. Esto se disminuye a partir de la exposición a la televisión de fondo en infantes menores de cinco años, provocando limitaciones en la atención, el desarrollo cognitivo y de las funciones ejecutivas, como también en el uso y la adquisición del lenguaje (Sociedad Argentina de Pediatría, s. f.).

Anteriormente, generaciones previas al uso de tecnología, potenciaban sus capacidades dentro de su contexto. Es decir, hacían uso de la imaginación, de la creatividad, exploraban el espacio, como también desarrollaban sus capacidades psicomotrices a través del juego. En la actualidad, los niños menores de seis años excluyen todas estas posibilidades y experiencias que ofrece el medio frente a la preferencia del uso de pantallas como medio de diversión (Ribeiro, M. A., Castillo, E. L., Arenas, F. M. L., Velázquez, M. C., García, S. V., & de Carvalho, T. D., 2024).

Debido a esta situación, es fundamental que las familias consideren la importancia del desarrollo de las funciones ejecutivas. Tales capacidades se internalizan mejor a partir del juego y de interacciones sociales, también son esenciales para el éxito escolar. Dentro de las funciones ejecutivas podemos mencionar el pensamiento creativo y flexible, regulación emocional, control de impulsos, entre otros (Ribeiro, M. A., et al. 2024). Sin embargo, muchas familias en la actualidad han delegado la responsabilidad educativa y formativa en manos de los maestros. Es posible reconocer en el ámbito escolar infantes que presentan un excesivo uso de pantallas dentro de sus hogares. Estos niños manifiestan dificultades en el rendimiento escolar, problemas de atención como disminución en su capacidad de retención, esto a su vez causa déficit de atención, lo cual lleva a desencadenar problemas de aprendizaje (Salazar, F. T., & Chang, K. S. 2017).

Desarrollo del Lenguaje en la Infancia Actual

Con respecto al lenguaje, la situación en la actualidad resulta preocupante ya que los intercambios comunicativos se encuentran influidos por las pantallas o simplemente se extinguen. Los niños prefieren dirigir su mirada y atención a las pantallas, sin considerar al otro frente a ellos. El diálogo ya no se encuentra mediado por lo afectivo, es decir, miradas, expresiones, gestos, juegos, entre otros. Es así como poco a poco las consecuencias en el desarrollo de la comunicación y los diferentes aspectos del lenguaje no tardan en aparecer (Quintana & Suarez, 2024).

El desarrollo de la comunicación se da mediante las neuronas espejo ubicadas en el cerebro. Cumplen un rol muy importante que se genera mediante la interacción directa con otros, ya sean adultos o niños. Es decir, es a partir del contexto del diálogo real y directo donde los niños internalizan este aprendizaje. Se hace énfasis en las interacciones reales debido a que las neuronas espejo no cumplen la misma función cuando los niños están frente a una pantalla. Esto se puede explicar ya que en esa experiencia hay ausencia de interacción bidireccional característica de las interacciones cara a cara. Las pantallas no pueden proporcionar, ni replicar la comunicación en tiempo real (Castro, C. 2024).

Según Quintana y Suarez, se pueden comprometer tanto el aspecto expresivo como comprensivo en lo que respecta al desarrollo del lenguaje. Este fenómeno se explica a partir de que los dispositivos tecnológicos solo proyectan imágenes y videos y el niño que está frente a ellos no requiere intervenciones verbales. En otras palabras, adopta una postura pasiva de receptor, sin necesidad de intercambios verbales, lo que produce un vocabulario cada vez más escaso y acotado, seguido de producciones lingüísticas empobrecidas (2024).

En las infancias actuales Felice, F plantea que la repercusión que más predomina en estos casos es la falta de lenguaje verbal. Además, la intención comunicativa es otra de las áreas

mayormente afectadas. Al hablar de los niños y niñas, plantea que usualmente no buscan generar lazos con los demás, sino que prefieren un entorno más solitario sin la necesidad de compartir el juego, palabras o miradas con los demás (2019).

Estas preocupantes afirmaciones demuestran que deberían hacerse intervenciones de manera inmediata ya que un déficit en el lenguaje oral, progresivamente puede obstaculizar otras áreas del aprendizaje. Los niños deben adquirir la capacidad para comunicarse y entender lo que otros les transmiten, no solo a partir de la asimilación del contenido curricular, sino teniendo en cuenta el contexto social como parte de la cultura, para desarrollar su pensamiento crítico y para la formación de la identidad en el entorno escolar (Quintana & Suarez, 2024).

Mediante un uso correcto, la tecnología puede ser utilizada como herramienta para el aprendizaje. Por lo contrario, la utilización excesiva e inadecuada de estos recursos tecnológicos puede desencadenar problemáticas en distintos ámbitos de la persona, tales como problemas de conducta, afectando lo social como también dentro del ámbito académico. Dentro de las instituciones educativas, los docentes tratan de motivar y fomentar, mediante actividades escolares, el uso de la creatividad y de la imaginación. Pero muchas veces los pequeños avances que se logran en la escuela, en sus casas son reemplazados por el uso de dispositivos tecnológicos (Salazar, F. T., & Chang, K. S. 2017).

Capacidad Atencional

La atención es otra capacidad vinculada con los procesos de enseñanza-aprendizaje. Clemente-Suárez et al. enfatizan que efectos negativos como la disminución en la atención sostenida y una capacidad atencional cada vez menor, puede estar vinculado con el uso frecuente de dispositivos tecnológicos con contenido de estímulos rápidos, cambiantes y llamativos. De esta manera y dentro de este contexto, los infantes al tener dificultades para desarrollar una atención

compleja y esperada para su edad presentan una atención parcial continua. Explicado de otra manera, el enfoque del niño se divide en múltiples actividades simultáneamente. Si este fenómeno se presenta de manera prolongada, puede llevar a una sobrecarga de las capacidades cognitivas del niño (2024).

En entornos tales como en las escuelas, a los niños les puede resultar cada vez más difícil participar en actividades que requieran de la atención sostenida o el desarrollo de capacidades de pensamiento profundo, ambos fundamentales para la comprensión e integración de tareas cognitivas complejas. Además, el uso de pantallas afecta a procesos cognitivos como las funciones ejecutivas, encargadas de habilidades como la resolución de problemas, la memoria y la flexibilidad cognitiva. Estas capacidades se encuentran vinculadas con el éxito escolar y académico, como también para la resolución de problemas cotidianos (Clemente-Suárez et al. 2024).

Para ejemplificar podemos mencionar a una de las capacidades más importantes: la memoria de trabajo. En los niños y niñas, esta capacidad todavía se encuentra limitada, lo cual una sobrecarga de información y estímulos proveniente de los dispositivos digitales puede llevar a una menor capacidad de aprendizaje, como también una disminución en la retención de los procesos aprendidos (Clemente-Suárez et al. 2024).

Medidas como brindar dispositivos tecnológicos a los niños mientras se realizan otras actividades de la vida cotidiana (comer, vestirse, peinarse, etc.), entorpecen el desarrollo pleno de su capacidad de concentración, necesitando que les ayuden a enfocarse para lograr una atención plena. Además, para desarrollar habilidades como la imaginación, la concentración o la capacidad para tolerar la frustración, el cerebro de los más chicos necesita momentos de aburrimiento y espera. Es decir, que, si a los infantes les ofrecen un dispositivo tecnológico cada vez que deben

esperar por ejemplo para un viaje, para el médico o en algún restaurante, los padres o cuidadores no los están ayudando a desarrollar estas capacidades (Aveiga et al., 2018).

Asimismo, el desarrollo normal del cerebro parecería verse limitado por el uso de estos aparatos. Según estudios realizados con pruebas neurológicas de ondas cerebrales, las funciones del lóbulo frontal vinculadas a pensar, jugar y mantener la concentración se ven deterioradas (Cañete, B., & Sánchez, N., 2020).

A pesar de la existencia de aplicaciones y programas televisivos promocionados como educativos o didácticos, en la actualidad sigue presente el debate sobre si el uso de medios tecnológicos es beneficioso o perjudicial para el desarrollo infantil temprano. En muchos casos, frente al consumo sin control y sin una buena supervisión de los adultos, lo que se produce son retrasos a nivel cognitivo y un peor rendimiento académico (Capo, C. 2024).

En España, por ejemplo, al entrar a la escuela 1 de cada 4 niños presenta déficits y retrasos en tareas cognitivas, en la comunicación, en la atención, en la memoria de trabajo como también en lo socioemocional. Todo ello, se vincula con el uso excesivo de los medios tecnológicos y una baja calidad al contenido expuesto. Sin embargo, algunos estudios plantean que el desarrollo cognitivo de los infantes depende de la calidad del contenido, es decir, hay algunos juegos o programas que podrían ser beneficiosos en cuanto al desarrollo de ciertas habilidades (Capó, C. 2024).

Otras investigaciones realizadas, concluyen que las TIC generan distintos efectos negativos en el desarrollo cognitivo, en el neurodesarrollo y también en el bienestar de los niños. Plantean que el uso abusivo de las computadoras durante la infancia genera dificultades en la concentración, la creatividad y el empobrecimiento del dominio del lenguaje y la lectura (Parra Sánchez, N. J., Sierra Velásquez, M., & Vélez Hoyos, G. J. 2025).

Teniendo en cuenta otro punto de vista, hay autores que destacan el potencial y los beneficios que poseen las TIC al utilizarlas como herramientas frente al proceso de educación y también como estrategias colaborativas más que como herramientas frente al ocio y aburrimiento. Los niños, además, desde una edad temprana, pueden aprender acerca del uso, selección, utilización y organización de la variada información que circula (Parra, N. J., 2025).

En relación con lo mencionado anteriormente, estudios demuestran que la tecnología puede ser nociva en cuanto la posibilidad de generar conductas adictivas ya que los dispositivos utilizados en la infancia temprana introducen al niño en un circuito de recompensa a través de la producción de la dopamina, hormona que se encarga de regular el placer y la motivación. Los niños y niñas, al no tener algunas capacidades desarrolladas, lo que genera el uso de pantallas es fascinación, no atención sostenida.

La interacción digital activa circuitos dopaminérgicos, reforzando la gratificación inmediata. La imitación de modelos parentales con alto consumo digital y la práctica de premiar con dispositivos consolidan hábitos compulsivos. Esto limita la capacidad de esperar recompensas a largo plazo y afecta el desarrollo social y académico (Pereyra, 2025).

Actualmente, los niños se encuentran cada vez más insertos en el mundo de la tecnología generando conductas ansiosas, agresivas o depresivas si se les limita el acceso a estos aparatos, tampoco comprenden cómo controlar el tiempo de uso y necesitan cada vez más de ellos. De esta manera un uso excesivo crea dependencia, provocando que los menores sacrifiquen otras actividades debido al aislamiento que desarrollan las pantallas, limitando así un crecimiento normal del niño (Aveiga et al., 2018).

Con respecto a esto, uno de los errores más comunes actualmente, es tratar de entretener y mantener ocupados a los niños durante las tareas diarias a partir de medios digitales. Según algunos

autores explican, se ha convertido en una herramienta para la regulación de su comportamiento. Aunque esto pueda resultar útil en el corto plazo, resulta limitante frente al desarrollo socioemocional de los niños, ya que de esta manera ellos no aprenden a desarrollar por sus propios medios mecanismos de autorregulación para calmarse (Cañete, B., & Sánchez, N., 2020)

Mecanismos como la autorregulación, la empatía, las habilidades sociales y la resolución de problemas son adquiridos fundamentalmente a través de la interacción con el entorno natural, al relacionarse con compañeros y cuidadores y jugando de manera creativa y no estructurada (Cañete, B., & Sánchez, N., 2020).

Habilidades Sociales

Otra variable que tiene un papel fundamental con respecto a los efectos de la cultura digital, son las habilidades sociales. Son un conjunto de conductas que, mediante sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos expresados de un modo adecuado a la situación, permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal. Generalmente en la medida en la que el individuo respeta las conductas de los otros, posibilitan la resolución de problemas inmediatos y la disminución de problemas futuros (Aramburo, M. A., López Ghisolfi, C. G., & Rinaldi Rodríguez, M. 2022).

También se pueden describir como aquellos intercambios sociales expresados a través de diferentes comportamientos que se van complejizando. La familia, la escuela y el acceso a otros grupos sociales son ámbitos privilegiados para el aprendizaje de estas habilidades. Además, las habilidades sociales dan lugar al desarrollo de la autorregulación del comportamiento, la autoestima, la adopción de roles y el rendimiento académico, entre otros aspectos (Aramburo, M. A., 2022).

Diversos estudios plantean que las actividades al aire libre y el juego brindan un apoyo en la socialización y un buen desarrollo de las habilidades sociales de los infantes. Sin embargo, debido al tiempo frente a las pantallas, las interacciones sociales con los demás se ven limitadas, ya que los niños priorizan las actividades solitarias y sedentarias, generando alteraciones en el dominio psicosocial (Capó, C. 2024).

Durante la edad preescolar, es fundamental ofrecer suficientes oportunidades a los niños donde practiquen sus habilidades sociales y de esta manera poder garantizar un buen desarrollo psicosocial. Se deben fomentar comportamientos que ofrezcan interacciones con compañeros (Capó, C. 2024). Habilidades tales como la empatía y la gestión emocional solo pueden ser aprendidas mediante la socialización con sus pares, y no frente a pantallas que pueden sustituir interacciones y el aprendizaje de estas capacidades (Aveiga et al., 2018).

En la etapa denominada primera infancia, los niños a través de interacciones reales y cara a cara, tanto con adultos como con otros niños aprenden a interpretar las emociones propias y ajenas. Los dispositivos digitales no pueden reemplazar estas experiencias humanas directas (Arellano, S. E. 2025). Además, en cuanto a los vínculos sociales, el uso excesivo de pantallas entorpece y limita la interactividad, generando aislamiento y disminución de actividades sociales que resultan enriquecedoras (Cañete, B., & Sánchez, N., 2020).

Las habilidades sociales y el uso temprano de las tecnologías son dos variables que al combinarse producen consecuencias negativas en cuanto al desarrollo psicosocial de los infantes. Cada vez más se ve obstaculizado el aprendizaje de capacidades tales como la empatía, la atención espacial, la función cognitiva y la interpretación de claves no verbales. Además, se puede observar la disminución del empleo de lenguas sociolingüísticas tales como agradecer, pedir permiso, sonreír, etc. (Aveiga et al., 2018).

Estudios desde la American Academy of Pediatrics (2018, citado en Aveiga et al., 2018) establecen que, para lograr un desarrollo emocional saludable, a los niños se les debe enseñar la manera de controlar e identificar las emociones, como también la tolerancia a la frustración (2018).

Sin embargo, hoy en día, muchas familias utilizan la tecnología como un pacificador emocional, es decir, las pantallas son utilizadas como un regulador externo de las emociones. Se convierten en un recurso inmediato para calmar, distraer o silenciar el malestar. No obstante, estas medidas en lugar de desarrollar estrategias internas más adaptativas de regulación emocional (búsqueda de apoyo social, el uso de palabras para expresar lo que siente, o la capacidad de tolerar pequeñas dosis de frustración sin necesidad de distracción inmediata), generan que el niño dependa de un estímulo externo inmediato (la pantalla) para calmarse (Elgier, A & Gago-Galvagno, L, 2011).

La preocupación con respecto a lo mencionado anteriormente surge frente al uso generalizado de pantallas y su asociación con un mayor riesgo de presentar problemas de conducta. Sobre todo, en niños de cero a tres años, es frecuente encontrar patrones más desadaptados en el comportamiento, que se manifiestan mediante impulsividad, así como también en la dificultad para seguir instrucciones. Desde el lado social, esto puede verse como un impedimento para integrarse en grupos sociales y para formar relaciones con otros niños (Arellano, S. E. 2025).

Con respecto al ámbito escolar se debe buscar una manera adecuada en que se complemente la integración de la tecnología con los métodos de enseñanza tradicionales dentro de las instituciones educativas. Hay distintos autores que plantean una mirada positiva principalmente en el ámbito educacional, ya que la incorporación de las TIC ha traído ventajas favoreciendo la motivación de los niños. Sin embargo, la tecnología debe ser dirigida con cautela ya que los distintos dispositivos son demasiado llamativos para los infantes (Arellano, S. E. 2025).

En este sentido, se deben priorizar actividades y tareas que estimulen la creatividad y la imaginación para que los alumnos no dependan de las pantallas. Además, el diseño curricular debe incorporar pautas y normas específicas dirigidas a los docentes para los momentos en que se utilicen móviles y pantallas dentro de las aulas. De esta manera se busca un uso responsable de la tecnología.

Como conclusión, es fundamental que desde las escuelas se promueva la información como así también guías de reflexión acerca de los efectos que tienen las pantallas en el desarrollo infantil. Es responsabilidad de los docentes, dentro de este ámbito, fomentar un equilibrio entre el ámbito pedagógico y el uso de la tecnología (Arellano, S. E. 2025).

Juego

Se define al juego como como una actividad libre, voluntaria e indispensable para el desarrollo personal. Se presenta en forma natural y se despliega a partir de patrones de conducta aprendidos, que le permitirá al infante ir adaptándose al medio ambiente. Los juegos son procesos interactivos, placenteros y productivos en los que se participa desde que nacemos. Sin embargo, el juego trasciende la niñez, manifestándose a lo largo de toda la vida del ser humano, siendo un elemento fundamental en la cultura de la sociedad (Linaza, J. L., & Maldonado, A. 1990).

El juego se vincula al entretenimiento, el placer y la diversión, pero se considera, además, un recurso fundamental en el proceso de aprendizaje y base de la educación. Por lo tanto, la actividad lúdica se establece como un recurso didáctico primordial y especialmente adecuado en el ámbito de la educación. De esta manera, resulta indispensable que el personal de las instituciones educativas, estén informados y adquieran la formación necesaria para elegir juegos variados que optimicen la adquisición, el refuerzo, la consolidación y la profundización de numerosos contenidos educativos (Linaza, J. L., & Maldonado, A. 1990).

Según la Declaración de los Derechos del Niño, el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación. La sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho. La vida infantil no puede concebirse sin juego, de manera que jugar es la principal ocupación de la infancia (Naciones Unidas, s. f.).

El juego cumple un rol crucial con respecto al desarrollo de las primeras infancias. Los procesos que se dan en esta etapa son enmarcados en las secuencias de aprendizaje socialmente definidas, utilizando el juego como herramienta pedagógica de enseñanza (Moreira et al., 2024). Además, el juego, más allá de tener carácter lúdico, desempeña un rol importante en la formación de la personalidad, en el aprendizaje de habilidades sociales, motoras e incluso los niños desarrollan su parte cognitiva a través de este (Pérez, L. C., & Iborra, M. A. 2024). Jugando se interiorizan las normas y pautas de comportamiento social y se desarrollan también las capacidades necesarias para el aprendizaje, tales como la percepción, el lenguaje, la imaginación, la memoria, entre otras (Linaza, J. L., & Maldonado, A. 1990).

En concordancia con lo mencionado anteriormente, psicológicamente el juego construye la personalidad de los infantes, su entendimiento y estilos cognitivos, los sentimientos y emociones, valores intelectuales y también el autocontrol, autonomía, autoestima. Incluso, el juego se considera instrumento de adaptación social. Por ejemplo, dentro del aula, desde el inicio del curso, se trata de establecer de manera progresiva rutinas y hábitos, el cuidado y almacenaje de los distintos juegos y juguetes (Linaza, J. L., & Maldonado, A. 1990).

Es un terreno privilegiado de interacción con los iguales y fuente de autonomía. También se considera como un modo de interactuar con la realidad que viene determinado por factores

internos de quien juega, el niño es su propio protagonista y no se encuentra determinado por las condiciones y circunstancias de la realidad externa (Linaza, J. L., & Maldonado, A. 1990).

Diversos estudios indagan acerca del papel fundamental que implica el juego en los infantes. Es importante entender primero que el juego es algo aprendido y no es una capacidad innata. Los adultos son quienes presentan y dan significado al juego en la infancia temprana.

Incluso para Vygotsky, el juego constituye una zona de desarrollo próximo para la infancia y surge como necesidad de reproducir el contacto con las demás personas. Además, para este mismo autor el juego determina el desarrollo de la infancia y es su mayor recurso para progresar (Pérez, L. C., & Iborra, M. A. 2024).

Considerando los aportes de la psicología, y al observar los mecanismos psicológicos que impulsan al niño a la actividad lúdica, Winnicott sostiene que se trata de un fenómeno universal. Sin embargo, aunque el impulso de jugar tiene una base universal, el contenido del juego y los juguetes que utiliza el niño, están determinados por las experiencias socioculturales de cada niño y su personalidad (1987).

Otra definición que considera este mismo autor es que el juego es definido como una experiencia siempre creadora que se da en el espacio y en el tiempo y en la que el infante, usa objetos o fenómenos de la realidad externa (mundo objetivo) al servicio de la realidad interna (el mundo de los sueños, la fantasía, los deseos y las pulsiones del individuo). Considera que el juego es una actividad simbólica en la que denomina espacio potencial entre el niño y el ambiente (Winnicott, 1987).

Winnicott plantea que el juego trasciende el mero placer, constituyendo un fenómeno esencial para el bienestar psíquico del sujeto. El juego es en sí algo terapéutico, una forma de vida. Entiende el juego como una actividad central para el desarrollo psíquico y la salud mental del

individuo, funcionando como un puente que facilita la mediación entre el mundo interno subjetivo y la realidad exterior (Winnicott, 1987).

Sin embargo, durante los últimos años, el aprendizaje y el juego en las primeras etapas de la vida es mediado por imágenes en dispositivos digitales (Moreira et al., 2024).

Juego y su Evolución con la Tecnología

Las nuevas generaciones suelen compartir características distintivas, tales como una rápida capacidad de procesar la información, la expectativa de disponibilidad inmediata de datos y una inteligencia visual muy desarrollada. Sin embargo, muchas veces presentan dificultades para hacer un análisis crítico de la información que consumen. A partir de esto, son muchos los expertos que expresan que nunca se debe reemplazar las actividades al aire libre por tiempo frente a dispositivos tecnológicos, ya que los ámbitos fuera de las TIC además de aportar salud, potencian los lazos interpersonales y la formación del carácter de los más pequeños (Aveiga et al., 2018).

A partir de múltiples investigaciones se demuestra que, debido a la evolución y crecimiento de las nuevas tecnologías, se han producido cambios en los modos de habitar las infancias y con ello también cambiaron los juguetes, el juego infantil y los tiempos de las generaciones actuales (Aveiga et al., 2018).

Los juegos y juguetes han sufrido cambios con el devenir de los siglos. Como consecuencia el jugar de los niños también se encuentra afectado, cambiaron los contextos en los que se desarrollan, el modo en el que el cuerpo queda implicado, entre otros. Estos juegos y juguetes se encuentran atravesados de alguna manera por las tecnologías de la información y la comunicación (Taborda, A et al., 2013).

Considerando esto, es posible notar cómo los niños y niñas de hoy en día utilizan su tiempo libre frente a las pantallas. Por ejemplo, en situaciones donde se reúnen con pares y amistades,

ocupan ese tiempo jugando en los teléfonos celulares generando así el paso a la pérdida de socialización. El uso de las tecnologías, además, se considera una forma de evitar el trabajo mental (Aveiga et al., 2018).

Siguiendo a Aveiga et al., la tecnología no debería reemplazar lo que un niño aprende a partir del juego tradicional. La gran mayoría de los infantes de las generaciones actuales, no saben hacer uso de la imaginación y la creatividad frente al juego y debido a esto no saben cómo divertirse sin la presencia de dispositivos electrónicos. A partir de esto, los pequeños dejan de jugar al aire libre o de usar sus juguetes porque no los consideran interesantes. Se limitan de esta manera a actividades e intereses ajenos a la tecnología, dando lugar a la desconstrucción de lazos sociales (2018).

La infancia de hoy en día encuentra en los videojuegos su principal fuente de entretenimiento, los cuales son accesibles a través de los celulares de sus padres, tablet, o cualquier dispositivo electrónico (Pérez, L. C., & Iborra, M. A. 2024). A partir de esto, podemos observar los cambios y preferencias que tienen los niños y niñas con respecto a los juegos tradicionales y los juegos actuales. Se pueden mencionar varias diferencias entre estos:

- *El tipo de recurso que se utiliza en cada tipo de juego:* Los juegos tradicionales suelen ser más simples, incluso el material o recurso utilizado también lo es y fomentan el movimiento corporal. En cambio, los juegos actuales, impulsados por la tecnología, promueven el sedentarismo e incluso pueden generar adicción a los recursos digitales.
- *Interacción social:* en los juegos tradicionales las interacciones se dan cara a cara, generalmente se juega en grupos, y requiere de la presencia física de los jugadores para poder llevarlo a cabo. En cambio, los juegos actuales, en muchos de ellos se participa de

manera individual y sino, son jugadores en línea que se comunican a través de internet y no necesitan la presencia física de los jugadores.

- *Complejidad*: los juegos actuales son más complejos a la hora de entenderlos, en cambio los tradicionales utilizan reglas básicas y simples que se comprenden e interiorizan fácilmente.
- *Accesibilidad*: los juegos tradicionales van arraigados a las culturas y son más accesibles para la infancia ya que muchos de ellos no necesitan de ningún material. Y si lo precisan suelen ser elementos comunes y de fácil acceso, como puede ser un pañuelo, una soga, etc. En cambio, los juegos actuales generalmente tienen un precio elevado, ya sea por la consola o el propio juego, al que no todos pueden acceder (Pérez, L. C., & Iborra, M. A. 2024).

Enfocándose en la rapidez del cambio, el doctor Castro (2015, citado en Pérez, L. C., & Iborra, M. A. 2024), plantea que es posible notar cómo los infantes abandonan cada vez más rápido el juego y los juegos tradicionales para reemplazarlos por los juegos tecnológicos. Esto constituye un gran problema ya que limita el desarrollo de la imaginación de los niños, siendo la base de todo tipo de pensamiento.

Con respecto a los grandes avances de la tecnología, es fundamental informar y asesorar tanto a padres como a cuidadores, que, a través del juego social y no digital, como también a través de las interacciones cara a cara, se aprenden mejor las capacidades superiores de pensamiento y funciones ejecutivas esenciales para el desempeño escolar, tales como la persistencia en la tarea, el control de los impulsos, la regulación emocional, y el pensamiento creativo y flexible (Cerisola, A., 2017).

Con relación a lo mencionado anteriormente, la escuela es el ámbito ideal para promover una forma de vida saludable y equilibrada, ayudando a la desintoxicación de las TIC. A través del

fomento de los juegos tradicionales se alcanzan grandes oportunidades de aprendizaje en áreas de desarrollo tales como las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. Es decir, mediante estos juegos se promueve la creatividad, el movimiento físico, la socialización, el aprendizaje de reglas, e incluso la gestión de emociones como la frustración (Pérez, L. C., & Iborra, M. A. 2024).

Rol Docente

El docente se considera un personaje vital en los procesos de enseñanza y aprendizaje que se desarrollan en las instituciones educativas debido al impacto que produce en los alumnos. Cumplen con el rol de responder las demandas que la sociedad le ha impuesto a la educación. Sin embargo, los educadores deben reconocer que la educación no solo abarca aspectos académicos e intelectuales, sino que también implica aspectos afectivos y espirituales (Herrera et al., 1970).

Hoy en día, los procesos de enseñanza y aprendizaje deben promover el uso de la capacidad creativa, es decir, impulsar la capacidad de pensar de manera original, generar ideas nuevas y aplicar enfoques innovadores, todo ello, es fundamental para estimular el progreso y la transformación (Cardozo, 2023).

Dentro de la educación en nivel inicial, es importante considerar el desarrollo integral y el bienestar de los niños, comprendidos como un proceso continuo en el que los infantes aprenden a manejar progresivamente sus habilidades físicas, cognitivas, lingüísticas, motoras, emocionales y sociales (Franco, P. D, 2024).

El docente tiene la responsabilidad de desafiar a sus alumnos en el sentido de que ellos sean los partícipes de su propia formación, es decir, incentivarlos a que sean “sujetos creadores de conocimiento”. Para llegar a esto, los educadores deben guiar a los niños a ser parte e involucrarse en un proceso de investigación, práctica y toma de decisiones. Los maestros a partir de su

formación van a ser quienes guíen la enseñanza de sus estudiantes, funcionando también como mediadores entre el medio y los niños y niñas (Franco, P. D, 2024).

Percepción Docente

En este apartado, la percepción sobre la que se trabaja incluye las posibles ventajas, limitaciones y usos de dispositivos tecnológicos en el aula como herramienta didáctica que apoye el proceso de enseñanza, motive al aprendizaje de múltiples contenidos y fortalezca las dimensiones del desarrollo (Jaramillo & Vásquez, 2019). Además, se tiene en cuenta el rol y percepción docente dentro de este proceso de incorporación de las nuevas tecnologías al proceso de aprendizaje y enseñanza.

En este contexto de cambio y transformación para el sistema educativo, estar en transición significa reorganizarse y repensarse para incorporar nuevas prácticas, realidades y sujetos de aprendizaje (Segura, J.M, 2019). Incluso para Pajares, las creencias que tienen los profesores influyen sobre sus percepciones y juicios, los cuales, afectan su comportamiento en el aula. Por ello, comprender lo que creen los docentes y futuros maestros es clave para poder mejorar su capacitación profesional como sus métodos de enseñanza (1992).

Se trata de repensar el sistema, sus instituciones y formatos para un mundo en donde abunda la información. Es decir, poseer las destrezas necesarias para acceder a este mundo tecnológico y tener capacidad de discernimiento para separar la información que se presenta, fuentes relevantes de aquellas que no lo son (Segura, J.M, 2019). En la actualidad, el sistema educativo se encuentra en proceso de transformación y atravesado por nuevas formas de producción de conocimiento, el surgimiento de nuevas subjetividades, la incorporación de múltiples actores y el fortalecimiento de las redes como espacio de desarrollo (Córica & Aretio, 2018).

En concordancia a lo antes mencionado, dentro de las instituciones educativas surgen aspectos ambiguos, es decir, se presenta el desafío de responder a las exigencias de cumplir con un nivel de educación óptimo y al mismo tiempo teniendo que internalizar una nueva metodología para alumnos nacidos en la era digital, dado que las TIC son la base de la información y el conocimiento. Estas nuevas exigencias nacen a partir de que el sistema educativo se encuentra atravesado por la irrupción de las nuevas tecnologías como instrumentos de la didáctica y estimulación del aprendizaje en la edad temprana (Carrera, 2020).

No obstante, quienes sienten la presión del cambio son los docentes, ya que su rol se ve transformado. Sigue siendo un individuo clave en los procesos de enseñanza y aprendizaje, sin embargo, deja de ser el origen de contenidos e información. El acceso a los datos está disponible en formatos digitales dentro de diversas fuentes y formatos. Su responsabilidad va a ser guiar a sus alumnos a seleccionar, clasificar y analizar la información para convertirla en conocimiento adecuado, crítico y genuino (Córica & Aretio, 2018).

La inclusión de las TIC como contenido en la formación de docentes, particularmente en la formación inicial, aún resulta limitada e incipiente (Córica & Aretio, 2018). No se trata sólo de introducir la tecnología en el aula, sino de hacerlo siguiendo objetivos pedagógicos claros y bajo una forma de enseñanza adecuada. Parte de la resistencia docente a la incorporación de las TIC en el aula, se vincula a sus tradiciones didácticas disciplinares, es decir, costumbres establecidas a lo largo de los años por parte de los maestros en el uso de recursos y formas de enseñar. Esto se complementa además con el miedo o desconfianza al cambio y a lo nuevo, prefiriendo sus metodologías y técnicas confiables (Jaramillo & Vásquez, 2019).

Buckingham (2007, citado en Carrera, 2020) planteó un estudio teniendo en cuenta el desafío que implica la incorporación de la tecnología en los procesos de enseñanza. Como

resultado se observaron dos posturas diferentes entre los docentes. Por un lado, el grupo de docentes inclinados por la ideología negativa sobre los medios tecnológicos, ya que consideran estos instrumentos como perjudiciales o carentes de valor cultural. Según el autor, esta mentalidad todavía forma parte de las bases del pensamiento contemporáneo que moldea la metodología educativa actual. Por otro lado, está el grupo de educadores que se expresan con más entusiasmo acerca del uso que hacen los jóvenes de los medios tecnológicos. Poseen una actitud más relajada frente a la oposición de los medios tecnológicos y generalmente son aquellos profesores más jóvenes que comprenden más acerca de los medios electrónicos (2020).

Para concluir, la incorporación de las TIC en la educación como proceso complejo y multifacético de innovación, no puede llevarse a cabo sin la participación de los docentes (Córica & Aretio, 2018).

Definición de Saludable

Según la definición de la OMS del año 1948 salud se entiende como “un estado completo de bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades” (Organización Mundial de la Salud, s. f.). Esta definición sin embargo fue cuestionada por muchos autores ya que resulta difícil definir lo que significa un estado completo de bienestar en el ser humano. A partir de esta definición, distintos profesionales y autores buscaron definir salud desde sus perspectivas.

Salud en un sentido social, es aquel individuo que presenta un adecuado equilibrio tanto en su cuerpo como en su mente, y se encuentra adaptado en su entorno físico y social. Controla además sus facultades físicas y mentales y puede adaptarse a los cambios ambientales. La salud entendida de esta manera no es en consecuencia la simple ausencia de enfermedad (Calatayud, 1997).

Otra definición que se puede abordar es desde la psicología de la salud. La conducta, los pensamientos y las relaciones sociales tienen gran influencia sobre la salud, como también generan efectos los sentimientos y las emociones, ya sean positivos o negativos en el bienestar físico de los sujetos. Un claro ejemplo de efectos negativos en la salud de los seres humanos es el estrés y la gran variedad de efectos negativos que genera en la vida de las personas (Guadalupe, 2008).

La salud desde lo psicológico también se puede comprender como un proceso que estudia e involucra la identificación, adquisición, mantenimiento y desarrollo de los comportamientos de los cuales es función la condición saludable. Es importante considerar que, en este proceso, el comportamiento saludable se aprende y tiene que ejercerse y practicarse cotidianamente (Vázquez et al., 2009).

Dentro del ambiente en el que se desenvuelven los sujetos, existen diversos elementos favorables que van determinando las condiciones de salud. A partir de esto, lo que define que una persona esté saludable es la interacción dinámica con diferentes factores biopsicosociales. Estos factores deben ser parte de un proceso que incluye la identificación, atención, adquisición, práctica, mantenimiento y desarrollo, que finalmente determinarán comportamientos funcionales en el individuo (Vázquez et al., 2009).

Un error común que es llevado a cabo constantemente por los diferentes individuos es considerar la salud como un estado permanente, cuando en realidad es un proceso de adquisición que realiza el sujeto frente a estrategias de aprendizaje (Vázquez et al., 2009).

Desde la psicología y más precisamente dentro de la Terapia Cognitivo Conductual, se plantea que el aprendizaje implica fundamentalmente la estructuración de la cognición y la percepción de relaciones entre acontecimientos ambientales (Lega et al., 1997). La Terapia Cognitivo Conductual (TCC) puede definirse en la actualidad como la aplicación clínica de la

ciencia de la psicología, que se fundamenta en principios y procedimientos validados empíricamente (Fernández et al., 2012).

Esta terapia compuesta por varios autores se basa en ciertos principios básicos, como lo mencionado anteriormente, los individuos responden a las representaciones cognitivas (percepciones, interpretaciones y evaluaciones) de los acontecimientos ambientales. La Terapia de Conducta (TC) parte de la idea de que toda conducta (adaptada y desadaptada) es aprendida y puede modificarse mediante los principios del aprendizaje. De esta forma, en lugar de indagar acerca de posibles conflictos y estructuras subyacentes, los terapeutas de conducta empezaron a centrarse en la conducta observable y el ambiente en el que se produce. Desarrollaron para este análisis el proceso de evaluación conductual (Fernández et al., 2012). Se incorporan tanto técnicas cognitivas como conductuales en el cambio terapéutico (L. Lega et al., 2017).

La evaluación de las cogniciones es el punto de partida para la intervención. La reestructuración cognitiva es la herramienta clave que impulsa la modificación del funcionamiento desadaptativo, generando tanto modificaciones emocionales como conductuales. Esto se logra mediante una serie de posibles intervenciones tales como la adquisición de nuevas conductas, el análisis de sesgos cognitivos y la enseñanza de un diálogo interno más adaptativo, fundamentales para el mantenimiento de los cambios positivos a largo plazo (Lega et al., 1997).

Las principales características que sientan las bases de esta terapia es que se enfoca en el presente e investiga los patrones disfuncionales actuales tanto de los pensamientos como de las conductas. A través de un análisis funcional de la conducta, se evalúan las interacciones presentes entre los pensamientos, las emociones y los comportamientos de la persona en su contexto y las consecuencias que genera. Además, pone el énfasis en el cambio, se anima al paciente a practicar nuevas conductas y cogniciones durante las sesiones y entre sesiones (L. Lega et al., 2017).

Teniendo en cuenta las diferentes definiciones de salud y el concepto de la terapia cognitivo conductual, es posible aplicar estos conocimientos en base a un uso saludable de las pantallas en niños y niñas de edad preescolar.

Uso Saludable de las Pantallas

A pesar de las expectativas provenientes de padres y educadores acerca del potencial beneficio educativo de los medios interactivos para los infantes y desconfianza con respecto al uso excesivo durante esta etapa, las investigaciones en este ámbito todavía siguen siendo limitadas. Es importante que el uso de la tecnología y de los medios sea trabajado dentro de la familia con responsabilidad, basándose en los valores y en cada estilo de crianza en particular (Krynski, L., Ciancaglini, A., & Goldfarb, G., 2017).

Según la Sociedad Argentina de Pediatría (SAP), el grupo etario de niños de tres a cinco años, específicamente, se basa en la interacción social y en juegos no digitales, por lo tanto, se recomienda no exceder una hora diaria de uso, contando cualquier tipo de pantalla (Krynski, L., et al., 2017). Haciendo referencia al concepto de salud de Vázquez et al., los niños deben identificar horarios, contenidos y límites para el uso de los dispositivos, previamente establecidos por sus padres o cuidadores. El comportamiento saludable, es decir, el uso limitado y supervisado debe ser adquirido a través de la enseñanza y modelado (2009).

Es crucial en esta etapa, como se mencionó anteriormente, la supervisión y el acompañamiento de los adultos a la hora del uso de los medios tecnológicos (Krynski, L., et al., 2017). Si se excede el tiempo de pantalla a más de dos horas diarias en menores de cinco años, se asocia a problemas del desarrollo, tales como conductas agresivas y problemas de sueño, autocontrol, atención y cooperación (Sebastian, 2019).

Según el médico pediatra Goldfarb, G (2016, citado en Sebastian, 2019), plantea la idea de que se presenta una forma directa y otra indirecta mediante la cual las pantallas afectan la conducta y el desarrollo de los niños. Por un lado, la vía directa se vincula principalmente con el contenido y sus características. Es decir, lo que ven va a afectar su forma de actuar. Por otro lado, la vía indirecta se relaciona con el desplazamiento. Se puede entender teniendo en cuenta que el tiempo dedicado a las pantallas (ya sean de contenido educativo o no), reemplaza alguna otra actividad más saludable para el desarrollo, como por ejemplo la lectura, el juego al aire libre o el interactuar con otros niños y adultos.

La Sociedad Argentina de Pediatría (SAP) desde el año 2018 aconseja:

- Antes de los dos años, debido al estado de inmadurez del sistema nervioso central y del aparato psíquico, se desaconseja la exposición a todo tipo de pantallas.
- Entre 2 y 5 años, se recomienda un máximo de entre media y una hora de pantallas de entretenimiento por día, acompañados por un adulto, que pueda decodificar los estímulos, seleccionar e interpretar los contenidos.
- Para un uso saludable, se deben establecer límites coherentes acerca de las horas del uso de pantallas.
- Padres y cuidadores deben realizar una selección de los contenidos y compartir el tiempo de uso, para que sus hijos e hijas utilicen los dispositivos con la finalidad de aprender.
- Evitar la multitarea, es decir, que los niños no utilicen medios electrónicos cuando están realizando otra actividad, ya sea comer, hacer tarea escolar, etc.
- Ser el ejemplo para los infantes.

- Prestar atención a la falta de control sobre el tiempo, la duración y el contexto de uso, y establecer la prioridad sobre otros intereses vitales y otras actividades de la vida diaria como el sueño, la alimentación y el aseo, etc.
- Establecer zonas libres de pantallas en los hogares.
- Es importante tener en cuenta los riesgos de acuerdo con patrones de consumo y sus consecuencias: sobrepeso, obesidad, alteraciones del sueño, afecciones psicológicas, irritabilidad, poca tolerancia a la frustración, alteraciones cognitivas, de la memoria y la atención, hiperactividad, bajo rendimiento académico y comportamientos problemáticos. (Sociedad Argentina de Pediatría, s. f.).

Con respecto a los límites y horarios, resultan indispensables para que los niños se sientan protegidos y puedan confiar en sus padres. Es por esto por lo que es importante estar escuchando, observando y participando en la vida cotidiana con sus hijos. Se trata de estar alerta y conversar con ellos frecuentemente acerca de lo que ven y escuchan en los medios (Molina del Rio, J., Hidalgo Aguirre, R. M., & Rojas Leguizamon, M, 2024).

Los hábitos de uso saludable como los tiempos limitados de pantallas, el establecimiento de zonas libres de pantallas en la casa, el juego interactivo con adultos y pares y el descanso visual, deben ser practicados diariamente e incorporados dentro de las rutinas de los infantes para que puedan ser mantenidos a lo largo del tiempo y no solo ser aplicados en momentos de crisis.

La Academia Estadounidense de Pediatría (AAP) recomienda también ciertos límites en el uso de la tecnología digital. Específicamente en el periodo de los tres a cinco años de edad, recomiendan el uso de pantallas durante una hora al día, siempre bajo la supervisión de un adulto y que la finalidad del contenido sea educacional (HealthyChildren.org., 2016). Se debe evitar el consumo pasivo de pantallas, ya que es extremadamente dañino. Se refiere a consumo pasivo

cuando el espectador no requiere una interacción con el contenido mostrado en la pantalla, como por ejemplo en los televisores o videos en plataformas como Youtube, TikTok o Instagram (Molina del Rio, J et al 2024).

Específicamente, durante esta edad es esencial que los infantes, al no tener formada la lógica, interactúen y jueguen con otros niños de su edad, para poder desarrollar distintas habilidades. Es frecuente que en este periodo aparezca la fantasía. También se logran cambios notables en su motricidad fina y gruesa. Sin embargo, por el uso inadecuado y excesivo de pantallas se ven procesos de inmadurez y una falta de desarrollo cognitivo y motor (Molina del Rio, J et al 2024).

Los niños de edad preescolar al no tener conciencia acerca de si el uso de pantallas es positivo o negativo, esto es tarea fundamental de los padres o educadores que deben intervenir para implementar conductas funcionales en los infantes. Es decir, promover un uso saludable de los medios digitales a partir de lo ya mencionado y evitar la cognición errónea de utilizar las pantallas como reguladores emocionales o como medios para mantener entretenidos a los niños. En el jardín, por ejemplo, se podría aplicar y practicar el diálogo interno adaptativo para la espera o frustración, en lugar de recurrir a la pantalla como regulador emocional.

Rol del Psicólogo Educacional

En este apartado se va a hacer mención del rol y marco en el que se encuentra inserto el psicólogo educacional. Los psicólogos educacionales pueden trabajar, promover, reinventar en busca de adecuadas modalidades de intervención dentro de la educación que se despliega en diversos y múltiples ámbitos.

El rol del psicólogo educacional se centra específicamente en la práctica educativa, haciendo posible los procesos de enseñanza y aprendizaje. Para la comprensión de estos

fenómenos es imprescindible situar el ámbito donde tiene lugar, es decir, lo institucional, entendiendo que las instituciones educadoras principales son la familia y la escuela. Dentro de su ámbito de aplicación, el psicólogo educacional actúa como propiciador de cambios. Es fundamental que trabaje conjuntamente con otros profesionales y miembros de la comunidad educativa. A partir de la creación de redes de abordaje no solo se fortalece su quehacer profesional, sino que además contribuye a frenar la tendencia a etiquetar y patologizar a los alumnos (Baquero, R. 2016).

El foco de interés de la psicología educacional es el estudio del aprendizaje, comprendiendo y analizando al sujeto dentro de situaciones educativas. Su interés principal se centra en comprender los procesos psicológicos involucrados en los procesos de aprendizaje y enseñanza, aplicando este conocimiento para intervenir sobre el comportamiento de los individuos. Además, observa las condiciones que se dan dentro de las aulas. Su objetivo final es contribuir al desarrollo de las personas, grupos e instituciones educativas (Taborda, A et al., 2013).

La psicología educacional es de naturaleza proactiva y no sólo reactiva (para resolver situaciones problemáticas o superar dificultades de aprendizaje), sino que se dirige fundamentalmente a prevenir dificultades y a facilitar el desarrollo. En este campo disciplinar se busca desarrollar prevención tanto primaria como secundaria, al tratar de procurar crear espacios que faciliten el encuentro entre enseñantes y aprendientes (Taborda, A et al., 2013).

Estos tipos de prevenciones mencionadas pueden estar dirigidas tanto al sujeto como al contexto. De esta manera se trabaja inter e intradisciplinariamente, desarrollando la detección precoz, la orientación al sujeto, la familia, la escuela, o centros de formación en los niveles de aprendizaje. Además, se debe tener en cuenta la función de la institución educativa en cuanto a la constitución de la subjetividad y las necesidades evolutivas del alumnado (Taborda, A et al., 2013).

La prevención se dirige a un conjunto de intervenciones psicopedagógicas que tengan alcance global, orientadas principalmente a promover el cambio y el mejoramiento continuo de la calidad educativa (Taborda, A et al., 2013).

Una característica fundamental en la psicología educacional es establecer que el encuadre psicoterapéutico no puede ser enmarcado dentro del marco de la institución educativa. A partir de esto, y teniendo en cuenta a toda la sociedad, la prevención toma un rol fundamental. Es de gran importancia y resulta necesaria la coordinación con otros organismos ya sean estatales o privados que la amplíen y apoyen en sus distintos niveles. En este sentido, el trabajo en redes es crucial dentro del ejercicio profesional, especialmente para poder atender a las demandas individuales y así evitar la cristalización de estas (Taborda, A et al., 2013).

Como plantea Nuñez (2007, citado en Taborda, A et al., 2013) trabajar en red, no significa el traspaso de responsabilidades, sino la articulación de diferentes niveles de responsabilidad para poder llevar a cabo diferentes tareas. Son cuestiones y problemáticas multidimensionales, donde se trata de buscar nuevos recursos de articulación social y cultural, ya sea en otras instituciones, servicios y programas educativos, sociales, sanitarios, psicoterapéuticos, etc.

Por último, según Acchina, T (2013, citado en Taborda, A et al., 2013), la psicología educacional es un campo disciplinar que se ocupa del estudio psicológico de los problemas cotidianos de la educación con el fin de contribuir al mejoramiento de esta. Las actuaciones de este profesional involucran el desenvolvimiento de diversas facetas, que se puede presentar como planificador, coordinador, asesor, dinamizador o formador de formadores. Entre ellas, es importante que tengan un denominador común, la actitud o disposición para promover un pensar juntos con la aspiración de un logro compartido.

MATERIALES Y MÉTODOS

El presente Trabajo Integrador Final se enmarca dentro del programa de Prácticas Profesionales Supervisadas de la Licenciatura en Psicología. El mismo se desarrolló dentro del área Educacional, en una institución educativa pública de gestión privada, nivel inicial. Las prácticas se realizaron de manera presencial durante el periodo comprendido entre el 07 de mayo y el 06 de agosto del año 2025, dentro del Equipo de Orientación y Apoyo Escolar, el cual está conformado por un Licenciado en Psicología, una Licenciada en Psicopedagogía y una Fonoaudióloga.

Para llevar a cabo la intervención, se preparó un programa de actividades que contaba con seis momentos, los cuales tuvieron por objetivo reflexionar con docentes acerca del impacto del uso de pantallas en niños y niñas del nivel inicial, brindando información y herramientas que permitan abordar esta problemática en la institución educativa, planteado desde una mirada preventiva. Con respecto a la selección de la temática, se realizaron acciones previas, entre las cuales podemos mencionar observación y un breve recorrido por el establecimiento, reunión con el equipo directivo y Equipo de Orientación y Apoyo Escolar donde se habló acerca de las problemáticas actuales en la institución. Se necesitaron dos reuniones para la delimitación del tema seleccionado, cada una de aproximadamente 20 minutos. Por un lado, la reunión con el equipo de directivos y, por otro lado, la reunión con el Equipo de Orientación y Apoyo Escolar, que se describirán posteriormente. Por último, un factor importante en la delimitación de la temática fue la presencia de la alumna durante entrevistas a padres en compañía y supervisión del Equipo de Orientación y Apoyo Escolar.

La temática principal en la que se basaron las intervenciones es acerca del impacto del uso de pantallas en niños y niñas de nivel inicial. Se trabajó con las docentes de la institución

pertenecientes al turno tarde, de las salas de tres, cuatro y cinco años, con el objetivo de comprender la percepción dentro de su rol en sus alumnos, acerca de la temática seleccionada y cómo afecta esto en el desarrollo de la niñez. Además, se realizaron intervenciones con las familias de la institución, tanto del turno mañana como turno tarde de estas mismas salas, teniendo en cuenta que la familia cumple un rol esencial como grupo socializador. Se buscó generar conciencia en los padres acerca de las rutinas y hábitos que presentaban sus hijos e hijas frente al uso de pantallas. Para lograr estos distintos objetivos, se desarrollaron distintas actividades divididas en seis momentos claves.

Reunión con el Equipo Directivo y Equipo de Orientación y Apoyo Escolar

En un primer momento, se organizó un encuentro con los integrantes del equipo directivo para realizar una presentación y comentar acerca de las prácticas que debía realizar en la institución educativa. De la misma manera, los integrantes del colegio se presentaron, explicando sus roles y funciones. Se comentó además la necesidad de realizar una intervención, ya que las prácticas se realizaban dentro del área TIF. A partir de esto, se pactó el horario y los días de la semana para comenzar a asistir y dar inicio a esta formación como alumna. Esta reunión tuvo una duración de aproximadamente 20 minutos.

En un segundo momento se realizó una reunión únicamente con el Equipo de Orientación y Apoyo Escolar, donde además de conocer a los integrantes, sus horarios y roles, se pactó el objetivo de las Prácticas, así como los alcances y limitaciones inherentes a su rol como alumna. Se estableció la necesidad de realizar una intervención dentro de la institución, basada en el tema seleccionado para la posterior elaboración del Trabajo Integrador Final. Los profesionales, además, comentaron sobre las actividades que podía presenciar, en el marco del código de ética de sus respectivas profesiones. La reunión tuvo una duración de aproximadamente 20 minutos.

Delimitación del Tema

A partir de la reunión con el Equipo de Orientación y Apoyo Escolar, se conversó acerca de varios temas presentes en la dinámica escolar que podían ser seleccionados para la realización del TIF. Este espacio de diálogo de aproximadamente 20 minutos concluye, cuando se decide que uno de los temas más concurrentes dentro de las entrevistas a padres, fue el uso de pantallas y las repercusiones que se observan en sus hijos e hijas. Se optó por la elección de esta temática ya que es una problemática actual que atraviesa distintos ámbitos, tanto la escuela como el hogar. Además, sus efectos aún no se conocen en su totalidad y actualmente están en permanente investigación. Al mismo tiempo, se consultó a las docentes de las salas de tres, cuatro y cinco años. A partir del espacio de diálogo, comentaron su preocupación acerca de los cambios percibidos en los alumnos debido al uso excesivo de pantallas principalmente en áreas tales como el lenguaje, la concentración y atención y también con respecto a la ansiedad. Este momento duró aproximadamente 10 minutos con cada docente. Las reflexiones tuvieron lugar durante las observaciones sistemáticas realizadas en las distintas salas de la institución y también en el patio de juegos. Al finalizar, se decide comentar al equipo directivo acerca de la delimitación del tema y si estaban de acuerdo con la elección. Concluyeron que era una buena idea para llevar a cabo la realización del TIF. Este momento duró 15 minutos. A partir de lo realizado, se comienzan a idear las futuras intervenciones.

Charla “¿Cómo Acompañar a las Infancias en la Era Digital?”

Presentación del Tema

Se reúne a las docentes del turno tarde pertenecientes a las salas de tres, cuatro y cinco años a partir de un comunicado por parte de los directivos. Éste las invitaba a participar de una breve

charla denominada “¿Cómo Acompañar a las Infancias en la Era Digital?”. El mismo tenía como objetivo brindar información acerca del uso de dispositivos electrónicos en niños de edad preescolar.

Durante el primer momento, se realizó una actividad introductoria donde cada docente se presentaba y nombraba si para ella era beneficioso o perjudicial el uso de la tecnología en niños y niñas. A partir de esto se trató de establecer un clima de confianza que permitiera superar las defensas iniciales, generando a su vez una sensibilización que promueva la introspección y pensamiento reflexivo en las docentes.

Al finalizar esa actividad, se presentó un análisis de los conceptos teóricos acerca del uso de pantallas en infantes. Este primer momento duró 25 minutos aproximadamente.

Entrega del Material Didáctico

La segunda parte comienza a partir de la finalización de la exposición, donde se invita a un espacio de debate para preguntas y diálogo para que las maestras, directivos y el Equipo de Orientación y Apoyo Escolar puedan compartir sus inquietudes, experiencias y dudas específicas con respecto a la temática propuesta. El objetivo de este segundo momento fue reflexionar acerca de la perspectiva docente con respecto al uso de pantallas en sus alumnos de edad preescolar.

Se le da un cierre al taller “¿Cómo Acompañar a las Infancias en la Era Digital?” a partir de la entrega de material didáctico brinda. Este recurso incluía recomendaciones dirigidas a disminuir el tiempo de uso de pantallas en niños y también la justificación sobre la importancia de limitar el acceso de medios tecnológicos a infantes, desde la perspectiva de la precaución y el cuidado.

Estos recursos podrán ser utilizados en otras oportunidades como apoyo tanto para las maestras del colegio como también para las familias de los alumnos. El objetivo durante esta parte

se basó en generar insight en los presentes a partir del material brindado y poder iniciar medidas de prevención en el colegio.

Por último, se agradeció a los directivos, Equipo de Orientación y Apoyo Escolar y docentes presentes por el espacio y la participación. Este momento duró 20 minutos aproximadamente.

Elaboración y Toma de Cuestionario a Docentes

Recolección de Datos

Se elaboró un modelo de cuestionario con ayuda del psicólogo y la psicopedagoga que acompañaban, destinado a las docentes de turno tarde. El objetivo del mismo fue analizar los cambios producidos en los niños por el uso de pantallas en los procesos de enseñanza-aprendizaje (atención, concentración, lenguaje, motivación), como también en el juego, en comparación con generaciones anteriores desde la mirada docente.

Este breve cuestionario constaba de cinco ítems, que combinaba preguntas con opción múltiple (multiple choice) con preguntas abiertas que requerían la formulación de una respuesta. Incluyó interrogantes acerca de si ¿Hay alguna modificación en el tipo de juego que eligen hoy los niños y niñas?, ¿Qué cambios nota en los infantes a la hora de expresarse, en la intención comunicativa?, ¿Cómo influye el uso de pantallas en las habilidades sociales, como la empatía y la interacción con otros niños?, ¿Qué cambios han observado en la atención y concentración de los niños?, y por último, ¿Qué señales de alerta identifican para detectar un uso problemático o excesivo de pantallas en los niños pequeños?

Una vez armado el cuestionario, se procedió a la toma del mismo de manera presencial a partir de una reunión con las docentes. Esta reunión fue organizada con el equipo directivo y se

solicitó permiso para que las maestras se quedaran unos minutos después de la jornada laboral, a lo que accedieron. Durante la entrega del cuestionario, se dio un aviso previo que la información que brindarían sería utilizada para fines académicos y que sus respuestas eran anónimas y confidenciales. De esta manera se buscaba que respondieran con mayor sinceridad. Se les dio el tiempo necesario para contestar con un límite de 30 minutos. Por último, se agradeció a las maestras presentes por su predisposición y colaboración en la investigación.

Encuesta “El Lado B de las Pantallas”

Toma de Encuesta

Se elaboró un modelo de encuesta, dirigida a las familias de la institución educativa pertenecientes a las salas de tres, cuatro y cinco años tanto del turno mañana como turno tarde. En primer lugar, se tuvo como objetivo contactar a las familias para formar parte de la investigación mediante un enlace de acceso a una encuesta en línea, elaborada con la herramienta Google Forms. El enlace fue distribuido a partir de los grupos de la aplicación Whatsapp de padres y también mediante la plataforma virtual que utiliza el Colegio.

A partir de estos medios se les envió un breve mensaje para que pudieran tener un acercamiento a la temática del uso de pantallas en niños y niñas de edad preescolar. Además, se adjuntó una presentación de la alumna, el fin perseguido de esta encuesta y comentando previamente que sus respuestas serían utilizadas únicamente con fines investigativos, solicitando a los participantes que respondieran con la mayor sinceridad posible, valorando su contribución a esta investigación.

La encuesta consistió en siete preguntas, previamente teniendo en cuenta los datos básicos de los encuestados (edad, género, a qué sala pertenece su hijo/a y quiénes forman parte del grupo

de convivencia). Estas preguntas tenían como fin indagar acerca de los hábitos que presentan los infantes con respecto al uso de pantallas: ¿Cuáles son los dispositivos que más frecuentan sus hijos/as?, ¿Supervisa el contenido que consume su hijo/a en las pantallas?, ¿Cuánto tiempo de exposición diaria está su hijo frente a las pantallas?, ¿Con qué frecuencia utiliza su hijo las pantallas para las siguientes actividades (ver dibujos/videos, juegos didácticos y no didácticos, videollamadas)? ¿Cómo considera el tiempo que su hijo/a pasa frente a las pantallas (beneficioso, perjudicial, indiferente, depende del uso y la supervisión), Si su hijo no tiene acceso a las pantallas cuando él lo desea, ¿Cómo lo manifiesta?, y para finalizar ¿Considera que el uso de pantallas ha influido en el desarrollo de algunas de las siguientes habilidades de su hijo (lenguaje/comunicación, habilidades motoras, atención/concentración, habilidades sociales, regulación emocional y ansiedad)? Además, se incluyó al final una pregunta abierta, no obligatoria, con la cual se pretendía indagar acerca de experiencias personales que hayan presenciado con sus hijos e hijas.

Esto se pudo realizar mediante el permiso de los directivos y del Equipo de Orientación y Apoyo Escolar, mediante una conversación previa con ellos al plantear la idea de la intervención a realizar. Este momento duró 20 minutos aproximadamente.

Recolección de Datos

La segunda parte tuvo lugar a partir de la recolección de los datos e información de la encuesta enviada. La misma fue contestada por cincuenta y dos padres pertenecientes al Colegio. El objetivo de esta etapa fue reunir y analizar la información acerca de los hábitos y rutinas que tenían sus hijos e hijas con respecto al uso de pantallas, teniendo en cuenta que los niños pasan la mayor cantidad de tiempo en sus casas y que la familia es un grupo importante al hablar de prevención.

La información brindada fue organizada y comparada a partir de gráficos y también se realizó un breve informe con todo el material recolectado y fue compartido con los directivos y el Equipo de Orientación y Apoyo Escolar de la institución. El fin de compartirlo era pensado para un uso futuro y que sea utilizado en el armado de estrategias de prevención.

El plazo para que se contestara la encuesta fue de una semana.

Análisis de Datos y Devolución

Al finalizar las Prácticas Profesionales Supervisadas, se entregó un informe escrito al equipo directivo y al Equipo de Orientación y Apoyo Escolar con la información recolectada tanto del cuestionario brindado a docentes como también de la encuesta “El Lado B de las Pantallas” realizada por los padres de la institución. Se incluyeron además los gráficos de las respuestas de la plataforma Google Forms. El fin del mismo fue que ambos equipos puedan tener conocimiento acerca de esta problemática que atraviesa a la institución educativa y a la vez idear medidas, talleres, charlas, partiendo desde una mirada preventiva.

Materiales

Computadora

Formulario de Google Forms

Fotocopias del material didáctico brindado

Fotocopias del cuestionario a docentes

Lapiceras

RESULTADOS

Reunión con Equipo Directivo y de Orientación y Observación

Durante la reunión con el equipo directivo y con los miembros del Equipo de Orientación y Apoyo Escolar se estableció el comienzo de las prácticas el día 07 de mayo de 2025. Las mismas serían llevadas a cabo de lunes a viernes desde las 14:30hs hasta las 18hs, ya que, durante todos estos días, excepto el viernes se contaba con la presencia de un profesional en el Equipo de Orientación, ya sea psicólogo, psicopedagogo o fonoaudióloga, para acompañar a la alumna. Durante los días viernes, se realizaba observación en las distintas salas de la institución educativa.

A partir de la observación no participante realizada en el Colegio, se pudo adquirir información acerca de la institución educativa. El objetivo de la misma fue conocer acerca de la dinámica escolar, las características y el modo de trabajo del Equipo de Orientación y Apoyo Escolar, como también definir la cultura institucional que caracterizaba al Colegio.

Con respecto a la dinámica escolar, los patrones institucionales son fluidos y muestran un trabajo colaborativo, es decir, en equipo. Se caracterizan por la comunicación constante, demuestran participación y cooperación con respecto a los roles de cada actor institucional. No se muestra así en el turno mañana, ya que las relaciones vinculares se caracterizan por la autoridad, mostrando distancia y diferencia entre los distintos grupos institucionales. Las maestras no logran ponerse de acuerdo en las distintas actividades que organiza la escuela, mostrándose como un grupo deficiente en cuanto a una comunicación efectiva. La motivación laboral no es algo característico de este grupo ya que no se proyectan en la institución a futuro. No se perciben como grupo sino como sujetos individuales tendientes a cumplir y realizar una misma tarea.

El Equipo de Orientación y Apoyo Escolar, demuestra un modo de trabajo que se caracteriza por una buena dinámica y adecuado funcionamiento, quienes unos minutos antes de

ingresar a su jornada laboral, comentaban y se informaban acerca de novedades que iban surgiendo en la institución. Además, presentaban una comunicación fluida y constante sobre las distintas situaciones que ocurrían. En función de los distintos casos, cada profesional aportaba su visión disciplinar con el fin de poder llegar a una solución adecuada de las problemáticas emergentes.

Más precisamente, su modo de trabajo se puede definir como democrático ya que tienen la intencionalidad de habilitar la palabra y construir un espacio colectivo. Tienen presentes y respetan los niveles de autoridad en el Colegio, sin embargo, el entorno se caracteriza como saludable, en donde los diferentes actores institucionales realizan un trabajo colaborativo con el fin de una mejora continua en torno a promover e incentivar una adecuada educación para los niños y niñas. Además, su labor se caracteriza por una planificación conjunta, que en ocasiones genera malestar y en otras ocasiones funciona como complemento.

Por último, las jerarquías se hallan claramente establecidas en la organización, donde se pueden diferenciar los cuerpos decisores. La cultura de la institución es en parte burocrática ya que las docentes para realizar determinadas acciones deben presentar previamente el proyecto al equipo directivo para ser autorizado. La información fluye en sentido descendente para transmitir a la base el contenido de las decisiones tomadas desde las autoridades, lo cual algunas veces genera conflictos en las distintas partes ya que no conocen la totalidad de la información disponible.

A pesar de esto, también muestran características de un clima de concertación. Es relevante la preocupación y motivación que tienen por los niños y niñas de edad preescolar, siempre buscando mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en pos de una adecuada educación, teniendo en cuenta medidas innovadoras para ello. Teniendo en cuenta además que estos factores se generen sobre un ambiente armonioso y de confianza bajo los valores y virtudes que busca lograr el Colegio.

“¿Cómo Acompañar a las Infancias en la Era Digital?”

Al dar inicio a la charla, las docentes ingresaron a una de las salas de la institución y comentaron “que suerte que estamos con vos porque ahora no tenemos que estar atentas a los chicos”, otra maestra le responde “no digas eso, es un chiste”, otra docente que va entrando agrega “que lindo que vengan alumnas a hacer prácticas para poder darnos estas charlas” y varias contestan “sí, nos sirve mucho saber y aprender acerca de estos temas”. A partir de esto, las docentes empezaron a mover algunas sillas y mesas del curso para poder visualizar la presentación de Canva proyectada en el pizarrón.

Al estar cada una ubicada, se les explica la manera de proceder y que, para iniciar la charla, cada una de ellas debía decir su nombre y si les resultaba beneficioso o perjudicial el uso de pantallas en niños. En el momento de la presentación, fueron aportando distintas perspectivas “para mí el uso de los celulares es muy nocivo en los chicos”, “cada día los niños pasan más horas frente a la televisión sin ningún tipo de control”, “para mí es perjudicial porque los padres prefieren darles un celular antes que andar cuidando a sus hijos”, “para la parte de la educación la tecnología está buena, depende del uso que se le dé”. Cuando todas las docentes terminaron de presentarse, se le da inicio a la exposición. El grupo durante este momento estuvo atento a la información brindada, incluso algunas iban realizando acotaciones y preguntas. “¿Qué es mejor que usen el celular o el televisor?”, “es realmente preocupante lo que pasa con los chicos hoy en día”.

Al finalizar la exposición, durante el espacio de debate, las maestras empezaron a comentar acerca de experiencias con familiares o con hijos y la preocupación con respecto al acceso a estos dispositivos. “mi sobrino ya tiene una mala postura por andar usando siempre el celular”, “los otros días vi a una nena de menos de un año manejando un celular”, “yo trato de que vean lo menos posible la televisión y el celular se lo tenemos prohibido”, “yo intento que mi hijo salga a jugar

con los amigos del barrio”, “hay algunas veces que no puedo parar el berrinche de mi hija y le termino dando el celular para tranquilizarla”. A partir de estas dinámicas, se consiguió el objetivo de establecer un clima de confianza y que las docentes se sientan libres de poder participar durante la charla presentada.

Finalmente, al momento de la entrega del material didáctico las docentes y el equipo directivo se mostraron muy agradecidos con el recurso brindado. “buenísimo, esto lo podemos usar con los padres”, “me encantó la temática que elegiste”, “ahora este tema lo voy a tener más presente con mis alumnos”, “en el próximo taller de padres lo podemos trabajar.

Cuestionario de Docentes

En este apartado se presentan y analizan los datos obtenidos a partir del cuestionario aplicado a la muestra seleccionada. Se obtuvieron un total de 8 respuestas de un total de 9 maestras, lo que representa una alta tasa de respuesta. La toma del cuestionario se llevó a cabo de manera presencial, asegurando que las respuestas fueran anónimas y también confidenciales. Al dar comienzo a esta reunión las docentes ingresaron y varias de ellas estaban curiosas y preguntaron cómo iba a ser el cuestionario. Luego de que estuvieran cada una sentada en una silla con una mesa enfrente, se hizo una breve introducción y solicitó que contestaran, lo más sincero posible, el cuestionario impreso que les iba a ser brindado. Se les entregó también lapiceras a las docentes que necesitaban y les explicó que para contestar se podían tomar su tiempo, pero con un límite de 30 minutos.

En cada una de las preguntas, se debía tener en cuenta la comparación con generaciones anteriores que no tenían naturalizado el uso del celular. Con respecto a los cambios observados en la atención y concentración de los niños, varias docentes marcaron como respuesta que se les dificulta permanecer sentados al hacer una actividad, presentan poca tolerancia a la frustración y

que la docente tiene que brindar apoyo para que finalicen la actividad empezada. Además, la mitad de ellas contestó que lleva más del tiempo necesario para que finalicen la actividad que se realiza.

En lo que respecta a si hay alguna modificación en el tipo de juego que eligen hoy los niños y niñas, contestaron textualmente: “sí, todo se basa en juegos observados en las pantallas, generalmente son agresivos y violentos”, “los pequeños se aburren fácilmente y todo el tiempo quieren estar cambiando de juego”, “sí, muestran poca concentración, duran poco tiempo jugando. Todos los juegos son inmediatos y no logran crear.”, “sí, continuamente expresan que están aburridos y se les dificulta utilizar la imaginación para comenzar juegos.”, “siempre salen a la luz juegos relacionados con los videojuegos de los celulares”, “eligen jugar, pero no permanecen mucho tiempo, no tienen mucha creatividad, piden que la docente les diga que hacer”, “suelen tener menos imaginación a la hora de jugar”.

Acerca de si notan cambios en los niños y niñas a la hora de expresarse, es decir, en la intención comunicativa, las docentes marcaron varias opciones. La mayoría coincide que el lenguaje que utilizan no es acorde a la edad y que los infantes utilizan lenguaje neutro. Por otro lado, la afirmación de que los niños hacen contacto visual al hablar y que pueden iniciar una conversación, fue seleccionada por una minoría de las docentes.

De las respuestas contestadas textualmente acerca de la influencia que genera el uso de pantallas en las habilidades sociales, como la empatía y la interacción con otros niños, las docentes resaltaron: “se les dificulta en general establecer interacciones saludables, debido a la falta de herramientas sociales y de un vocabulario enriquecido”, “noto que les cuesta más socializar. aparentan tener más edad de la que tienen, entonces, en ocasiones, si se juntan con niños que tienen límites con las pantallas, se nota la diferencia a la hora de jugar”, “influye un montón, no saben interactuar, les cuesta comunicarse y la sociabilidad”, “influye mucho en las relaciones sociales

dado que les cuesta expresarse ante otras personas y ponerse en el lugar del otro”, “les cuesta interactuar con los demás, tienen mucho juego solitario”, “influye mucho, hay poca tolerancia a la frustración y se comunican poco entre ellos. el otro no importa”.

Por último, se les pregunta acerca de las señales de alerta que identifican para detectar un uso problemático o excesivo de pantallas en los niños. Las respuestas escritas fueron las siguientes: “puedo notar falta de atención, lenguaje pobre o neutro, poca tolerancia a la frustración, desinterés ante el juego o la actividad propuesta por la docente”, “hablan de cosas sin sentido, no tienen coherencia, se frustran fácilmente”, “se aíslan, están en su mundo, también se puede observar en el comportamiento”, “lo noto en el lenguaje, la falta de atención y concentración, mucha irritabilidad y frustración excesiva”, “la ansiedad que presentan cuando se los expone ante una pantalla”, “muestran un lenguaje neutro, no miran a la cara cuando hablan, poca creatividad, poca tolerancia en los tiempos de trabajo, no poder estar sentados en un solo lugar. también que la docente tenga que repetir la consigna, copian al compañero por no querer pensar o crear”, “cantan o repiten muchas cosas de moda que ven en las diferentes aplicaciones”, “la necesidad de estar frente a las pantallas, muestran ansiedad y falta de comunicación”.

Encuesta a Padres

De las encuestas realizadas se obtuvieron un total de 52 respuestas, de las cuales todas se llevaron a cabo de manera digital a través de la plataforma Google Forms. Al principio hubo dificultades para que los padres contestaran la encuesta, ya que al ser enviada mediante la aplicación Whatsapp, se perdía entre los mensajes del grupo. En un primer momento se quiso enviar la encuesta solo a los padres del turno tarde, pero hubo sólo 9 respuestas. A partir de esto, mediante una reunión con el Equipo de Orientación y Apoyo Escolar, se plantea “se respondieron muy pocas encuestas, que podemos hacer para que contesten más padres”, el psicólogo sugiere

“podríamos insistir y mandar de vuelta la encuesta y que las maestras les recuerden a los padres para que la contesten”, la psicopedagoga también comenta “sino lo que se me ocurre es que podemos incluir también a los padres de la mañana y así capaz recolectas más respuestas”. A partir de esto, se comenta la decisión con el equipo directivo, los cuales estuvieron de acuerdo e inmediatamente lo mandaron por el grupo de padres y también lo subieron a la plataforma de la institución. En el próximo apartado se mostrarán los gráficos con las respuestas obtenidas.

Se finalizó la encuesta mediante una pregunta abierta con el propósito de que los padres pudieran comentar libremente cualquier observación o experiencia personal relacionada sobre el uso de pantallas por parte de su hijo o hija. Estas fueron las respuestas: “uso muchos videos didácticos, ya sea inglés u otro”, “un niño o niña está mejor sin pantallas, que, con pantallas, eso lo estabiliza en su vida”, “ponemos videos que lo entretengan por momentos cortos y él solo se va a jugar. también solemos usarlo para realizar alguna actividad personal como aseo, cocinar, realizar una llamada o trabajo por un momento corto”, “tratamos de que sea el menor tiempo posible, siempre supervisado que sea cosas acordes a su edad. no lo consideramos una herramienta necesaria, pero sí inevitable ante el mundo que enfrentamos. tratamos que sea lo más equilibrado posible alternando con deportes, escuela, instituto de inglés y horas de juego en familia, con hermanos y primos”, “hay que estar abiertos a nuevas posibilidades de conocimiento con límites sanos y precaución necesaria”, “existen dibujos con mucha enseñanza en el contenido, esos son los dibujos que le permitimos ver y en ocasiones resultó beneficioso para el aprendizaje”, “el momento que utiliza de pantalla lo usa como fondo de sonido nada más, prefiere estar jugando con juguetes o haciendo otra actividad”, “espero que quiten el uso del celular en los colegios ya que ahí van a estudiar, enfocarse y socializar, he visto profesores dentro del curso con el celular en hora de clases y el alumno sin hacer nada pero no podemos quejarnos solo pido que entiendan que

es perjudicial para un alumno de cualquier edad ya que ellos no miden el tiempo”, “el televisor solo lo ve a manera de fondo mientras juega con sus juguetes o realiza otras tareas, le es indiferente. es de hablar y preguntar muchas cosas a sus padres”, “mi hija no utiliza casi el celular, pero si noté un cambio notorio en su comportamiento cada vez que lo usa”, “todo en exceso es malo. mantenerlos alejados de la tecnología no los beneficia, porque en la actualidad todo es tecnológico y sigue avanzando.”, “notamos que genera mucha distracción las pantallas y estamos trabajando para reducir el uso que nuestra hija le da” y por último “somos muy conscientes que el uso excesivo perjudica y queremos poner en marcha el poco uso. pero a veces cuando está con otros niños, los demás están constantemente usando el celular y no juegan, mi hijo en ese caso tiende a imitar y pedirme ver el celular. En esta situación, ¿cómo hacer para decirle que no si los demás pares están con el uso de pantallas?”.

DISCUSIÓN

Conclusiones Generales

Se parte de la premisa de que es necesario e importante brindar herramientas e información a docentes y padres para que puedan acompañar a los niños y niñas de edad preescolar durante el uso de la tecnología y puedan generar resultados positivos y saludables.

Es crucial que el uso de la tecnología y de los medios sea tratado dentro de la familia con responsabilidad, basándose en los valores y en cada estilo de crianza en particular. Además, se debe tener en cuenta que, mediante el uso correcto, es posible fomentar hábitos saludables (Krynski, L et al., 2017).

La capacidad de integrar de manera equilibrada las tecnologías digitales en nuestras vidas, especialmente en la de los niños, niñas y adolescentes, se presenta como uno de los grandes retos actuales de nuestra sociedad. Lo que antes se veía como magníficas oportunidades en videojuegos y redes sociales, ahora representan serias amenazas para la salud y convivencia de jóvenes (Baamonde, R. 2024).

Los progenitores, siendo sus referentes y educadores, deben capacitarse para entender, evaluar y comunicarse efectivamente sobre cuestiones como la seguridad en línea, la privacidad, la gestión del tiempo en pantallas, entre otros. Además, son los primeros influyentes en los patrones de uso y motivaciones con respecto a los dispositivos tecnológicos de sus hijos e hijas.

La clave radica en que los padres, las madres y educadores que acompañan a los menores en los aspectos de su vida estén preparados para prevenir un uso inadecuado de las tecnologías, enseñándoles a utilizarlas saludable y responsablemente (Baamonde, R. 2024).

La televisión sigue siendo el medio de comunicación predominante en el tiempo libre de los niños. Es el único medio presente en casi todos los hogares. Es por ello, el medio más

democrático y universal. La televisión es la pantalla que más tiempo ocupa en la vida de los niños argentinos. En Argentina todas las casas tienen televisor, y más de la mitad cuentan con dos aparatos (Sebastian, P. G. 2019).

Para explicar lo dicho, se elabora a continuación, un entrelazamiento entre la experiencia práctica y la teórica.

Encuesta a Padres “El lado B de las pantallas”

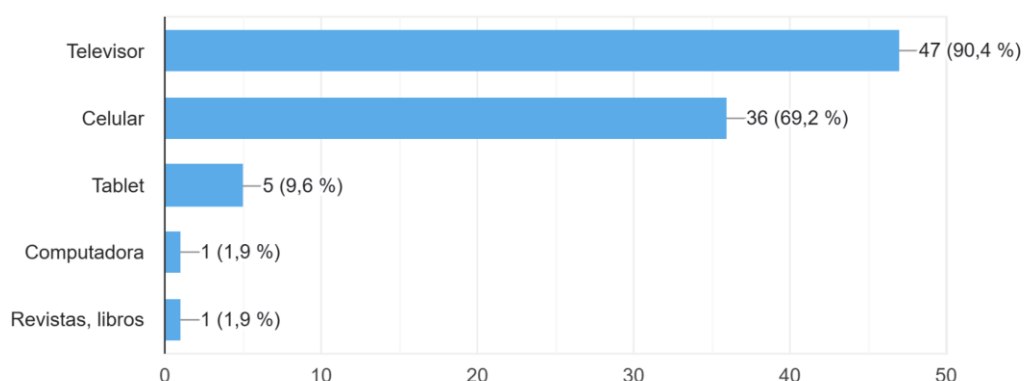
La intervención realizada con las familias de la institución educativa brindó información acerca de las rutinas y hábitos que presentan los niños y niñas con respecto al uso de pantallas en sus hogares. Fue contestado de manera virtual por 52 padres. En cuanto a la pregunta del dispositivo más utilizado por sus hijos, la más reiterada fue el uso del televisor con un 90,4% y en segundo lugar el celular con un 62,2%, coincidiendo con lo planteado anteriormente por Sebastian, P. G. en el año 2019. Por último, se muestran otros dispositivos usados como la tablet con un 9,6%, la computadora un 1,9% y revistas y libros con un 1,9%.

Figura 1.

Dispositivos utilizados habitualmente

¿Qué dispositivo utiliza su hijo/a habitualmente? (marque todas las opciones que corresponden)

52 respuestas



Según distintas organizaciones mundiales de la salud, tanto nacionales como internacionales, coinciden que los niños de edad preescolar deben tener un límite con respecto al tiempo de exposición a las pantallas y que el mismo es de media hora a una hora como máximo, contando cualquier tipo de pantalla. Otra de las preguntas realizadas fue acerca del tiempo de exposición diario de sus hijos frente a todos los dispositivos que éstos utilizan. La mayor respuesta seleccionada fue de 1 a 2 horas diarias con un porcentaje de 51,9%, luego 2 a 3 horas diarias un 23,1%, menos de 1 hora 17,3% y por último más de 3 horas 7,7%.

El incremento de padres y madres que trabajan y el fácil acceso a dispositivos tecnológicos han llevado a que niños y adolescentes pasen gran parte de su tiempo conectados a pantallas, ya sean móviles o fijas (Vera, B., Guevara, T. y Yáñez, J. 2023).

Los padres que están muy conectados a los dispositivos electrónicos se alejan de la realidad y se olvidan de que hay una vida fuera de la pantalla, lo que ciertamente puede poner en grave peligro las relaciones con los demás, incluida la relación con sus hijos. Inconscientemente ignoran a sus hijos y, lo peor de todo, los niños pequeños pueden sentirse excluidos o imitar ese comportamiento. Los niños al estar conectados a las pantallas, y no acceder a estímulos variados

y de distinta procedencia, ocasiona que su Corteza Prefrontal no madure adecuadamente (Vera, B., Guevara, T. y Yáñez, J. 2023).

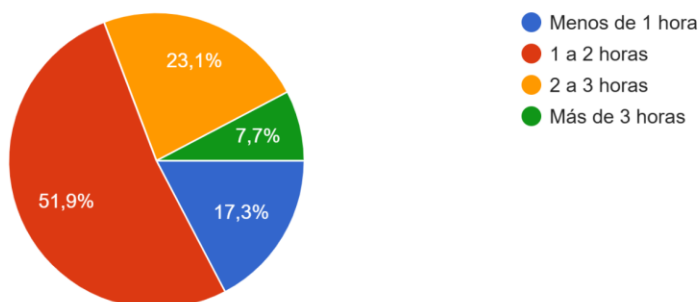
La Corteza Prefrontal, ubicada en la parte superior frontal del cerebro, en el lóbulo frontal, tiene como función procesar todos los estímulos del medio, a través de las funciones ejecutivas, entre ellas: atención, concentración, toma de decisiones, entre otras.

Figura 2.

Horas de exposición diaria

¿Cuánto tiempo de exposición diario está su hijo frente a las pantallas (sumando todos los dispositivos anteriores)?

52 respuestas



Además de la cantidad de tiempo que pasan los niños de edad preescolar frente a las pantallas, se debe considerar el contenido al que éstos acceden. Esa fue otra de las preguntas realizadas a los padres, es decir, si realizaban algún tipo de supervisión frente al uso de pantallas por parte de sus hijos. Estas fueron las respuestas: el 92,3% de los padres siempre supervisa, mientras que el 7,7% de las familias a veces supervisa. Otro tema propuesto fue la connotación que los padres le daban al tiempo que su hijo pasaba frente a las pantallas, teniendo como opciones: depende del uso y la supervisión (63,5%), perjudicial (19,2%), indiferente (9,6%) y beneficioso (7,7%).

Las nuevas generaciones pertenecen a un ecosistema cultural, un entorno tecnológico en el que el límite entre el mundo real y el virtual es cada vez más difuso. En este contexto, los niños se apropian de las tecnologías a partir de un proceso de inmersión cultural. En caso de exposición a partir de los 18 meses, deben ser acompañados para la selección e interpretación de contenidos, debido a la evidencia limitada de efectos beneficiosos a estas edades y al reemplazo de otras actividades que estimulan el desarrollo infantil (Silvina & Pedrouzo, 2020).

Con respecto a los comentarios que los padres proporcionaron en la última pregunta del cuestionario, hubo una respuesta que comentaban que su hijo utilizaba el televisor “como fondo de sonido”. Para algunos adultos esta acción no tiene repercusiones en la vida de los infantes ya que el niño no está consumiendo directamente algún programa de la televisión. Sin embargo, hay estudios que demuestran lo contrario, citado a continuación.

El contexto en el que los niños acceden a las pantallas es un factor determinante en la magnitud y naturaleza de su impacto en el desarrollo infantil. Investigaciones han mostrado que la presencia de un televisor encendido durante las comidas familiares disminuye la calidad de las interacciones entre padres e hijos, lo cual repercute negativamente en el aprendizaje y la socialización. No obstante, la co-visualización con adultos y la selección de contenido educativo pueden atenuar algunos efectos perjudiciales del tiempo de pantalla (Santos et al., 2025).

Figura 3.

Supervisión del contenido al que accede el niño o niña.

¿Supervisa el contenido que consume su hijo/a en las pantallas?

52 respuestas

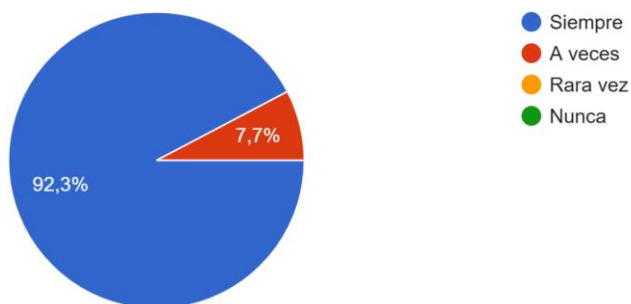
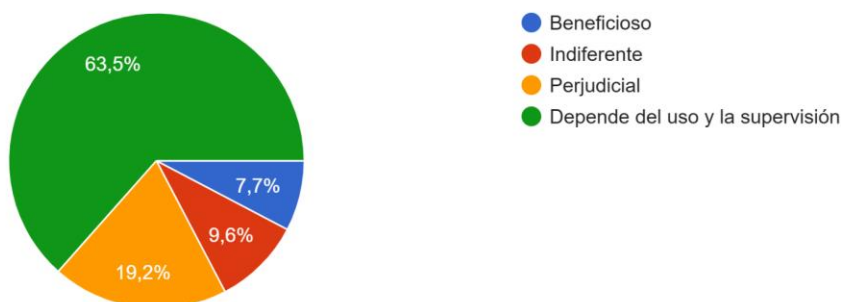


Figura 4.

Connotación del tiempo que el infante pasa frente a las pantallas.

¿Cómo considera el tiempo que su hijo/a pasa frente a las pantallas?

52 respuestas



Con respecto a las habilidades sociales y el manejo emocional, tanto padres como docentes coinciden que el uso excesivo de pantallas afecta estas capacidades en los infantes. Esto se puede observar a partir de las respuestas brindadas en la encuesta donde se preguntaba si su hijo no tiene acceso a dispositivos tecnológicos, ¿Cómo lo manifiesta? Aunque un 61,5% de los padres contestó que su hijo no le da importancia y juega con sus juguetes, un 36,5% respondió que su hijo se muestra enojado y un 1,9% marcó que su hijo insiste a los padres o familiares hasta que le den el

artefacto tecnológico. Según Capo, C. además de alterar el buen desarrollo de las habilidades sociales, el tiempo frente a la pantalla se ha asociado con una mala salud mental y conductual. Así como, con problemas de exteriorización del comportamiento, por ejemplo, la agresividad o de interiorización, como la ansiedad o depresión (2024).

Es durante la etapa infantil donde se desarrolla la capacidad para reconocer y comprender que las emociones se ven afectadas por factores externos, también asimilan que las reacciones emocionales de cada uno dependen de su propio deseo. A continuación, pasan por otro periodo donde desarrollan la competencia para relacionar creencias con emociones, conocer la relación entre memoria y emoción y distinguir entre la experiencia y expresión emotiva. Por último, obtiene la facultad para comprender y formular estrategias de regulación emocional. Según el momento de desarrollo que se encuentren se verá afectada una capacidad u otra (Capo, C. 2024).

En este contexto, la creciente dependencia de dispositivos digitales ha generado un fenómeno conocido como “abstinencia digital”. Este término describe la reacción emocional y conductual que surge cuando los niños se ven privados de acceso a pantallas, manifestándose en irritabilidad, llanto, frustración y una búsqueda constante de gratificación inmediata. Estas respuestas pueden reflejar patrones de dependencia tecnológica o limitaciones en el desarrollo de habilidades para manejar impulsos y emociones. La abstinencia digital no solo refleja un malestar momentáneo, sino también un patrón de dependencia conductual que requiere atención multidimensional, considerando factores individuales, familiares, sociales y tecnológicos que potencian la vulnerabilidad emocional de los jóvenes (Pereyra, 2025).

Este fenómeno evidencia cómo la tecnología, cuando se utiliza sin una regulación consciente, puede dar lugar a patrones de dependencia similares a los observados en otras formas de adicción. Además, se advierte una marcada tendencia hacia la búsqueda de gratificación

inmediata, la cual aumenta de manera proporcional al tiempo de exposición a los dispositivos digitales, coincidiendo con hallazgos reportados en distintos contextos latinoamericanos (Pereyra, 2025).

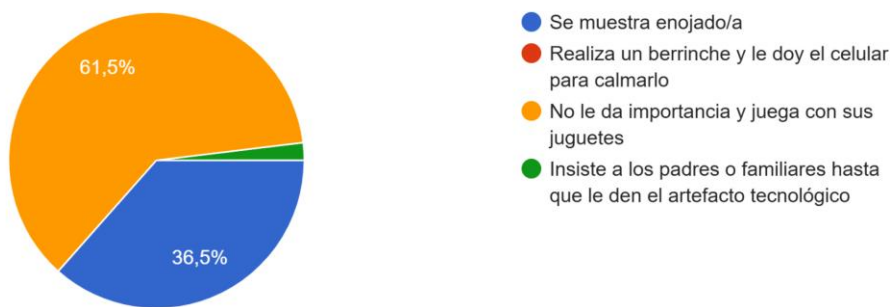
Estudios transversales muestran que la adicción digital infantil está determinada por factores personales y familiares, lo que evidencia que las dinámicas de crianza y el entorno emocional del hogar juegan un papel crucial en el desarrollo de comportamientos dependientes. Asimismo, el exceso de pantallas en preescolares se ha asociado con labilidad emocional y dificultades conductuales, lo que refuerza la importancia de la intervención temprana (Pereyra, 2025).

Figura 5.

Reacción del niño frente a los límites

Si mi hijo/a no tiene acceso a la pantalla cuando él/ella lo desea, ¿Cómo lo manifiesta?

52 respuestas

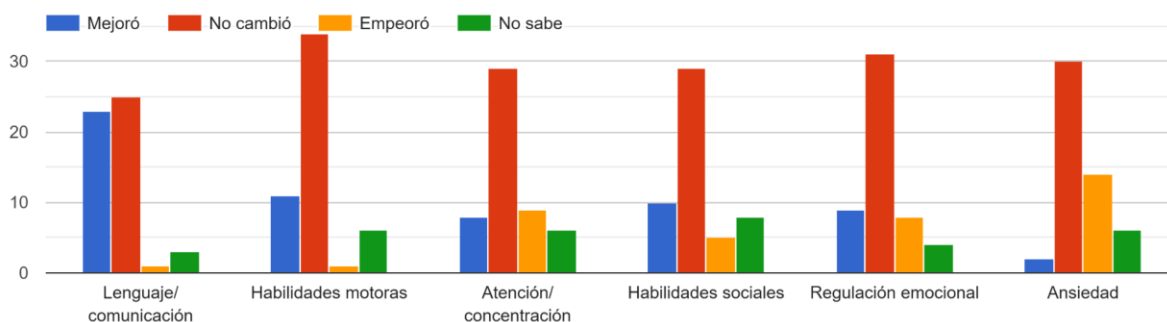


También se puede notar cierta resistencia de los padres frente a las repercusiones que estos dispositivos generan en sus hijos e hijas ya que al consultar acerca de si consideran que el uso de pantallas ha influido en el desarrollo de alguna de las siguientes habilidades, la mayor cantidad de respuestas fue que no cambiaron.

Figura 6.

Influencia del uso de pantallas en diferentes habilidades del desarrollo infantil.

¿Considera que el uso de pantallas ha influido en el desarrollo de algunas de las siguientes habilidades de su hijo/a?



Las áreas cognitivas y del aprendizaje son unas de las más críticas y fundamentales del desarrollo infantil, ya que de estas dependen muchos otros factores esenciales para el buen crecimiento del niño (Capo, C. 2024).

Durante la etapa preescolar el desarrollo de la creatividad e imaginación es muy importante para que luego se complemente con otras funciones ejecutivas superiores. Como lo mencionamos anteriormente, desde la perspectiva docente se puede observar que hay un decrecimiento en el desarrollo de la capacidad imaginativa de los niños y niñas. Esto se manifiesta en la dependencia de la mediación docente para proponer dinámicas de juego y en la escasa duración del tiempo de juego, ya que los niños demuestran aburrirse fácilmente y una constante necesidad de cambiar de actividades.

Según Capo, C. estudios actuales demuestran que el tiempo de pantalla se relaciona negativamente con la precisión y velocidad de respuesta en la tarea imaginaria. Esto es debido a que los dispositivos electrónicos proporcionan una serie de imágenes visuales y auditivas ya

creadas, por lo que los niños no reflexionan ni anticipan acciones con normalidad, provocando así que no aprendan a generar de manera autónoma y activa sus propias imágenes (2024).

Un factor que tuvieron presentes los padres y en esta pregunta fue el más seleccionado dentro de los cambios presenciados en el desarrollo infantil, fue la ansiedad. Debido a la sobreestimulación, reducción de interacciones interpersonales significativas y la exposición a contenidos inapropiados o de carácter estresante en los medios o plataformas digitales se puede dar lugar a la sintomatología ansiosa que perjudicará el desarrollo del niño (Pilco, P. A., & Toaquiza, M. A. 2025).

La sobreestimulación proveniente de dispositivos electrónicos puede interferir en el desarrollo adecuado de la Corteza Prefrontal. Esta sobreestimulación puede dificultar la transición de la atención involuntaria a una atención más enfocada y controlada, lo cual es fundamental para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo (Vera, B., Guevara, T. y Yáñez, J. 2023). Estos cambios en la atención son observados a través de los testimonios de las maestras del nivel inicial, sosteniendo que los niños y niñas, necesitan de su ayuda y apoyo para finalizar las distintas tareas, la dificultad de permanecer sentados al hacer alguna actividad, la poca tolerancia a la frustración o la necesidad constante de cambiar de juegos.

A partir de los resultados obtenidos, es posible observar que la exposición excesiva a pantallas constituye un desafío significativo para el desarrollo infantil y para los distintos ámbitos donde está inserto el niño, es decir, el hogar y la escuela. Es aquí donde el niño pasa la mayor cantidad de tiempo durante su niñez y desde donde se pueden aplicar técnicas y estrategias de prevención frente a esta problemática. La tecnología es un recurso valioso que ofrece oportunidades de aprendizaje y entretenimiento, pero su uso desregulado puede generar consecuencias negativas en aspectos fundamentales del crecimiento infantil.

La percepción de los padres indica que hay cierto control en la cantidad de tiempo y el contenido al que acceden sus hijos. Sin embargo, a la vez, hay una falta de herramientas y estrategias adecuadas para la gestión emocional y en la toma de conciencia de las repercusiones que está teniendo el uso de dispositivos digitales en los infantes.

La supervisión parental activa, el establecimiento de límites claros y la implementación de modelos de uso equilibrado aparecen como factores protectores esenciales que pueden mitigar el impacto negativo del tiempo de pantalla (Pereyra, 2025).

Se resalta la importancia de que las familias fomenten hábitos digitales saludables, priorizando la comunicación, el juego y las actividades compartidas fuera del entorno tecnológico. En este sentido, el desafío no radica únicamente en restringir el acceso a las pantallas, sino en educar hacia un consumo crítico y consciente, que permita integrar la tecnología de forma equilibrada en la vida cotidiana. Promover la autorregulación emocional, rutinas estructuradas y vínculos interpersonales sólidos constituye una estrategia eficaz para contrarrestar los efectos de la dependencia tecnológica (Pereyra, 2025).

Acerca de la Utilidad de las Prácticas Profesionales Supervisadas

Luego de finalizadas las Prácticas Profesionales Supervisadas se considera oportuno resaltar su importancia dentro del plan de estudios. Estas prácticas constituyen un espacio privilegiado para vincular la teoría aprendida con la práctica. Además, este periodo ofrece al alumno poder tener un acercamiento al ámbito laboral y vivenciar el rol profesional y, por otra parte, realizar una autoevaluación, y así poder identificar fortalezas, debilidades y preferencias de trabajo.

A partir de lo experimentado durante los meses de rotación en las Prácticas Profesionales, fue posible detectar fortalezas y debilidades personales. Respecto a las debilidades se puede

mencionar introversión y timidez en las primeras interacciones, inseguridad inicial frente a la toma de decisiones, lo cual obstaculizaba la iniciativa propia y subestimación de las propias capacidades como profesional.

Sobre las fortalezas se distinguen la observación y la escucha activa, la capacidad para empatizar, responsabilidad, compromiso y predisposición. También la capacidad y creatividad para el armado de charlas y encuestas, el respeto por la privacidad y confidencialidad de cada docente, flexibilidad ante los cambios y el entrelazamiento de teoría y práctica. La experiencia surgida de las Prácticas fue altamente enriquecedora y formativa, permitiendo generar en mí un gran crecimiento personal. Esto permitió aprender, conocer y afianzar competencias acerca del rol del psicólogo educacional y la importancia de una intervención psicológica adecuada, siempre teniendo en cuenta los actores implicados en la dinámica escolar y las distintas formas de proceder ante las distintas situaciones.

Propuestas

A la Universidad Católica de Cuyo se le recomienda generar mayor cantidad de convenios con instituciones para que se amplíe el abanico de posibilidades de los alumnos en cuanto a la realización de las Prácticas Profesionales Supervisadas. Estos espacios deben tener referentes profesionales disponibles y dispuestos a enseñar a futuros psicólogos. Además, se considera necesario la incorporación de los laboratorios de observación de conducta de la provincia como convenio, para que los alumnos puedan investigar acerca de temáticas como la elegida en este Trabajo Integrador Final.

Al Área Educacional se sugiere continuar con el acompañamiento y apoyo constante hacia los practicantes. Además, se propone optimizar el acompañamiento al alumno desde el inicio de las Prácticas Profesionales, para tener un mayor conocimiento acerca de las maneras de proceder

durante la rotación y también con respecto a la selección de las intervenciones con respecto al TIF. Es decir, que sea posible el iniciar la redacción del Trabajo Integrador Final desde el inicio de las prácticas con el seguimiento de la respectiva tutora académica. Por último, se recomienda ampliar el periodo de defensa del TIF, habilitando la posibilidad de rendir durante toda la semana de exámenes en los meses establecidos, con el fin de optimizar el proceso de egreso.

A la Institución Educativa, se propone seguir indagando e interviniendo acerca de la temática investigada en este trabajo. Se recomienda abordarlo, sobre todo, desde la prevención, procurando que tanto padres como docentes logren desarrollar y poner en práctica herramientas y recursos suficientes para evitar el uso excesivo de dispositivos electrónicos en niños de edad preescolar.

Referencias

- Aramburo, M. A., López Ghisolfi, C. G., & Rinaldi Rodríguez, M. (2022). *El uso de dispositivos electrónicos y su impacto en el desarrollo de las funciones ejecutivas y las habilidades sociales* (Doctoral dissertation, Universidad Católica de Córdoba).
- Arango Villa, J., & Ordoñez Alvear, M. (2024). *Incidencia de la Exposición a Pantallas Digitales en el Desarrollo Cognoscitivo de la Primera Infancia: una Scoping Review* (Master's thesis, Escuela de Educación y Pedagogía).
- Arellano Mera, S. E. (2025). *Uso excesivo de pantallas y el desarrollo integral del niño en la primera infancia* (Master's thesis, La Libertad, Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2025).
- Aveiga, V., Ostaiza, J., Macías, X., & Macías, M. (2018, 29 agosto). *Uso de la tecnología: entretenimiento o adicción*. <https://www.eumed.net/rev/caribe/2018/08/tecnologia-entretenimiento-adiccion.html>
- Baamonde Guerrero, R. (2024). *El Reto Parental del Bienestar Digital: Programa de Educación Parental para acompañar a sus hijos en el uso responsable de la tecnología digital* (Master's thesis).
- Baquero, R. (2016). La falacia de abstracción de la situación en los abordajes psicoeducativos. En N. Abate y R. Arué (comps.), *Cognición, Aprendizaje y Desarrollo. Variaciones de la Psicología Educacional*. Noveduc. Buenos Aires
- Calatayud, F. M. (1997). Introducción al estudio de la Psicología de la salud. *Editorial UniSon y Secretaría General Administrativa de la Universidad de Sonora*. <https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/handle/20.500.12008/20558>

- Cañete Peyrona, B., & Sánchez Pérez, N. Efectos de las nuevas tecnologías en la niñez: procesos psicológicos y habilidades sociales.
- Capó Mesquida, C. (2024) Consecuencias del uso abusivo de pantallas electrónicas durante el desarrollo infantil.
- Cardozo, S. (2023). *Percepción de las competencias educativas en docentes de la educación inicial y escolar básica*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10024228>
- Carrera, L. A. (2020). *Los recursos didácticos y las TIC como promotoras de aprendizajes significativos en los Docentes del nivel inicial de instituciones educativas de la ciudad de Córdoba, respecto al proceso de enseñanza*. <https://repositorio.21.edu.ar/handle/ues21/18274>
- Castro Fumero, C. (2024). *Cerebros en Desarrollo: Neurociencias y Crianza*. Villa Adelina: Neuroaprendizaje Infantil.
- Cerisola, A. (2017). Impacto negativo de los medios tecnológicos en el neurodesarrollo infantil. *Pediatría Panamá*, 46(2), 126-31.
- Clemente-Suárez, V. J., Beltrán-Velasco, A. I., Herrero-Roldán, S., Rodríguez-Besteiro, S., Martínez-Guardado, I., Martín-Rodríguez, A., & Tornero-Aguilera, J. F. (2024b). Digital Device Usage and Childhood Cognitive Development: Exploring Effects on Cognitive Abilities. *Children*, 11(11), 1299. <https://doi.org/10.3390/children11111299>
- Córica, J. L., & Aretio, L. G. (2018). Estudio cualitativo de factores de resistencia docente al cambio tecnológico en Argentina/ Teachers' reluctance to ICT in Argentina. A

qualitative approach. *Deleted Journal*, 25, 29-39.

<https://doi.org/10.56918/es.2018.i25.pp29-39>

Elgier, A & Gago-Galvagno, L. (2011). Infancias hiperconectadas, vínculos desplazados.

Revista electrónica de la Facultad de Psicología-UBA.

[http://www.intersecciones.psi.uba.ar/index.php?option=com_content&view=articl](http://www.intersecciones.psi.uba.ar/index.php?option=com_content&view=article&id=1024:infancias-hiperconectadas-vinculos-desplazados&catid=11:alumnos&Itemid=1)

[e&id=1024:infancias-hiperconectadas-vinculos-](http://www.intersecciones.psi.uba.ar/index.php?option=com_content&view=article&id=1024:infancias-hiperconectadas-vinculos-desplazados&catid=11:alumnos&Itemid=1)

[desplazados&catid=11:alumnos&Itemid=1](http://www.intersecciones.psi.uba.ar/index.php?option=com_content&view=article&id=1024:infancias-hiperconectadas-vinculos-desplazados&catid=11:alumnos&Itemid=1)

Faas, A. E. (2017). *Psicología del desarrollo de la niñez.*

Felice, F. (23-02-2019). Infancias actuales: las pantallas y dificultades para comunicarse.

La Capital. Obtenido de [https://www.lacapital.com.ar/educacion/infancias-](https://www.lacapital.com.ar/educacion/infancias-actuales-las-pantallas-y-dificultades-comunicarse-n1738913.html)

[actuales-las-pantallas-y-dificultades-comunicarse-n1738913.html](https://www.lacapital.com.ar/educacion/infancias-actuales-las-pantallas-y-dificultades-comunicarse-n1738913.html)

Fernández, M. Á. R., García, M. I. D., & Crespo, A. V. (2012). *Manual de técnicas de intervención cognitivo-conductuales.*

Franco, P. D. (22-07-2024). Docentes de la Educación en el nivel Inicial: enseñar a través de la multitarea. *Revista Latinoamericana de Calidad Educativa*, 16-21.

<https://alumnieditora.com/index.php/ojs/article/view/10/70>

García, S. V., & Dias de Carvalho, T. (2022). El uso de pantallas electrónicas en niños pequeños y de edad preescolar. *Archivos Argentinos de Pediatría*, 120(5), 340–345

Guadalupe, L. O. (2008). Psicología de la salud: Una ciencia del bienestar y la felicidad.

Avances En Psicología, 16(1), 9-38.

<https://doi.org/10.33539/avpsicol.2008.v16.2733>

HealthyChildren.org. (21 de octubre de 2016). *La American Academy of Pediatrics publica nuevas recomendaciones para el consumo mediático de los niños.*

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

- Herrera, M. Á., Guevara, A. A., Gazel, A. G., López, M. G., Valverde, K. G., & Herrera, A. V. (1970). Percepciones del personal docente en educación inicial sobre su profesión en el papel que desempeñan en la sociedad. *Actualidades Investigativas En Educación*, 11(3). <https://doi.org/10.15517/aie.v11i3.10216>
- Jaramillo, T. G., & Vásquez, A. A. (2019). Percepciones de futuros docentes sobre el uso de tecnología en educación inicial. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 21, 1-12. <https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e23.2034>
- Krynski, L., Ciancaglini, A., & Goldfarb, G. (2017). Bebés, niños, adolescentes y pantallas:¿ qué hay de nuevo? *Archivos argentinos de pediatría*, 115(4), 404-408.
- Lega, L. I., Ellis, A., & Caballo, V. E. (1997). *Teoría y práctica de la terapia racional emotivo-conductual*.
- Lega, L., Calvo, M., & Sorribes, F. (2017). *Terapia racional emotiva conductual: Una versión teórico-práctica actualizada*. Ediciones Paidós.
- Linaza, J. L., & Maldonado, A. (1990). Juego y desarrollo infantil. *JA García Madruga y P. Lacasa (Cops.), Psicología Evolutiva*, 2
- Molina del Rio, J., Hidalgo Aguirre, R. M., & Rojas Leguizamon, M. (Coords.). (2024). *Una mirada a las neurociencias II: Procesos básicos y aplicaciones*. Editora Nómada.
- Moreira, S. M., Poume, D. T. A., & Ferreyra, A. (2024). Entre juegos, aprendizaje y pantallas: Estudio de caso en infantes de Jardines comunitarios, Argentina.

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

Naciones Unidas. (s. f.). *Día Universal del Niño, de noviembre*.

<https://www.un.org/es/events/childrenday/declaration.shtml>

Ocronos, R., & Ocronos, R. (2023, 4 octubre). *Etapas de la infancia*. Ocronos - Editorial

Científico-Técnica. <https://revistamedica.com/caracteristicas-desarrollo-etapas-infancia/#Infancia>

Organización Mundial de la Salud. (s. f.).

<https://www.who.int/es/about/governance/constitution>

Ortega, E. (2024, 2 junio). NIÑEZ TEMPRANA (3 a 6 años). *Blogspot*.

<https://psicologiadelainfanciados.blogspot.com/2024/06/ninez-temprana-3-6-anos.html>

Pajares, M. F. (1992). Teachers' Beliefs and Educational Research: Cleaning up a Messy

Construct. *Review Of Educational Research*, 62(3), 307.

<https://doi.org/10.2307/1170741>

Papalia, D. E. (2010). *DESARROLLO HUMANO*.

Papalia, D., Olds, S., & Feldman, R. (2008). *Human development*. McGraw-Hill

Humanities/Social Sciences/Languages.

Parra Sánchez, N. J., Sierra Velásquez, M., & Vélez Hoyos, G. J. (2025). *Revisión*

documental acerca de las investigaciones realizadas en Iberoamérica sobre los efectos de la exposición a dispositivos TICS en los procesos cognitivos de niños, niñas y adolescentes desde 2010 hasta 2024 (Doctoral dissertation, Unilasallista Corporación Universitaria).

- Pereyra, R. M. (2025). Ansiedad, abstinencia digital y búsqueda de recompensa: efectos del uso de pantallas electrónicas en niños de 4 a 10 años en Argentina. *Revista Multidisciplinaria Epistemología de las Ciencias*, 2(4), 335-356. <https://doi.org/10.71112/g8g5f022>
- Pérez, L. C., & Iborra, M. A. (2024). Fomento del juego tradicional en la era digital: Una propuesta didáctica para Educación Infantil.
- Pilco Hurtado, P. A., & Toaquiza Chiguano, M. A. (2025). *Efectos psicológicos de la exposición a pantallas en la infancia* (Bachelor's thesis, Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo).
- Quintana, M. M., & Suarez, J. (2024). Infancias actuales: el impacto del uso de pantallas en el desarrollo del lenguaje y la importancia de la intervención fonoaudiológica.
- Ribeiro, M. A., Castillo, E. L., Arenas, F. M. L., Velázquez, M. C., García, S. V., & de Carvalho, T. D. (2024). Voces de padres, tutores y/o cuidadores de niños menores de seis años con relación al uso de pantallas durante la pandemia y pospandemia. Estudio cualitativo. *Revista del Hospital Italiano de Buenos Aires*, 44(4), e0000359-e0000359.
- Salazar Zeballos, F. T., & Chang Arauz, K. S. (2017). *El uso excesivo de la tecnología y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años de la unidad educativa Sir Thomas More del cantón Daule en el periodo lectivo 2017-2018* (Bachelor's thesis, Guayaquil: ULVR, 2017.).
- Santos, A. P. Á., Sánchez, H. T. M., Merchan, C. A. P., & Medrano, D. I. L. (2025). Impacto del Uso de Pantallas Digitales en el Desarrollo de Habilidades en Niños de

3 Años. *Revista Veritas de Difusão Científica.*, 6(1), 1698-1716.

<https://doi.org/10.61616/rvdc.v6i1.478>

Sebastian, P. G. (2019b). Bebes adolescentes y niños y las pantallas. *Unpsj.*

https://www.academia.edu/download/60496052/Bebes_adolescentes_y_nonos_y_las_pantallas20190905-86047-v9tqh9.pdf

Segura, J. M. (2019). *Yo que sé, recargado (#YQSR)* (2.^a ed.). Dunken.

Silvina, D., & Pedrouzo, B. (2020). Uso de pantallas en niños pequeños y preocupación parental. *Archivos Argentinos de Pediatría*, 118.

<https://doi.org/10.5546/aap.2020.393>

Sociedad Argentina de Pediatría. (s. f.). *Guía de uso de pantallas para las familias.*

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

Taborda, A., & Leoz, G. (Eds.). (2013). *Psicología educacional en el contexto de la clínica socioeducativa* (1a ed.). Nueva Editorial Universitaria - U.N.S.L.

Vázquez, E. B. C., Guerrero, E. M. M. R., Méndez, J. O., & De Jesús Arriaga Abad, Y. (2009). El comportamiento de salud desde la salud: la salud como un proceso.

PePsic: Periódicos de Psicología, 14(20), 78-88.

http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-339X2009000100009

Vera, B., Guevara, T. y Yáñez, J. (2023). El uso de las pantallas frente al desarrollo de la corteza prefrontal. *Ideas y Voces*, 3(4), 1243-1256.

Winnicott, D. W. (1987). *Realidad y juego.*

APÉNDICE

Apéndice A: Cuestionario a Docentes

Cuestionario sobre el uso de pantallas para docentes

El siguiente cuestionario y la información brindada será utilizada con fines académicos y de investigación. Sus respuestas son confidenciales y anónimas. Se deben responder con respecto a su experiencia como docentes.

Comparando con generaciones anteriores de niños que NO tenían naturalizado el uso del celular:

1. Con respecto a su experiencia ¿Qué cambios han observado en la atención y concentración de los niños? Marque la opción correcta (puede ser más de una)
 - Se les dificulta permanecer sentados al hacer una actividad
 - Lleva más del tiempo necesario para que finalicen la actividad que se realiza
 - La docente tiene que brindar apoyo para que finalicen la actividad empezada
 - Presentan poca tolerancia a la frustración
 - Pueden permanecer sentados y completar la actividad sin dificultades

2. ¿Hay alguna modificación en el tipo de juego que eligen hoy los niños y niñas?

3. ¿Nota cambios en los niños y niñas a la hora de expresarse, en la intención comunicativa?

- Pueden iniciar una conversación
- Hacen contacto visual al hablar
- El lenguaje que utilizan NO es acorde a la edad
- Utilizan lenguaje neutro

4. ¿Cómo influye el uso de pantallas en las habilidades sociales, como la empatía y la interacción con otros niños?

5. ¿Qué señales de alerta identifican para detectar un uso problemático o excesivo de pantallas en los niños pequeños?

Apéndice B: Encuesta a Padres

Encuesta en relación al uso de pantallas

Estimadas familias: Desde las prácticas profesionales de psicología se realiza esta encuesta que tiene como objetivo conocer los hábitos de uso de pantallas de su hijo/a y su percepción sobre cómo influyen en su desarrollo. La información será utilizada con fines académicos y de investigación. Sus respuestas son confidenciales y anónimas.

Edad del encuestado: *

Texto de respuesta corta

Género del encuestado: *

Texto de respuesta corta

Edad de su hijo/a: *

Texto de respuesta corta

Escolaridad de su hijo/a (salita): *

Texto de respuesta corta

Grupo de convivencia del niño/a: *

Texto de respuesta larga

¿Qué dispositivo utiliza su hijo/a habitualmente? (marque todas las opciones que corresponden) *

Televisor

Celular

Tablet

Computadora

Otro:

¿Cuánto tiempo de exposición diario está su hijo frente a las pantallas (sumando todos los dispositivos anteriores)? *

Menos de 1 hora

1 a 2 horas

2 a 3 horas

Más de 3 horas

¿Supervisa el contenido que consume su hijo/a en las pantallas? *

Siempre

A veces

Rara vez

Nunca

¿Con qué frecuencia su hijo/a utiliza las pantallas para las siguientes actividades? *

	Nunca	A veces	Frecuentemente	Siempre
Ver dibujos/videos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Juegos didácticos/educativos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Juegos NO didácticos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Videollamadas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

¿Cómo considera el tiempo que su hijo/a pasa frente a las pantallas? *

- Beneficioso
- Indiferente
- Perjudicial
- Depende del uso y la supervisión

Si mi hijo/a no tiene acceso a la pantalla cuando él/ella lo desea, ¿Cómo lo manifiesta?

- Se muestra enojado/a
- Realiza un berrinche y le doy el celular para calmarlo
- No le da importancia y juega con sus juguetes
- Insiste a los padres o familiares hasta que le den el artefacto tecnológico

¿Considera que el uso de pantallas ha influido en el desarrollo de algunas de las siguientes habilidades de su hijo/a? *

	Mejóro	No cambi6	Empeor6	No sabe
Lenguaje/comunicaci6n	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Habilidades motoras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Atenci6n/concentraci6n	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Habilidades sociales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Regulaci6n emocional	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ansiedad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

¿Desea agregar alg6n comentario o experiencia personal sobre el uso de pantallas de su hijo/a?

Tu respuesta

Apéndice C: Registro Fotográfico



