El uso de pantallas en niños y niñas de 5 años o menos.

Beneficios y perjuicios en el aprendizaje

Tutora: Marta Libedinsky

Alumna: Jorgelina Ferguson

Título a obtener: Magíster en Tecnología Educativa

Facultad de Tecnología Informática

Maestría en Tecnología Educativa

Mayo 2022

Índice

Índice 1
Índice de imágenes 3
Agradecimientos 5
Tema 6
Resumen 6
Palabras clave 7
Prólogo 8
Objetivos 11
Objetivo general 11
Objetivos específicos 11
Explicitación del problema 12
Justificación 14
Estado de la cuestión 17
Informes de investigación. (Anexo 1) 17
Entornos virtuales que abordan la problemática planteada: El uso de pantallas en niños pequeños. (Anexo 2) 35
Normativa, documentos curriculares y recursos didácticos de la Ciudad de Buenos Aires Argentina o a nivel nacional que incorporan la educación digital en el nivel inicial. (Anexo 4) 36
El uso de pantallas en los medios de comunicación (Anexo 3) 37
Análisis de material didáctico digital y apps para niños/as de educación inicial 40
Cuentos, canciones y cortometrajes para niños/as sobre el uso de pantallas (Anexo 5) 42
Marco teórico 44
Conceptualizaciones en torno a las tecnologías y las transformaciones sociales. 44
Procesos evolutivos, cognitivos y de socialización de la primera infancia. 63
Mediaciones tecnológico-educativas. 74
Tecnologías y aprendizaje en las aulas 74
Tecnologías, familia y escuela 87
Pandemia y tecnologías 95
Educación de la mirada 100
Docentes mediadores 102
Marco metodológico 108
Marco metodológico del diseño tecnológico 108

Innovación 109
Pensamiento de diseño 117
Instrumentos y técnicas de investigación 121
Trabajo de campo 121
Entrevistas. 121
Selección de plataformas para utilizar (Anexo 6) 128
Práctica profesional 129
Estructura de ~~Des~~ Conectando Familias 130
Reflexiones y conclusiones finales 136
Epílogo 142
Bibliografía 143
Anexo 1: Fichas técnicas de informes de investigación 171
Anexo 2: Sitios web relevados 196
Anexo 3: El uso de pantallas en los medios de comunicación 204
Anexo 4: Leyes, documentos curriculares y recursos didácticos de la Ciudad de Buenos Aires Argentina o a nivel nacional que incorporan la educación digital en el nivel inicial. 209
Anexo 5: Cuentos, canciones y cortometrajes para niños/as. 217
Anexo 6: Comparación de plataformas 220
Anexo 7: Guías para entrevistas y des grabación de entrevistas 221

Índice de imágenes

Imagen 1. Pantallas en los medios de comunicación. 38
Imagen 2. Modelo TPACK 104
Imagen 3. Marco metodológico. 109
Figura 4. Etapas de la innovación 111
Imagen 5. Pensamiento de Diseño 118
Imagen 6: Página principal de ~~Des~~Conectando Familias. 131
Imagen 7: Sección para familias. 131
Imagen 8: Sección para docentes 131
Imagen 9: Sección propuestas para niños/as 132
Imagen 10: Sección 0 a 2 años. 132
Imagen 11: Sección voces de expertos. 132
Imagen 12: Sección propuestas de educación. 133
Imagen 13: Sección capacitaciones. 133
Imagen 14: Sección un encuentro con otros/as 133
Imagen 15: Sección nuestras experiencias. 133
Imagen 16: Sección tu opinión. 134
Imagen 17: Sección documentos curriculares. 134
Imagen 18: Sección presentaciones. 134
Imagen 19: Sección podcast. 135

A mis tres mosqueteros… por acompañarme en este sueño…

Agradecimientos

Quiero agradecer profundamente a todas las personas que me acompañaron en este proceso tan arduo y complejo, un mundo totalmente nuevo y desconocido, que espero pueda abrirme nuevas puertas y experiencias innovadoras.

Especialmente mis agradecimientos son para:

Mariano, Rocío y Agustín por estar siempre presentes y darle sentido a mi existencia.

Mis alumnos/as por motivarme a seguir aprendiendo y sorprendiéndome con las cosas más sencillas.

Silvina y Marta por ayudarme en el proceso.

Facundo, mi único referente en este trayecto educativo.

Todos los docentes por brindar con generosidad sus saberes y competencias.

Mi familia y amigos/as.

Mi mamá y su eterna compañía.

Tema

El uso de pantallas en niños y niñas de 5 años o menos. Beneficios y perjuicios en el aprendizaje.

Resumen

El uso de pantallas en niños y niñas menores de cinco años genera mucha controversia en la sociedad actual. Son muchos los argumentos a favor y en contra y resulta muy difícil encontrar un equilibrio al respecto. Sus consecuencias en el desarrollo, la conducta, la personalidad constituyen un tema que preocupa y ocupa hoy en día a docentes y familias.

A lo largo del presente trabajo final de la Maestría en Tecnología Educativa se analizan los beneficios y perjuicios del uso de pantallas en el proceso de aprendizaje de los/as niños/as en la escuela y en el hogar, teniendo en cuenta los aprendizajes formales e informales que se dan en ambas instituciones a lo largo de sus vidas con cada una de sus experiencias, juegos e interacciones.

Como producto final del presente trabajo se construye un espacio virtual en el que las familias y los/as docentes pueden encontrar herramientas, charlas a cargo de personas expertas, consejos, *apps*, chats, foros, noticias, videos, conferencias, entre otras posibilidades que invitan a utilizar las pantallas de manera equilibrada y significativa en casa y en la escuela. Además, se brinda información y herramientas para que las familias puedan encontrar el mejor camino, y no el único, para relacionarse con las tecnologías y hallar un espacio en el cual sentirse acompañadas, contenidas y escuchadas.

Palabras clave

Primera infancia. Aprendizaje formal. Aprendizaje informal. Uso de pantallas en hogares y escuelas. Mediadores/as. Tecnologías digitales. Comunidad de práctica. Alianza familia-escuela.

Prólogo

El interés por esta temática se remonta a mi trayectoria docente, que me permitió evidenciar cómo las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se instalaban, para quedarse, dentro de las vidas de las infancias que pueblan nuestras aulas. A mi juicio, en algunos casos sin demasiada formación y capacitación para los equipos directivos y docentes de las escuelas de nuestro país, se valorizó más el acceso a los dispositivos tecnológicos que la formación de los/as educadores/as, lo que dejó un vacío en la práctica cotidiana de las aulas y reforzó las brechas digitales existentes.

Mi actividad profesional es específica en el área de las infancias, más precisamente en la didáctica del nivel inicial. Me desempeño desde hace 25 años como docente de este nivel en el sector privado en el Colegio y Oratorio San Francisco de Sales[1], en el barrio de Almagro, en la Ciudad de Buenos Aires; actualmente, en sala de 5 años.

En el pasado he realizado tareas directivas y de coordinación durante 15 años en el Jardín Maternal ReCreAndo[2], en el barrio de Almagro. De esta manera pude interactuar con las infancias y sus familias desde diferentes miradas (como docente, madre, directora, coordinadora) y observar cómo la introducción de las TIC en la vida de los/as niños/as en las instituciones escolares y en sus hogares se hacía cada vez más cotidiana.

Por otro lado, me desempeño como auxiliar docente de la cátedra de Nivel Inicial y Nuevas Tecnologías en la Licenciatura en Educación Inicial de la Universidad Abierta Interamericana y como docente en el Profesorado para la Educación Inicial Santa Ana y

[1] http://www.colegiosfsales.edu.ar/.
[2] https://www.instagram.com/jardinmaternalrecreando.

San Joaquín[3], lo que me permite trabajar con docentes en servicio y estudiantes de la carrera de nivel inicial y observar, en muchos casos, la falta de preparación o interés en las herramientas básicas y en la incorporación de las nuevas tecnologías en el aula y en la preparación del profesorado.

Al mismo tiempo, me desempeñé como tutora del curso "Integración de las tecnologías en el nivel inicial" en el Instituto Nacional de Formación Docente (INFoD[4]), en el año 2020, en el que guié a docentes de todo el país y observé la misma situación de falta de formación: escuelas que cuentan con los kits de robótica y notebooks entregados por el gobierno nacional en el marco del programa Conectar Igualdad, pero cuyas docentes expresan que no los utilizan porque no saben cómo hacerlo, o bien manifiestan que las directoras tienen todo en dirección para que el material no se deteriore y rara vez lo comparten; otras explican que los utilizan poco, porque no recibieron la capacitación correspondiente, mientras que solo un pequeño grupo afirma usarlos y que se capacitaron para poder hacerlo.

En lo referente a mi formación profesional, realicé la carrera terciaria en Educación Preescolar,[5] la Especialización en Gestión Educativa[6], la Licenciatura en Educación Inicial[7], una Maestría en Atención Temprana[8] y diversos cursos de formación específica para el nivel hasta llegar aquí, a la Maestría en Tecnología Educativa. Esta carrera me abrió a un nuevo campo de investigación y aprendizaje, un mundo que, como dije al comienzo, vi transcurrir y suceder en la vida de mis alumnos/as, con poca formación y herramientas para hacerle frente de una manera enriquecedora para todos/as.

[3] Profesorado para la Educación Inicial Santa Ana y San Joaquín http://www.isabelgrano.com.ar/.
[4] Instituto Nacional de Formación Docente https://infod.educacion.gob.ar/.
[5] Profesorado en Educación Preescolar en el Instituto Sagrado Corazón. http://www.sagrado.edu.ar/.
[6] Especialización en Gestión Educativa. Centro de Pedagogías de Anticipación (CePA). https://www.buenosaires.gob.ar/areas/educacion/cepa/contacto.php?menu_id=20812.
[7] Universidad Abierta Interamericana (UAI). https://uai.edu.ar/.
[8] Instituto Superior Europeo de Barcelona (ISEB). https://www.iseb.es/.

Todo lo cual me llevó a querer investigar sobre las tecnologías, su sustento teórico, social, pedagógico, didáctico y cultural.

Según mi punto de vista, el uso de la tecnología preocupa a docentes y familias desde hace mucho tiempo. Con la llegada de los diferentes avances tecnológicos un nuevo mundo se abre frente a sus ojos y desconocen de qué manera esto influirá en el desarrollo de los/as niños/as pequeños/as. Asimismo, lo ubicuo de nuestra era nos lleva a pensar y repensar de qué forma podemos convivir con las pantallas, existir con ellas, hacerlas parte activa de nuestra vida, pero sin dejar que nos invadan, controlen o alienen, porque ya no existe la posibilidad de desterrarlas de nuestra cotidianeidad. Sin embargo, debemos encontrar un equilibrio en su uso.

Finalmente, la pandemia del COVID-19 que se inició en el año 2020 dejó al descubierto dos grandes problemáticas: por un lado, la falta de formación y capacitación de las instituciones de educación inicial en cuanto al uso de tecnología y, por el otro, la dificultad de las familias para acompañar a sus hijos/as en el uso responsable de las pantallas en el hogar.

Por consiguiente, la intención de este trabajo final de la Maestría en Tecnología Educativa es poder acompañar a docentes y familias en el uso de las pantallas con el propósito de reflexionar y encontrar el camino más sano y armónico para cada familia y cada escuela.

Objetivos

Objetivo general

- Diseñar un prototipo de espacio y comunidad virtual destinado a familias y docentes que se constituya como un punto de encuentro y reflexión sobre el uso de pantallas, sus beneficios y perjuicios para el aprendizaje formal e informal en niños y niñas de 5 años o menos.

Objetivos específicos

- Indagar sobre las ventajas y desventajas en el aprendizaje del uso de pantallas en niños de 0 a 5 años, a partir de la realización de entrevistas en profundidad a expertos/as, docentes y familias.
- Analizar el impacto actual de las TIC en la educación, los medios de comunicación y las investigaciones recientes.
- Brindar información pertinente y actualizada y herramientas acerca del uso significativo de las pantallas a familias con niños/as menores de 5 años para el aprendizaje informal en el hogar a través del espacio virtual ~~Des~~ Conectando Familias.
- Facilitar un espacio virtual con instancias sincrónicas y asincrónicas de encuentro entre docentes y familias para reflexionar conjuntamente acerca del uso significativo de las pantallas en niños menores de cinco años.

Explicitación del problema

El uso de pantallas en niños/as pequeños/as y sus consecuencias en el desarrollo, la conducta, la personalidad es un tema que preocupa hoy en día a docentes y familias. Teniendo en cuenta que son parte de la vida cotidiana, se vuelve necesario reflexionar sobre su uso, los beneficios y perjuicios para el aprendizaje de los/as niños/as y capacitar a las familias y docentes acerca de una utilización controlada de las tecnologías, sobre todo en los primeros años de vida.

Al mismo tiempo, son recurrentes las consultas que realizan las familias a los/as docentes sobre sus hijos/as en relación con este tema, con el fin de saber qué herramientas son positivas y cuáles no, cuánto tiempo es esperable que los/as niños/as usen las pantallas en casa, desde qué edad es aconsejable utilizarlas, entre otras cuestiones. Asimismo, es común que los/as docentes no tengan las respuestas adecuadas por falta de información o conocimiento específico.

Por lo tanto, se vuelve relevante realizar una investigación acerca de esta problemática con el propósito de encontrar una justificación teórica acerca de los beneficios y perjuicios, del tiempo esperable de uso de las tecnologías en casa, de las herramientas más adecuadas para los/as niños/as pequeños/as y contar también con la opinión de personas expertas para acompañar a las familias y docentes, entre otras opciones posibles.

Es importante señalar, además, que las tecnologías se encuentran tanto en el entorno familiar como en el escolar; por lo tanto, será necesario trabajar de forma mancomunada y disponer de criterios comunes y consensuados para lograr hacer un buen uso de los entornos digitales destinados al aprendizaje (Mir, 2011).

Por último, como resultado del trabajo final de la maestría, se propone crear un espacio virtual donde las familias y los/as docentes, mediadores/as entre los/as niños/as y las tecnologías, puedan encontrar un lugar adecuado para dialogar con profesionales de la salud y con otras familias que puedan estar transitando las mismas dificultades, así como también con docentes expertos/as en el tema, y disponer de herramientas, *apps* y consejos acerca de esta problemática.

Justificación

No hay duda de que el uso de pantallas se ha instalado como parte de la vida cotidiana de los/as niños/as desde muy temprana edad; incluso antes de cumplir el año de vida son parte de la vida familiar y escolar. Por lo tanto, resulta muy importante que las personas adultas, docentes y familias, estén al tanto de la manera en que las TIC impactan en sus vidas para poder acompañarlos/as en el proceso de crecimiento y aprendizaje de la mejor manera posible con herramientas para discernir lo que favorece y entorpece su desarrollo en cuanto al aprendizaje, el despliegue de su subjetividad y personalidad y la relación con los/as otros/as.

Se vuelve imprescindible, entonces, tener presentes las ventajas y desventajas, los errores y aciertos y, a su vez, los contenidos y habilidades que son necesarios trabajar para favorecer los aspectos positivos y disminuir los efectos negativos que las tecnologías puedan tener en los niños/as pequeños/as.

Al mismo tiempo, es fundamental trabajar con las familias y los/as educadores/as acerca de algunas ideas muy difundidas, dado el escenario contemporáneo, como la que asegura que “uno de los factores que inciden en el desarrollo de los pequeños es su inscripción, desde que nacen, en la denominada cultura digital” (Kelly, 2016, p. 5), y reflexionar también sobre lo que esta afirmación implica.

A menudo se cae en asociaciones erróneas; por ejemplo, cuando se considera que porque los/as niños/as nacen en la cultura digital están preparados/as para lo que esta conlleva, como si tuvieran una habilidad innata por el solo hecho de haber nacido en esta época. Por el contrario, aunque los/as niños/as nacen inmersos/as en la sociedad digital, esto no significa que sepan utilizar las tecnologías de forma significativa y crítica

espontáneamente, sino que necesitan de personas adultas, como los/as mediadores/as, para incorporarse plenamente a este mundo digital (González, 2020).

Ahora bien, si las tecnologías son parte de la vida de las familias, los/as educadores/as no pueden mirar para otro lado o pretender que estas sean relegadas fuera del hogar y de la vida de los/as más pequeños/as, ya que esto no es una posibilidad en el mundo actual. Además, las familias necesitan orientación y consejo para fomentar un uso seguro y saludable de las tecnologías (Grané, 2021). Por lo tanto, lo importante es poder encontrar para cada una el equilibrio en el uso de pantallas, que puedan reflexionar acerca de este tema y amigarse con ellas sin perjudicar el desarrollo de los/as niños/as y aprender a ser mediadoras entre sus hijos/as y las tecnologías.

En este sentido, es crucial que haya acuerdo y consenso entre las personas adultas que acompañan el aprendizaje de los/as niños/as, es responsabilidad de las familias y de los/as docentes trabajar para que las tecnologías se conviertan en un instrumento de aprendizaje y no en un generador de conflictos.

Por eso, a través de un espacio virtual dedicado exclusivamente a esta temática, ambos grupos, familias y docentes, pueden encontrarse para reflexionar acerca del uso significativo de las pantallas en niños y niñas menores de cinco años. Además, de esta manera lograr un empleo equilibrado de la tecnología y ser responsables de sus elecciones, ya que cada entorno familiar es diferente y las estrategias que utilicen serán seguramente muy diversas, al igual que la dinámica, las preocupaciones y necesidades que tengan.

En este sentido, no hay recetas que sirvan para los actores sociales involucrados, ni soluciones mágicas o decálogos de los pasos a seguir, sino:

- Gente experta con miradas diferentes, pero argumentadas, sobre el uso de las TIC.
- Familias y docentes capaces de contar y transmitir su experiencia, sus preocupaciones, de dar sus opiniones y brindar consejos.
- Un espacio donde compartir herramientas, noticias que ofrezcan investigaciones acerca de estos temas, foros de discusión, entre otras posibilidades.

Estado de la cuestión

Informes de investigación. (Anexo 1)

En el curso de esta búsqueda, se seleccionaron diversas investigaciones relacionadas al tema del uso de las pantallas y tecnologías de la comunicación e información (TIC) por parte de los/as niños/as pequeños. Cabe señalar, que en este gran abanico de posibilidades se pueden diferenciar dos grandes grupos, el primero que investiga acerca de los perjuicios que las pantallas pueden traer a la vida de los/as pequeños/as y se caracteriza por una gran cantidad de investigaciones, sobre todo, dentro del área de la medicina, el segundo analiza los beneficios del uso de las TIC y en general son análisis realizados por profesionales de la educación.

Sin embargo, al analizar con mayor profundidad los argumentos, de los primeros y los segundos, se vislumbra una mirada que no siempre se ubica en un extremo o en el otro, simplemente analiza cómo se insertan las TIC en el mundo actual, encontrando tanto beneficios como perjuicios en su uso, asociando estos a diversos factores que se irán analizando a lo largo de este relato.

En lo que respecta al primer grupo, que analiza principalmente los perjuicios provocados por el uso de las pantallas por parte de los/as niños/as pequeños/as, es necesario precisar que cada uno de ellos habla de abuso y no de uso de las pantallas. La gran mayoría utiliza como parámetro, para diferenciar el uso del abuso, los consejos realizados por la Asociación Americana de Pediatría[9] (2016), acerca del tiempo aconsejable de uso de pantallas según la edad de los niños/as. En la que se recomienda

[9]Asociación Americana de Pediatría https://www.aap.org/en-us/Pages/Default.aspx

evitar el uso de pantallas en niños menores de 18 meses, los niños entre los 18 meses y los dos años pueden empezar a utilizar programas y aplicaciones de alta calidad acompañados por un adulto, los niños mayores de dos años podrán estar en contacto con pantallas un máximo de una hora por día utilizando programas de calidad, si se garantiza que realicen además otras actividades saludables para el cuerpo y la mente a lo largo del día. Y aconseja no exponer a los/as pequeños/as a la llamada TV de segunda mano, que es cuando el televisor funciona durante horas como si fuera la radio mientras se realizan las tareas del hogar.

Uno de los principales aspectos negativos que se presenta es el del aislamiento social, Benitez y Rosales (2016) consideran a la tecnología útil pero evasiva, ya que separan a los niños/as de su contexto, los alienan mentalmente y no les permiten desarrollar estrategias de socialización adecuadas, prefiriendo la soledad al contacto con otros. Basándose en la teoría de Bowlby (1988) hablan de un apego a lo virtual y un desapego de la realidad tanto en niños como en adultos, provocando apego inseguro en los niños. En cuanto a este aspecto, es importante señalar que no todas las actividades con pantalla conllevan en sí mismas, este aislamiento social, ya que, si la actividad se realiza en compañía de otro niño/a, familiar o docente, la dinámica puede ser totalmente diferente, y no necesariamente se presentará el apego hacia lo virtual.

Son variadas las dificultades en el desarrollo de los/as niños/as que las diferentes investigaciones enumeran. Fanta, Gaete, León y Marín (2018) hablan de riesgos cognitivos, sociales, físicos y psicológicos. Mendieta (2017) agrega efectos negativos durante el desarrollo sensorial, motor y visual del infante.

Comenzando a analizar algunos de estos riesgos Campos y Garrido (2017) basándose en el trabajo de las neurociencias hacen referencia a la disminución de

memoria y descensos en el desempeño verbal, consideran que un mundo con tantas pantallas podría afectar los cerebros inmaduros de los más pequeños. De esta manera, al acostumbrar tanto al cerebro a estímulos rápidos y cambiantes, luego le costaría concentrarse en cosas a un ritmo normal. Por lo tanto, sería necesario preguntarse acerca del tiempo de uso de pantalla, no será lo mismo un niño/a que utilice la pantalla una hora al día o menos, que el niño/a que esté muchas horas frente a esta. Además, consideran que el uso de dispositivos interactivos tiene un efecto en el cerebro y la cognición de los/as niños/as, que genera una sensación de placer que puede llegar a tornarse adictiva. En esta línea, las investigaciones realizadas desde el área de las neurociencias aseguran que el abuso en el uso de pantallas podría tener consecuencias como niños/as más distraídos, aislados, con menos habilidades sociales, sedentarios y con menos autocontrol en el futuro y una declinación en la capacidad de crear juegos imaginarios.

Así mismo, Velasco (2018) considera que el abuso de pantallas provocaría a largo plazo producción intelectual poco profunda, dificultades en la atención, retardo en la adquisición del lenguaje, obstaculización en la imaginación, problemas de memoria y, por lo tanto, problemas de aprendizaje. Agregando a lo anterior, Vara Robles (2009) hace referencia al bajo rendimiento académico, sin embargo, aclara que en la investigación realizada no queda claro si el rendimiento académico se da por dedicar menos horas al estudio por el uso de las pantallas o por una afectación concreta sobre la capacidad mental u otras habilidades de los infantes. No es menor, esta diferenciación entre una dificultad real de aprendizaje, que falta de dedicación a las horas de estudio, sin embargo, ambas situaciones ponen de relieve la necesidad de control parental frente al uso de las tecnologías en el hogar.

En esa misma línea, Rebollo Muñoz (2020) agrega dificultades en la resolución de problemas, comportamiento compulsivo, dificultades en la autorregulación y socioemocionales. Así mismo, Mendieta (2017) expresa que podrían presentarse hiperactividad, autismo, trastornos de coordinación, retrasos del desarrollo, trastornos del procesamiento sensorial, ansiedad y depresión.

Del mismo modo, L'Ecuyer (2018) hace referencia a la adicción, la disminución en el vocabulario y la impulsividad como efectos relacionados directamente con el uso de pantallas en edades tempranas. Además, Turkle (2020) considera que los/as niños/as arman un yo ficticio en vez de descubrir su propio yo, al estar en constante contacto con las tecnologías. De esta manera, no cuentan con momentos de soledad y aburrimiento, ambos necesarios en su desarrollo; además, el cerebro de las personas necesita tiempos de inactividad y la atención que demandan los dispositivos atenta contra estos. Concluye que las tecnologías no solo cambian lo que las personas hacen, sino lo que las personas son (Turkle, 2012). En sintonía con lo anterior, Pérez (2018) describe síntomas como la ansiedad, la agresividad y los problemas de concentración, provocados exclusivamente por el uso de pantallas.

De la misma manera, se observan problemas en la esfera cognitivo conductual, sobre todo en las funciones ejecutivas, la atención, el desarrollo del lenguaje y alerta sobre problemas psicológicos y de consumo problemático (Pons, 2019). Además, Rojas (2008) agrega dificultades en la comprensión lectora. Castro Fumero, entrevistada por Ayuso (2019), señala que el déficit de atención, la obesidad y la depresión son causados por la sobreexposición a los aparatos electrónicos.

Así mismo, se encuentra evidencia de que las nuevas tecnologías afectan negativamente la vida de los/as niños/as y que esto se ve reflejado en la escasa conducta

social, la baja autoestima, la disminución en el rendimiento académico, trastornos del sueño, dificultades en las competencias socioafectivas y la sensación de soledad (Fanta *et al.*, 2018). Agregando a lo anterior Machado, Cruz, Santiesteban, Cruz, García y Paz, (2017) plantean la presencia de agresividad, miedos, terrores nocturnos, alteraciones emocionales y pasividad intelectiva.

Por otra parte, en cuanto a los riesgos físicos, específicamente refiriéndose al sedentarismo tecnológico, provocado por poca actividad física y mala alimentación, Rebollo Muñoz (2020) agrega dificultades de salud como obesidad, diabetes mellitus tipo II, hipertensión arterial, dislipidemia, enfermedades cardiovasculares.

Además, se plantea la existencia de problemas de miopía y fatiga visual, debidos al uso excesivo de pantallas desde temprana edad (Mendieta, 2017). Este es un aspecto central, dentro de lo que se refiere al control parental, la cantidad de tiempo frente a las pantallas, la cercanía de estas con respecto a los ojos de los niños/as, ya que estas dificultades pueden dejar secuelas para toda la vida.

Agregando a lo anterior, en el año 2011, la Organización Mundial de la Salud (OMS) clasificó a los teléfonos móviles, tablets y otros dispositivos inalámbricos, como posibles carcinógenos, con un riesgo de categoría 2 B, debido a la emisión de radiación (Mendieta, 2017)

Por otro lado, Rojas (2008) considera que los niños expuestos a extensas jornadas de horas de violencia frente a la pantalla podrían volverse insensibles a las situaciones violentas de la vida real y al sufrimiento de las demás personas. Además, expresa que la conducta violenta, el consumo de alcohol y drogas, la actividad sexual precoz, las conductas sexuales de riesgo, la pérdida de la posibilidad de aprender y ejercitar

conductas sexuales positivas, un incremento de la pasividad y abulia, una pobre autoimagen, son algunos de los riesgos que pueden darse en adolescentes que nunca tuvieron control parental sobre el uso de los dispositivos móviles. Si bien estas conductas se ven atravesadas por situaciones de vida particulares y extremas, no relacionadas exclusivamente con el uso de las tecnologías, es preciso visualizarlas, para comprender las situaciones extremas que pueden llegar a vivir algunos/as niños/as que no reciben una atención parental sana en la etapa del desarrollo.

Sin embargo, es interesante tener en cuenta que autores/as como Bringué y Sádaba (2010) insisten en que, en la mayoría de los casos, los efectos negativos debidos al uso de tecnología se presentan ante la ausencia de control parental. Por su parte, Martín (2016) sostiene que las familias tienen la responsabilidad de seleccionar las actividades que consideren significativas para sus hijos/as, entre las que se encuentran aquellas dedicadas al tiempo de ocio y esparcimiento. Será parte de su tarea, entonces, considerar qué lugar ocupan las pantallas en estos momentos, cómo se combinan con otras propuestas y si favorecen momentos de socialización y de uso compartido con otros/as, entre otras posibles situaciones.

Fundamentalmente es necesario comprender que, los/as educadores/as tienen la responsabilidad de acompañar a las familias en este proceso, brindarles opciones, herramientas, consejos. Es ahí cuando se vuelve indispensable la formación de los/as docentes no solo en el uso pedagógico de las pantallas dentro del aula, sino en su incidencia en los hogares, sus beneficios y perjuicios, para orientarlas en un uso equilibrado de ellas junto con otras propuestas de juego y aprendizaje.

Machado *et al.* (2017) indican que son pocas las familias que buscan ayuda especializada, estos autores entienden que esto se debe a que las afecciones en general

son leves y pueden ser entendidas como conductas propias de la edad y que irán desapareciendo con el desarrollo normal del niño/a.

Un aspecto por considerar en este apartado es el del nivel de educación de los usuarios. Benitez y Rosales (2016), consideran que muchas familias se ven afectadas por las desventajas de la tecnología por falta de educación. Se podría decir entonces, que es la brecha digital de uso e impacto de las tecnologías la que afectaría negativamente en la utilización de los dispositivos móviles en ciertos sectores de la población.

Por otra parte, Rodriguez (2012) considera que los mensajes recibidos por los niños/as al mirar pantallas no son siempre los adecuados, ni están en condiciones de decodificarlos. Muchas veces los programas que están dedicados a los/as niños/as, no poseen contenido apropiado. Por lo tanto, sería importante que los/as niños/as estén acompañados por los adultos al utilizar los dispositivos tecnológicos. Así mismo, Rojas (2008) agrega que en muchos hogares la televisión, las tablets y computadoras están en las habitaciones de los/as niños/as, por lo tanto, al no estar el control adulto, tienen acceso a contenido adulto, el cual no pueden comprender y procesar. Además, el tiempo de uso se extiende, en algunas ocasiones hasta altas horas de la noche, o por períodos muy prolongados a lo largo del día.

Es necesario detenerse a pensar no solo en los perjuicios que las pantallas pueden provocar, sino en lo que los niños pierden cuando las utilizan cómo único elemento para los momentos de ocio. Evitando que las pantallas sustituyan otras actividades que son beneficiosas para el desarrollo de los/as niños/as, como son la lectura, la actividad física o el juego simbólico (Rebollo Muñoz, 2020).

Por consiguiente, una de las principales cuestiones a analizar es la dinámica familiar en la que se ve inserto el uso de las tecnologías. Ya que, una de las dificultades fundamentales según Benitez y Rosales (2016) es que las tecnologías han venido a arrebatar el tiempo de calidad entre los miembros de la familia, la comunicación entre los/as niños/as y sus figuras parentales se ve afectada, disminuyen el tiempo del diálogo emocional entre los/as niños/as y sus familias. Indudablemente, un aspecto fundamental a edades tempranas y que será muy difícil de recuperar en un futuro.

La relación entre los miembros de la familia, el rol de los adultos como mediadores entre las pantallas y los/as niños/as es un tema fundamental, Benitez y Rosales (2016) consideran necesario que los adultos puedan explicarles a sus hijos/as las ventajas y desventajas del uso de los aparatos electrónicos y su uso correcto. Así mismo, les dediquen tiempo de calidad, para explorar con seguridad el ambiente y los guíen en la socialización y empatía hacia los demás.

De la misma forma, los adultos son imágenes a seguir por los/as niños/as, por lo tanto, si los adultos utilizan la tecnología todo el tiempo y en todo lugar, los/as niños/as imitarán estas conductas. Como indican Campos y Garrido (2017), si los pequeños quieren usar las pantallas es porque observan a sus adultos referentes utilizarlas. En suma, los ven, en todo momento y lugar, en la mesa, en el auto, mientras juegan juntos, durante una conversación familiar, en la plaza, la casa de familiares, sin dejar los dispositivos móviles en ningún momento del día.

Del mismo modo, es necesario detenerse a observar esos momentos en los que los adultos utilizan las pantallas como distractores para poder realizar otras tareas, Velasco (2018) da ejemplos en este sentido, cuando los adultos necesitan tiempo para trabajar, estudiar, cocinar, hacer la limpieza entre otras posibilidades.

Análogamente, Velasco (2018) hace referencia a cuando las familias utilizan las pantallas para ocupar a los niños cuando están en un consultorio médico, en el supermercado, en un restaurante, estas acciones no permiten a los/as niños/as aprender a regular el aburrimiento, la angustia y otros impulsos emocionales. Se acostumbran a que cuando hay un momento de aburrimiento o ansiedad, siempre se resuelve con la tecnología, y cuando no la tienen sienten su ausencia.

Así mismo, si los adultos entregan a los/as niños/as pantallas dentro de situaciones sociales para tranquilizarlos, evitar que se aburran, los alienan y apartan de un contexto enriquecedor, los/as pequeños/as siempre aprenderán más en base a lo que tocan, escuchan, exploran y hacen que de una pantalla. (Benitez y Rosales, 2016). Por lo tanto, habrá momentos donde la pantalla, sea una opción posible y de lugar a un compartir entre el/la niño/a y el adulto, observar algo juntos, conversar acerca de lo visto, un juego que compartan, entre tantas acciones posibles, lo importante es que no sea la única opción y que esté mediada por la mirada adulta.

En la misma línea, Sanchez (2009) da un paso más cuando dice que en muchos hogares ya no se decide encender o apagar la televisión, sino que se ve como una actividad cotidiana que entretiene a los/as niños/as en cualquier momento.

Del mismo modo, Perea Henze (2012) considera que la influencia de las pantallas y sus contenidos, sobre todo la televisión, es trascendente para la configuración de las nuevas sociedades. Además, asegura que los niños/as creen que lo que ven en las pantallas es real, y pasan muchas horas frente a ellas antes de aprender a leer y escribir. También, expresa que la comunicación se ha vuelto tecnológica y el discurso tecnológico aparece como si fuese el único existente, dominante, superior y en torno a él se presentan los otros discursos y así entendido se convierte en discurso autoritario.

Será importante reflexionar sobre esta afirmación y actuar en consecuencia, teniendo en consideración la manera en que los adultos entienden la tecnología, cuáles son sus hábitos, acciones e intervenciones cuando acercan la tecnología a sus hijos/as, ya que son ellos los que estructuran el ambiente familiar en relación al uso de las TIC y supervisan el uso por parte de sus hijos/as. (Franco Hernández, 2021)

Las investigaciones que argumentan a favor del uso de las pantallas hacen referencia a dos grandes escenarios donde se despliega este uso, por un lado, el hogar y por el otro la institución educativa.

En primer lugar, se trabaja acerca de la existencia real y tangible de las pantallas en la vida de los/as niños/as, sería un descuido por parte de las familias y docentes intentar negar la presencia de estas, cuando la vida de los adultos está mediada por las tecnologías a través de los teléfonos celulares y demás dispositivos tecnológicos. Siguiendo a Martínez (2011) se puede asegurar que las nuevas tecnologías constituyen un componente del ambiente donde el/la niño/a se mueve, crece y desarrolla. Es más, se vuelven parte de su construcción social e individual, de la constitución de su subjetividad. Es decir, encuentran pantallas en todos los lugares que visitan: supermercados, consultorios, hospitales, shoppings, librerías, entre tantas opciones posibles. Además, conviven con ellos, a través de sus familias y con las diferentes ofertas que la sociedad les brinda día a día. De igual forma, si se parte de la base de que todo niño/a tiene que observar, tocar, explorar, descubrir y experimentar por sí mismo el mundo que lo rodea para apropiarse de él, entonces tiene derecho a hacer lo mismo con las tecnologías que están a su alcance.

En muchos casos, las TIC han irrumpido, en la vida de los/as niños/as, como un agente de socialización (Nogueira, 2015) entre los miembros de una familia, al esperar en un consultorio médico y se conversa de lo que se está viendo, o se juega en familia.

De esta manera, las pantallas presentan diferentes usos, uno de ellos es el juego y es interesante detenerse en este punto, ya que el juego es una actividad fundamental, predominante y significativa en la vida de los/as niños/as, desempeñando un rol fundamental en su estructuración psíquica (Umpiérrez, 2020). Sobre todo, en los primeros años de vida, donde los/as niños/as pasan la mayor parte de su día jugando, explorando y creando. Pero también, a lo largo de toda la vida del sujeto, la actividad lúdica, permite conectarse con el yo de cada uno, con sus deseos, anhelos, fantasías. Además, el juego permite elaborar situaciones traumáticas, descargar lo que sucede en su interior, crear, fantasear, sublimar (Umpiérrez, 2020).

En la misma línea, Leoz (2013, p. 53) agrega que "El niño se constituye en el juego porque es un acto instituyente en el que el sujeto se inscribe y sostiene: jugar es hacer, jugar es hacerse" [...] "La actividad lúdica permite revisar el pasado develando puntos de fijación, refleja el presente y también proporciona una experiencia de construcción de la curiosidad permitiendo al niño prepararse a desenvolverse en el futuro".

En la actualidad las pantallas son parte del juego de los/as niños/as, en algunos casos reemplazando los juegos tradicionales, en otros complementándose con aquellos. Será fundamental aquí la presencia de los adultos, para que las tecnologías sumen y no resten en cuanto a la calidad del juego de los/as niños/as. Como indica Umpiérrez (2020), parece indispensable encontrar el equilibrio entre lo real y lo virtual, para no descuidar el contacto del niño con el mundo real, sin negar la existencia del mundo virtual que también forma parte de su existencia. Teniendo en cuenta que, así como no todos los juegos tradicionales son adecuados para los/as niños/as, no todos los juegos tecnológicos están pensados para ellos y será responsabilidad de los adultos ayudar a los/as niños/as en la

selección de estos juegos. Buscando propuestas que propicien la imaginación, convoquen a la simbolización y el encuentro con los demás, promoviendo lazos sociales. (Leoz, 2013)

Ahora bien, la actitud que los familiares y docentes tomen frente al uso de la tecnología será fundamental, si se las ve cómo facilitadoras del aprendizaje, de la comunicación con otros, del trabajo colaborativo, del desarrollo de la imaginación, será así como las vivencien los/as niños/as y serán herramientas sumamente enriquecedoras para su proceso de aprendizaje.

También, será importante establecer reglas, con el fin de fijar límites, en cuanto al tiempo en el uso de las pantallas y el contenido, para que su uso sea favorable y no un tiempo de soledad para que los adultos puedan ocuparse de sus asuntos. (Astudillo Toledo, 2019). Aquí se observa un punto nodal, que es el rol del adulto como facilitador, como mediador entre las tecnologías y los niños/as.

Por lo tanto, las pantallas en la vida de los más pequeños necesitan siempre de la presencia de un adulto que acompañe, guíe, supervise, sea crítico frente a las elecciones del/la niño/a, en cuanto al contenido a observar, la cantidad de tiempo en el uso. De esta manera, la compañía de un adulto cuando los/as niños/as están utilizando las pantallas, se convierte en un punto fundamental a tener en cuenta, es el adulto el que tiene que ofrecer al/a niño/a un abanico de posibilidades, donde entre ellas están las pantallas y no sean la única opción. (Martínez, 2011).

La investigación de Barbieri (2016) indica que en la mayoría de los casos el control parental se da de manera adecuada en los niños menores de 6 años. Y las familias reconocen que las tecnologías son parte de su vida, están pendientes del celular y pasan varias horas frente a las computadoras o tv. Por ende, el impacto de las tecnologías no se

ve como un obstáculo, es decir no se considera cómo algo negativo para el desarrollo de los/as niños/as, sino como parte de la evolución de la sociedad del conocimiento. Por lo que, sus hogares están impregnados por el uso de las pantallas asumiendo una total responsabilidad por parte de los adultos digitalizados y por consecuencia sus hijos/as también lo terminan siendo (Barbieri, 2016). Será importante reflexionar sobre estas afirmaciones, preguntarse si serán verdaderos mediadores o estarán tan impregnados en el mundo de la tecnología, que no logran ser críticos de sus propias acciones y, por lo tanto, no pueden ver las consecuencias en la vida de sus hijos/as.

Será fundamental sumergirse en el desafío de que los/as niños/as aprendan tanto de la tecnología como de sus padres y docentes. Así pues, es responsabilidad del adulto guiar a los/as niños/as ofreciendo un gran abanico de posibilidades (Martínez, 2011) y no dejarlos solos frente a las pantallas, sin ningún tipo de supervisión, sin saber lo que ven o hacen en ellas, en una total soledad y abandono. Conviene subrayar que, si las familias están al tanto de lo que los/as niños/as ven desde pequeños/as, y los/as educan en el buen uso de la tecnología, seguramente más adelante estos/as niños/as podrán aprender de las pantallas, con las herramientas suficientes como para realizar una elección adecuada de los contenidos, una selección crítica de los discursos que aparecen. Si por el contrario esta mediación no se da desde un comienzo, será muy difícil que los/as niños/as puedan volverse críticos y hábiles para la selección de contenidos adecuados.

Ahora bien, son vastas las investigaciones que hablan de los beneficios de la incorporación de las tecnologías dentro de las aulas de nivel inicial. En esta línea, Carrillo (2017) considera que el uso de la tecnología educativa es esencial, porque influye en la enseñanza, estimula el aprendizaje de los/as niños/as, favorece el desarrollo de las capacidades y de la comunicación de los/as niños/as con los/as maestros/as y sus pares.

Por lo tanto, reconoce que el docente debe ampliar sus conocimientos en esta área para innovar el currículo y así mejorar la calidad educativa.

Por lo cual, la formación docente será esencial, para poder encontrar ese equilibrio que le indicará cuando la tecnología favorece el proceso de aprendizaje, cuando no aporta nada nuevo y cuando se convierte en perjudicial para este. Será importante reflexionar que la incorporación de la tecnología dentro del aula debe tener un sentido, un propósito, un sustento teórico, no debe incluirse porque está de moda hacerlo.

En concreto, el estudio realizado por Sanchez Vera (2021), indica que la tecnología está presente en las aulas de nivel inicial generando oportunidades didácticas. Lo que es más, son estas experiencias de aprendizaje las que sirven como sustento a los demás docentes para capacitarse en la incorporación de las TIC de manera significativa en el aula. En la misma línea, Inés Dussel (2010, p. 12) “considera necesario trabajar en la formación docente y en la formulación de nuevos repertorios de prácticas que permitan hacer usos más complejos y significativos de los medios digitales”

De la misma manera, Nogueira (2015) va a decir que los docentes deben informarse correctamente sobre las implicaciones de las tecnologías de pantalla para los niños pequeños, y trabajar mano a mano con las familias. De igual modo, la comunicación entre las familias y la escuela, en este área, es tan importante como en todas las demás, los acuerdos, consensos, criterios similares, permiten a los niños vivir en armonía y llevar adelante su aprendizaje de manera significativa.

Así mismo, la pandemia de COVID-19 ha presentado verdaderos desafíos para la educación y al mismo tiempo permitió tomar conciencia de la necesidad y las ventajas que el uso de las TIC en el aula pueden proporcionar. Además, evidenció un nivel básico en la competencia digital del profesorado del nivel inicial. Por consiguiente, cada escuela

deberá evaluar sus fortalezas y debilidades para detectar sus necesidades a nivel de competencia digital. (García Zabaleta, Sánchez Cruzado, Campión, Sánchez Compaña, 2021)

De esta manera, la experiencia vivida a lo largo del año 2020 deberá dejar huella en la escuela, permitiéndole reflexionar acerca de la necesidad de incorporar de manera significativa las tecnologías dentro de la sala de nivel inicial, de los profesorados y de todo el sistema educativo. Ahora bien, dicha incorporación debe realizarse manera crítica, reflexionando acerca de las necesidades de cada grupo, de cada institución, de cada cuerpo docente y directivo y actuando en consecuencia.

Otro aspecto por considerar son los dispositivos que se incorporan a las aulas, estos son variados, entre ellos se encuentran las tablets, que, en la actualidad, son elegidas por muchas instituciones por sus características. En concreto, las tablets pueden resultar útiles como un dispositivo que favorezca el desarrollo cognitivo de la infancia, ya que facilitan el aprendizaje a través de estímulos visuales, sonoros, etc. en un entorno atrayente y simple de utilizar. Además, fomentando la creatividad, la autonomía, la motivación y la adquisición y el desarrollo de competencias, que son consideradas hoy como básicas, necesarias e imprescindibles. (Nogueira, 2015) Será primordial planificar estas propuestas, proponer actividades donde las tablets se utilicen entre varios compañeros/as, presenten un desafío claro a resolver, incorporen algo nuevo que ningún otro material de la sala podría brindar.

Ahora bien, otro de los dispositivos utilizados en la escuela es la computadora, su uso en el ámbito educativo facilita la atención a la diversidad, permite el aprendizaje autónomo y el aprendizaje activo por parte de los/as niños/as. (Bringue, 2008) Es más, son muchos/as los/as niños/as que tienen su primer contacto con la computadora en la

escuela, debido a las situaciones económicas muy complejas en las que viven. De esta manera, al incorporarlas como parte de la vida cotidiana de la escuela, se va acortando, poco a poco la brecha digital, existente entre las diferentes familias y niños/as.

Así mismo, sea la tablet, la computadora, el proyector, kits de robótica, entre otras opciones que aparecen hoy en día en el aula de nivel inicial, lo importante es que las TIC permiten a los/as niños/as aprender de manera diferente, más autónoma y sintiéndose protagonistas de su propio aprendizaje. Como es sabido, diversas investigaciones analizan la incorporación de las TIC en la sala del jardín de infantes, Rivas Rebaque, *et al.* (2021) estudian el uso de la realidad aumentada, González González (2021) analiza las tecnologías tangibles en la educación infantil, Garcia y Caballero (2019) estudian el uso de la robótica con niños de 3 a 6 años, dichas investigaciones dan cuenta de la incorporación significativa de las TIC en el aula del nivel inicial con diferentes herramientas. Como dice Brassart (2019) las TIC han avanzado y han subido de nivel en la educación, pasaron de ser un eje en las áreas, a ser un área con contenidos propios. Creando, así, puentes entre las distintas áreas curriculares y las experiencias de los niños. Formando parte de toda la vida escolar, sin desdibujar lo espontáneo, actual y personal, de cada docente y cada grupo de niños/as. Sin perder la esencia del nivel inicial, de sus alumnos/as, docentes y espacios de juego, trabajo colaborativo, exploración, construcción de aprendizajes, resolución de problemas, expresión de sentimientos, ideas, valoraciones.

En la misma línea, Martínez (2011) indica la importancia de que el juego con las nuevas tecnologías en la educación inicial se produzca en un contexto de cuidado y de seguridad afectiva, abriendo una nueva manera de aprender, más cercana al descubrimiento, la invención, la autonomía, el placer, la libertad y la construcción

conjunta. Es decir, incorporar la tecnología como un elemento más de exploración, creatividad, trabajo colaborativo, elementos fundamentales en la educación inicial.

Además, Sanchez (2009) habla de la necesidad de alfabetizar a los/as niños/as, no solo en el uso de los diferentes dispositivos, sino también en lo relacionado a la producción audiovisual y la recepción crítica de la información. Cabe señalar que, no todo lo que se ve en las pantallas es adecuado, ni sirve para lo que se está trabajando en ese momento en el aula, es allí donde el docente se convierte en el mediador, curador, facilitador, aportando la mirada crítica frente al contenido o elemento tecnológico que se desea utilizar para cada propuesta pedagógica. En la misma línea, Laiglesia (2016) agrega que la escuela en la era digital es la responsable de poner al alcance y disposición de los/as niños/as los dispositivos, medios y tecnologías posibles. Ya que las infancias son capaces de expresar sus pensamientos y valoraciones acerca de la realidad a través del lenguaje audiovisual, y es sumamente importante incorporar este tipo de propuestas en el aula, generando de esta manera alumnos/as autónomos, productores y protagonistas de su propio aprendizaje, favoreciendo además el aprendizaje colaborativo.

Otro punto a tener en cuenta, al analizar el impacto de las tecnologías en la vida de los/as niños/as pequeños es la modificación en las formas de relacionarse con el mundo, de comunicarse con las demás personas y la constitución de sus subjetividades. Cierto es que “se están produciendo modificaciones sustanciales en las formas de pensar y de ser sujetos, lo que sugiere la presencia de nuevas expresiones de la subjetividad que transitan por el orden social y las matrices culturales del mundo de la vida” (Amador, 2012, p.3). Es así como, la web 2.0 ha traído a la vida de las personas nuevas formas de acceso al saber, de relacionarse con los demás, con el mundo y consigo mismo, nuevas

sensibilidades, nuevas formas de crianza, de intimidad, de dar a conocer su propia vida a través de narrativas digitales. (Amador, 2012)

Sin embargo, conviene subrayar, que, si bien las hipótesis de las investigaciones analizadas se presentan como a favor o en contra del uso de estas, al realizar una lectura más profunda, se puede observar indicios de una postura más mediadora, donde se entiende que la verdadera dificultad existe en el abuso, la falta de control parental, los contenidos que no son propios para la edad, el uso desmedido, entre otras posibilidades, y no tanto en las tecnologías propiamente dichas.

Finalmente, es esta postura mediadora la que se encuentra como más enriquecedora, para el trabajo con los/as niños/as, tanto en las escuelas como en los hogares. La negación en el uso de pantallas se ve cómo una utopía difícil de alcanzar, salvo que se hable de niños/as menores de un año y medio, teniendo en cuenta la gran presencia que hoy tienen las tecnologías en la vida de los niños/as y los beneficios que los educadores y pedagogos describen acerca del uso adecuado de estas. Sin embargo, no se pueden desatender las enormes dificultades en el desarrollo, el aprendizaje y la salud, que puede conllevar el abuso de las pantallas en la vida de los pequeños, la falta de la mirada adulta y su mediación, el desenfreno y la falta de control en su uso. Será este equilibrio el que guiará a los familiares y docentes, que se convertirán en mediadores responsables entre los niños y niñas y el uso de pantallas en la escuela y el hogar.

En esta línea de trabajo, Sonia Livingston (2019) asegura que las familias no deben estar ni relajados ni preocupados por el uso de la tecnología de los/as niños, por el contrario, deben estar atentos, comprometidos y reflexivos, ya que lo digital está reconfigurando la vida de los/as niños/as, la vida familiar y las formas de aprender.

Entornos virtuales que abordan la problemática planteada: El uso de pantallas en niños pequeños. (Anexo 2)

Se relevaron y analizaron 19 entornos virtuales en los que se presenta el tema de las pantallas y los niños/as, o el uso de la tecnología que ellos/as hacen en la actualidad.

Por un lado, se encuentran sitios pensados para ayudar o aconsejar a las familias en los diferentes aspectos de la crianza de los niños/as, y uno de ellos es el contacto con la tecnología y los beneficios y perjuicios de su uso, se encuentran nuevamente en muchos de ellos los consejos de la Asociación Americana de Pediatría acerca del uso de las pantallas por parte de los/as niños/as.

Por otro lado, se encuentran sitios web dedicados a la venta de productos para niños/as, o cuidadores de niños/as, entre otras opciones, donde se encuentra algún sector de consejos para padres y se dan información sobre diferentes temas, sin dejar muy clara la fuente de dónde se ha extraído la información.

Por otra parte, se analizó la plataforma miescuela.edu.ar que habilitaron las escuelas de gestión estatal de la Ciudad de Buenos Aires en Argentina a partir de la pandemia, donde familias, niños/as y docentes pueden seguir trabajando juntos a través de esta. La cual está dedicada para los distintos niveles educativos.

Por último, se encuentran algunas plataformas que trabajan el tema de la tecnología en particular, la mayoría está enfocada a las familias, tanto para adultos como para los niños/as de diferentes edades y solo una está destinada a docentes. En líneas generales, en este tipo de plataformas se conversa acerca de las dificultades que pueden presentar las redes, aplicaciones disponibles, ciberbullying, robótica, programación,

consejos de expertos, talleres, entre otras opciones. Dos de ellas incorporan además información para docentes.

Ninguna de las plataformas trabaja específicamente con la franja etaria seleccionada en el presente trabajo, por lo tanto, se estaría generando una herramienta novedosa, para lo que se encuentra hoy en día en las redes.

Normativa, documentos curriculares y recursos didácticos de la Ciudad de Buenos Aires Argentina o a nivel nacional que incorporan la educación digital en el nivel inicial. (Anexo 4)

Diferentes documentos curriculares de la Ciudad de Buenos Aires tienen en cuenta la educación digital para el nivel inicial. Algunos documentos son específicos del nivel inicial e incluyen a la educación digital dentro de las áreas, y otros son específicos de la educación digital para el nivel.

Para comenzar, en el diseño curricular de 4 y 5 años del año 2019, se presenta la educación digital como eje transversal de las diferentes áreas, cabe destacar que el diseño curricular anterior era del año 2000 y no contaba con el área de educación digital.

Sin embargo, otros documentos previos al diseño curricular ya contemplan la educación digital en las aulas del nivel inicial, como son las competencias de educación digital, los lineamientos pedagógicos, las orientaciones pedagógicas de educación digital y el marco pedagógico para la educación digital en nivel inicial. Esto se debe a que en la ley nacional de educación N° 26206 del 2006 se habla de la importancia de la incorporación del manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación. Además, en documentos como los Núcleos de

aprendizaje prioritarios[10] (NAP), las metas y objetivos de aprendizaje, ya se incorpora el uso de las TIC.

En esta misma línea se encuentran también diversos cuadernillos que incorporan la tecnología y la educación digital en la planificación de la enseñanza para los 4 y 5 años. Además, de diversos recursos didácticos específicos de la educación digital, estos incluyen el uso responsable de los recursos digitales, el trabajo con la programación y robótica, narrativas digitales, lectura y escritura, entre otras opciones.

El uso de pantallas en los medios de comunicación (Anexo 3)

Se relevaron 9 noticias de diferentes medios periodísticos, en dónde se presenta el tema del uso de tecnología por parte de los niños pequeños.

[10] Los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios constituyen una base común para la enseñanza en todo el país, establecida a partir de los acuerdos alcanzados en el Consejo Federal de Educación entre el Ministerio Nacional, las provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. https://www.educ.ar/recursos/150199/coleccion-ncleos-de-aprendizajes-prioritarios-nap

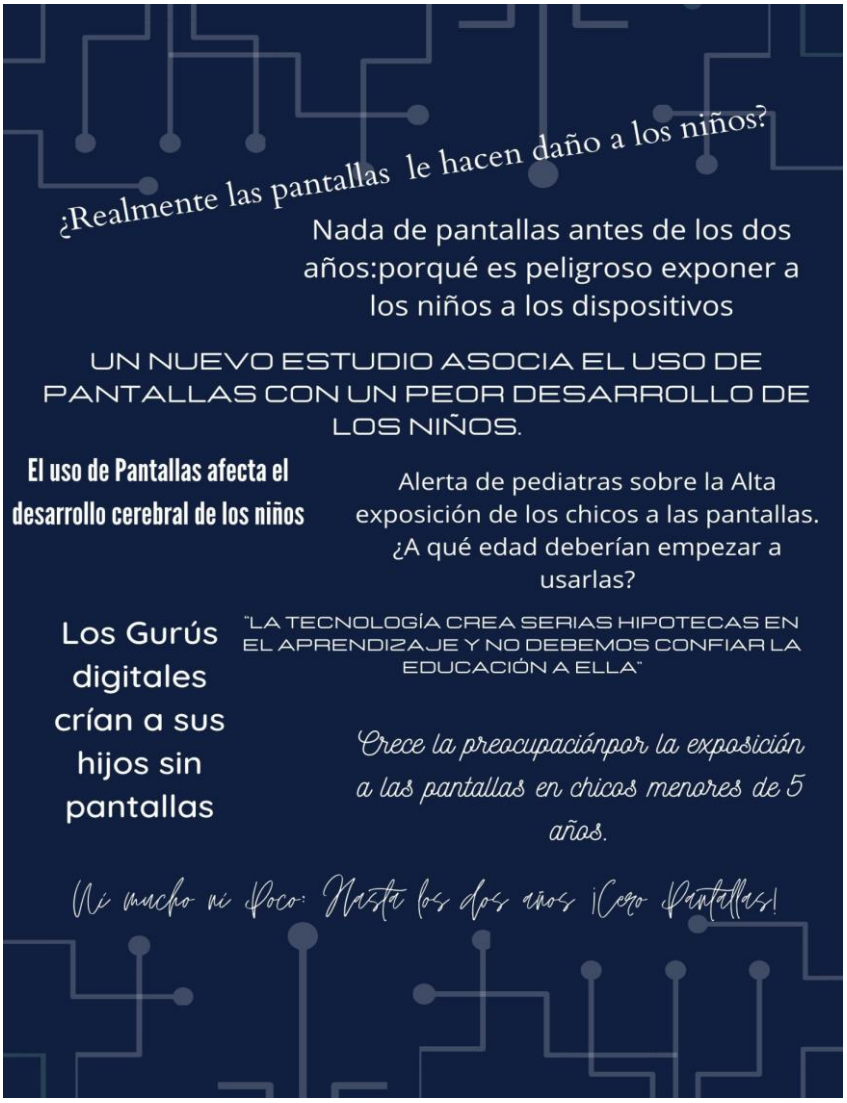


Imagen 1. Pantallas en los medios de comunicación.

En primer lugar, se encuentran titulares muy alarmantes en cuanto al uso de pantallas por parte de los/as niños/as de diferentes edades, pero sobre todo al referirse a los niños en edad preescolar. Además, dichos titulares incorporan datos de la Organización Mundial de la Salud (OMS)[11] la Sociedad Argentina de Pediatría (SAP)[12], y diversas investigaciones que acuerdan en los perjuicios provocados por las pantallas.

[11] https://www.who.int/about/es/
[12] https://www.sap.org.ar/

En la misma línea, Pablo Guillón (2019) asegura que los Gurús digitales crían a sus hijos sin pantallas y el artículo se dedica a fundamentar los beneficios de la pedagogía Waldorf que guía el trabajo de una de las escuelas de la zona, en comparación con la escuela pública que basa su enseñanza en el uso de las nuevas tecnologías.

Sin embargo, es llamativo observar que son impactantes los titulares, pero no así las notas que luego se desarrollan, dónde se encuentran investigaciones que no tienen datos contundentes, diferentes artículos que hacen referencia a la misma investigación, pero agregan información que no era proporcionada por la primera, o investigaciones alternativas que no están de acuerdo con lo dicho por la OMS como es el caso del Real Colegio de Pediatría de Gran Bretaña[13] o investigaciones realizadas por la Universidad de Oxford[14].

Por lo tanto, se podría hablar más de una estrategia de los medios, para atraer lectores, dándole una importancia desmedida al tema, buscando organismos como la OMS o la SAP que le den jerarquía al tema tratado, y dándole carácter de novedad a la noticia. Todos ellos, son parte de lo que Stella Martini (2000) llama los nuevos valores de la noticia. Teniendo en cuenta los criterios de noticialidad, estos son los lineamientos que hacen posible que a través de un dedicado proceso, el acontecimiento se convierta en noticia.

No obstante, es preciso señalar, que dichos artículos, además de sus titulares alarmantes y taxativos frente a la prohibición de las pantallas, en su relato, hablan de la preocupación por el abuso de las pantallas, la falta de acompañamiento de los adultos y

[13] https://www.rcpch.ac.uk/
[14] https://www.ox.ac.uk/

las actividades que los niños y niñas se pierden al dedicar su tiempo de ocio al consumo de pantallas, tales como el juego al aire libre, el juego creativo, la lectura, actividades sociales, la comunicación con otros miembros de la familia. Además, indican que este sería el verdadero problema, el reemplazar este tipo de actividades tan enriquecedoras para el desarrollo de los niños, por una actividad sedentaria y solitaria frente a las pantallas.

Así mismo, a partir de la pandemia de COVID-19 comienzan a encontrarse noticias que alarman sobre el uso de las pantallas como único medio para impartir las tareas escolares, las relaciones con otras personas y los momentos de ocio.

Análisis de material didáctico digital y apps para niños/as de educación inicial

A continuación, se presentan las conclusiones de investigaciones que analizaron materiales didácticos o apps que existen actualmente desarrolladas para niños de nivel inicial. Ahora bien, como aspectos positivos Becerra, Gómez y Bethencourt (2021) afirman que poseen una estructura y organización sencilla, calidad estética adecuada, con un diseño atractivo y llamativo, presentando más formatos audiovisuales o icónicos que textuales, acorde a las características de los niños y niñas de edad preescolar. Lopez, Martín y Vidal (2021) agregan como aspectos positivos el trabajo con la motricidad fina, el aprendizaje de rutinas, la aparición de contenidos curriculares de la educación infantil, la adquisición de hábitos de atención, observación, exploración, comprensión, etc.

Por lo que se refiere a los aspectos negativos, Crescenzi Lanna y Grané (2016) hablan de claras problemáticas centradas en el diseño visual e interactivo, la adaptabilidad, la estructura y navegación, poniendo en evidencia su escasa calidad y adaptación al desarrollo infantil. Además, se encuentran infinidad de distractores, exceso

de lenguaje escrito y la presencia de estereotipos. Del mismo modo, Becerra *et al.* (2021) hacen referencia a propuestas conductistas con actividades repetitivas y limitadas de selección o asociación de información, la ausencia de actividades colaborativas, la ausencia de un aprendizaje constructivo y enriquecedor. En la misma línea, Lopez *et al.* (2021) encuentran propuestas con infinidad de niveles, que no plantean aprendizajes pedagógicos activos, participativos o colaborativos, la presencia de publicidad intrusiva, y destacan que la figura del docente o las familias no tiene lugar en los recursos analizados

Por otro lado, Crescenzi Lanna y Grané (2021) consideran que un contenido de calidad debe estar acompañado por un diseño que tenga en cuenta las necesidades de los/as niños/as y su interacción con los dispositivos. Cómo también una adecuada incorporación de contenido educativo en el hilo narrativo del programa o aplicación, la necesidad de que ese contenido se repita varias veces y la adecuación de la interfaz a la edad de los/as niños/as, considerando un diseño de los comandos ajustados al conocimiento del mundo que poseen los/as pequeños/as, evitando los distractores ya que estos dificultan la comunicación, el uso del programa y el aprendizaje.

De igual manera, será fundamental la presencia de los adultos, docentes y familias, en los momentos en que las/os niñas/os estén en contacto con la tecnología. Lo que es más, las personas adultas pueden ayudar a los/as niños/as a mantener la atención y focalizar los detalles importantes, así como modelar la conducta ya que los menores suelen mirar la pantalla en respuesta a la dirección de la mirada adulta o tomar su actitud frente a la tecnología como ejemplo, las personas adultas, además, pueden ofrecer apoyo cognitivo a través de preguntas, relaciones con otros eventos, apoyar en el aprendizaje de vocabulario o bien ayudarles a comprender el carácter simbólico de las imágenes

señalando su correspondencia con objetos del mundo real. (Crescenzi Lanna y Grané, 2021)

Agregando a lo anterior, a la hora de analizar los programas para niños/as, será necesario tener en cuenta el tema de la seguridad, el valor pedagógico, el sistema de motivación, el trabajo con valores, el diseño visual, los mensajes escritos, el sonido, la música y la estructura de la navegación. Del mismo modo, en cuanto al valor pedagógico es importante señalar que los/as niños/as aprenden mejor cuando: los materiales interactivos son cognitivamente activos, las experiencias de aprendizaje se relacionan con situaciones de su vida cotidiana, permiten la interacción social, y se utilizan dentro de un contexto determinado con un objetivo de aprendizaje claro y específico. (Crescenzi Lanna y Grané, 2021)

Cuentos, canciones y cortometrajes para niños/as sobre el uso de pantallas (Anexo 5)

Se analizaron 13 cuentos, canciones, videos y cortometrajes sobre el tema de la tecnología dedicados a niños/as pequeños/as. Al respecto conviene decir que el contenido de estos tiene que ver con:

- La concientización acerca del uso de la tecnología.
- Los beneficios que presentan las TIC para la vida de los/as niños/as.
- Los riesgos que conlleva su uso y cómo utilizarlos de manera segura.

En concreto, los cuentos “Carlitos se va a vivir al mundo virtual” y “Whatsapp, videojuegos y cabezas mutantes”, trabajan a través de metáforas el tema de la adicción a las tecnologías, niños que olvidan a su familia o les crecen cabezas de tablet, y finalmente toman conciencia de la importancia del buen uso, controlado y seguro de la tecnología.

Por otro lado, los vídeos analizados, en su mayoría son herramientas didácticas para trabajar con los/as niños/as acerca del uso responsable de la tecnología nombrando tanto beneficios como perjuicios que se desprenden del uso de las TIC. Por un lado, se observan perjuicios tales como ser ciberdependientes, efectos en la salud, perder tiempo de calidad con amigos y familiares, ciberbullying, sexting, grooming, mal uso de la información personal, contraseñas, comunicarse con extraños. Por el otro, se nombran beneficios tales como terminar las tareas escolares y cotidianas más rápido, avances en medicina, aprender cosas nuevas, comunicarse con amigos y familiares que están lejos, ver noticias de todo el mundo al instante, aprender en línea. Además, aconsejan acerca de la importancia de estar acompañados por un adulto al momento de utilizar las TIC.

Ahora bien, en líneas generales presentan personajes animados que les hablan directamente a los niños/as o conversan entre sí, con lenguaje sencillo, acorde a la edad de los/as niños/as, su momento evolutivo, sus intereses y posibilidades en el uso de tecnologías. Algunos incorporan palabras de concientización como: "*las palabras tienen consecuencias*", "*lo virtual es real*", "*compartir es una responsabilidad"*, "*el equilibrio es la clave*", "*la tecnología nos hace más fácil la vida*", "*la tecnología nos ayuda a estudiar y aprender*"

Algunos cortos como "La tecnología" y "¿Estás perdido en el mundo como yo?" dan una visión extrema acerca de la adicción a la tecnología donde las personas pierden el control y la cordura. Por el contrario, otros cortos, como "El regalo" y "Niñas, niños y adolescentes en el uso de las nuevas tecnologías" trabajan también el tema de la adicción, pero lo solucionan de manera positiva, ofreciendo otras posibilidades como disfrutar del juego y de la compañía de los demás.

Marco teórico

En esta instancia del presente trabajo se considera pertinente establecer un esquema de organización que presente los contenidos a profundizar a lo largo de este, dicha estructura consta de 3 ejes principales:

- Conceptualizaciones en torno a las tecnologías y las transformaciones sociales.
- Procesos evolutivos, cognitivos y de socialización de la primera infancia.
- Mediaciones tecnológico-educativas.

Conceptualizaciones en torno a las tecnologías y las transformaciones sociales.

En el presente apartado, se realizará una conceptualización acerca de las nociones a partir de las cuales se construye el objeto de estudio: el uso de pantallas en niños y niñas de 5 años o menos y sus beneficios y perjuicios para el aprendizaje. Recurriendo a ciertos conceptos clave que enmarcan la época actual y la tendencia generalizada al uso de las TIC en los diferentes ámbitos de la vida de las personas. Así como en el contexto de transformaciones sociales significativas, que han modificado las formas de comunicación, aprendizajes y hasta las mismas relaciones vinculares. Además, estos cambios epocales adquieren las características de una revolución permanente, a la que algunos pensadores han denominado bajo el concepto de sociedades de la información, sociedades del conocimiento o sociedades del aprendizaje.

En primer lugar, se intentará definir estas nociones, evidenciando la diferencia y evolución entre dichos conceptos.

Ahora bien, al hacer referencia a las *sociedades de la información* supone hablar de un “cambio de paradigma en el que se pasó de una tecnología basada en insumos baratos de energía a otra basada en insumos baratos de información, derivados de los

avances en la microelectrónica y las tecnologías de las comunicaciones" (Freeman citado en Castells, 1998, p. 104). Este cambio paradigmático implica una modificación sustantiva de la base tanto material como simbólica de las sociedades a nivel global; generando una reconfiguración no solo de las relaciones sociales de producción sino de los procesos de socialización en todos sus niveles.

De esta manera, las transformaciones que se sostenían en nuevas tecnologías para producir y transferir información mediante tecnologías digitales se instalaron en el núcleo mismo de las sociedades, tornándose fuentes de riqueza por su valor en las economías mundiales, pero también generando fuertes impactos en torno a los vínculos sociales (micro y macro relaciones sociales).

Por lo tanto, se puede decir que es la información la que se encuentra en el centro de estas sociedades. Ciertamente, la creación y socialización de la información logra su lugar en el mercado como mercancía con valor propio, se comercializa y es preciada por los integrantes de la sociedad, y este cambio tiene lugar gracias a los avances tecnológicos que se fueron dando hasta las sociedades actuales.

En contraste con lo expresado por pensadores como Castells y Freeman, desde la Unesco (2005), se reconoce la distinción entre la sociedad que tiene un eje fundamental en los progresos tecnológicos, de aquella que se sustentan en nuevas formas de conocimiento y se replantean las propias dimensiones sociales, éticas y políticas de este. A estas últimas se las denomina *sociedades del conocimiento*.

Al respecto Tedesco y Brunner (2003) afirman que en ese encuentro entre las nuevas tecnologías y la educación se da inicio a una nueva industria a la que llama como "*industria educacional*" y que por tal motivo puede hablarse de las bases tecnológicas de la educación y sus procesos involucrados.

Cierto es, que no se trata de un cambio de denominación simplemente, por el contrario, es un cambio radical en cuanto al lugar que ocupa la información, ya no se trata de la mercancía, sino de lo que se hace con ella en función del conocimiento y las transformaciones que este cambio provoca en las sociedades y sus integrantes. En este sentido podría decirse que, en tanto relación educación-tecnologías, de lo que se habla es de la producción misma del capital cultural (Bourdieu. 2000) en dos sentidos:

- El capital cultural incorporado que se internaliza en el uso de las tecnologías (habitus) y que se da en los tiempos prolongados de su uso.
- El capital cultural institucionalizado (objetivado) que se genera como competencia cultural reconocida y certificada como alfabetización digital.

Ahora bien, lo central en estas sociedades es el lugar que ocupa la transmisión del conocimiento, como la comunicación y la información están al servicio de este y ese conocimiento debe democratizarse. Para ello tiene que arraigarse en el tiempo y extenderse en el espacio, entre generaciones y entre culturas. Estando al alcance de todos. (UNESCO. 2005)

Lo que interesa aquí, es el conocimiento y cómo este se hace universal, se transmite a través del tiempo y del espacio, llegando a todas las personas de manera homogénea. Por lo tanto, se vuelven necesarias políticas públicas universales que materialicen la democratización del conocimiento para que las sociedades del conocimiento no se conviertan en una utopía.

Es importante observar que, se trata de una revolución cultural, donde se construye una inteligencia colectiva, donde los miembros que la componen son seres activos, productores, críticos que intercambian saberes, conocimientos, reflexiones y experiencias (Crovi Druetta, 2002). De esta manera, este capital cultural comienza a

gestarse en el seno de las familias y permite a todos los integrantes de la sociedad convertirse en productores de conocimiento. Por consiguiente, el cambio sustancial está en cómo y para qué se utiliza la información, ya no es un bien individual, sino que es colectivo, comunitario, es una producción de conocimientos compartidos, producidos críticamente entre diferentes personas, que se encuentran en la red, aunque estén en diversos lugares del planeta.

Siguiendo a Crovi Druetta (2002) puede afirmarse que la digitalización es una de las bases de las sociedades del conocimiento. A partir de ella se modifica la forma en que las personas se relacionan con la información, la manera de producir, seleccionar, almacenar, dar a conocer, intercambiar y compartir la información y el conocimiento. Por lo tanto, se modifican las formas de aprender, enseñar, divertirse, producir, comercializar. Provocando, además, un cambio profundo en las relaciones humanas, tanto en la forma de relacionarse con los demás, como en la forma de percibir y relacionarse consigo mismos.

Es importante admitir, el lugar que ocupa la digitalización, la cual dio un giro inesperado a las formas de relacionarse con la información, y por ende con el conocimiento, dando lugar a un mundo totalmente diferente. Es más, la posibilidad de enseñar y aprender a distancia, de comunicarse y aprender con personas a lo largo del planeta, los avances en medicina, la inteligencia artificial, el teletrabajo, las redes sociales, entre tantas otras posibilidades que se dan gracias a la digitalización han modificado la manera en que se vive hoy en día.

Acéptese o no, hoy en día un porcentaje importante de la población mundial vive entre el mundo digital y el real, alternando ambos de manera continua y permanente. También, hay una modificación de la forma en que se entiende el mundo, cómo

interactúan las personas, sus expectativas con respecto a la realidad, la manera en que las personas se perciben a sí mismas. (Floridi, 2017)

Otro elemento central de las sociedades del conocimiento es “la capacidad para identificar, producir, tratar, transformar, difundir y utilizar la información con vistas a crear y aplicar los conocimientos necesarios para el desarrollo humano. Es así, como estas sociedades se basan en una visión de la sociedad que propicia la autonomía y engloba las nociones de pluralidad, integración, solidaridad y participación” (UNESCO, 2005, p. 29)

Para ampliar las opciones, capacidades y las condiciones de vida de las personas, que permiten el desarrollo humano, es fundamental respetar los derechos de las personas, garantizar la equidad, proveer la posibilidad de desarrollar las capacidades necesarias para desenvolverse con autonomía en las sociedades del conocimiento permitiendo la participación activa dentro de estas.

Al mismo tiempo, las sociedades del conocimiento deben ser más eficaces en la lucha por la pobreza a través del respeto por los derechos humanos universales y las libertades fundamentales de los/as ciudadanos/as. Ahora bien, uno de los derechos más significativos para estas sociedades es la libertad de expresión, que, unido a la libertad de la investigación científica y de creación, dan lugar a una verdadera sociedad del conocimiento (UNESCO, 2005). Igualmente, estos derechos forman parte de uno más general y universal que es el derecho a la educación, para que las personas puedan expresarse, crear e investigar es necesario que se les dé la posibilidad de educarse.

Por lo tanto, se vuelve necesaria la preparación de los/as niños/as en este aspecto, para que puedan expresar sus ideas y respetar la de los otros, que sean protagonistas de su proceso de aprendizaje, que sean creativos, productores, críticos, cuestionadores. Para ello, es importante un cambio de mirada en las instituciones educativas y los hogares en

cuanto al rol que adquieren las tecnologías en relación con los/as niños/as y su manera de relacionarse con el entorno y ser parte de la sociedad en la que viven.

Es así como, la libertad de expresión, sustentada por el derecho a la educación, es fundamental para el desarrollo de las personas, dándoles la posibilidad de utilizar significativamente la información y el saber. Cabe señalar, que las TIC pueden ayudar a garantizar la libertad de expresión y un aprendizaje significativo, si son debidamente utilizadas en la sociedad del conocimiento, es responsabilidad de los docentes, las familias y la sociedad en general que esto pueda llevarse adelante, para garantizar la igualdad y el respeto de los derechos de los/as ciudadanos/as.

Como se ve, es sustancial el cambio conceptual que se da al pasar de una sociedad de la información a una sociedad del conocimiento, el paso de la información como mercancía, a la información en función del aprendizaje global, colectivo y universal es categórico. Ahora bien, esto demanda por parte de las familias y docentes un cambio de mirada frente a lo que los/as niños/as necesitan para desenvolverse en la sociedad actual.

Llegado a este punto, es valioso destacar el plural del término utilizado, ya que es imprudente hablar de una única sociedad del conocimiento (Rueda, 2021), sin tener en cuenta las particularidades que se dan en las diferentes sociedades que existen en el mundo. Es prudente advertir que, en cada sociedad se presenta un capital cultural diferente, distintas formas de conocimiento, educación, habilidades que intervienen en la construcción de dicha sociedad. Por lo tanto, será irreflexivo creer que las TIC pueden conducir a una única forma de sociedad. Inversamente, cada sociedad incorpora las TIC según sus posibilidades y características particulares.

Por el contrario, serán múltiples sociedades muy diferentes entre sí, y diversas realidades dentro de cada sociedad, vivencias y pensamientos tan diferentes como cada una de las personas que la componen.

El tercer concepto es el de las *sociedades de aprendizaje*, donde el aprendizaje se entiende como algo que sucede en todo lugar y a lo largo de toda la existencia del sujeto y no es un elemento específico de las instituciones educativas (Hutchins (1968) y Husen (1974) citados por UNESCO, 2005). Otorgándole un lugar preponderante al aprendizaje, desde una perspectiva diferente, incorporando los aprendizajes formales e informales y las situaciones vividas como promotoras de nuevos aprendizajes.

Ahora veamos, estos aprendizajes impactan en la forma de vida de las personas, en la organización del tiempo, del trabajo, de la dinámica familiar. (Lo Re, 2020) Cabe señalar que son aprendizajes que se dan en el entorno familiar, sin que haya una intencionalidad explícita por enseñar, por parte de las familias. De alguna manera, todos los miembros del hogar están aprendiendo en todo momento y lugar, de las experiencias, vivencias, intercambios, conversaciones. Es más, aprenden de los otros y con los otros, en ocasiones sin sentirse preparados o capacitados para ello, viven en la incertidumbre que caracteriza esta época de cambios vertiginosos y buscan estrategias para reflexionar sobre el propio aprendizaje y las herramientas necesarias para aprender a aprender.

Siguiendo los argumentos de Drucker (1969) (citado por UNESCO, 2005), se puede afirmar que una de las características de las sociedades del aprendizaje es el aprender a aprender, esto significa, aprender, reflexionar, desarrollar actitud crítica, la duda como método de aprendizaje, la adaptación permanente y el cuestionamiento a lo establecido. Siendo estas habilidades, las que los/as niños/as pueden aprender a través de

la acción y siendo protagonistas de su propio aprendizaje, el aprender a aprender se da tanto dentro del ámbito educativo como fuera de él.

Además, las sociedades del aprendizaje presentan una serie de características que les son propias, siguiendo a Lo Re (2020) se puede decir que es necesaria una generalización del aprendizaje en todos los niveles de la sociedad, el reconocimiento de nuevas formas de inteligencia, diversidad del aprendizaje, la valoración del carácter cooperativo y multidimensional de los procesos de aprendizaje, la disponibilidad de acceso democratizado de los conocimientos y la gratuidad de la enseñanza en todos sus niveles, así como la formación permanente de los docentes, e inversión política en investigación e innovación. Entonces, estas características se enlazan entre sí para dar lugar a las sociedades de aprendizaje, dónde se valoran las diferentes maneras de acercarse al conocimiento, las peculiaridades personales de los /as niños/as serán tenidas en cuenta por las familias y docentes, involucrando a los /as niños/as en procesos de aprendizaje colaborativos, críticos, reflexivos.

Por otra parte, la sociedad del aprendizaje valora el cambio y la novedad, ya que se trata de sociedades del conocimiento y la innovación (UNESCO, 2005). Donde lo nuevo, creativo y novedoso es valorizado y la innovación su leitmotiv.

Al respecto conviene decir, que los cambios son cada vez más apremiantes y valorados por quienes viven en las sociedades actuales, la innovación se vuelve parte de todos los aspectos de la vida social, y los/as niños/as no quedan fuera de ella, nuevos juegos, propuestas, videos, aplicaciones van formando parte de su vida cotidiana, ya sea porque puedan adquirirlos o por el deseo de tenerlos.

Conviene subrayar la importancia de lo que aporta el concepto de sociedades de aprendizaje, donde el aprendizaje de los/as niños/as, sus familias y docentes se dan en

todo momento y lugar, por lo tanto, se puede hablar de un aprendizaje continuo, donde cada individuo aprende de manera diferente, con sus características propias, donde el aprender a aprender se pone en el centro de la cuestión, y se vislumbra la necesidad de la universalización y gratuidad del aprendizaje, la inversión en educación e innovación y la formación docente para acompañar a niños/as y familias en este aprendizaje para toda la vida.

Cabe señalar, que en dichas sociedades del aprendizaje surge lo que se denomina *cultura digital*, que puede caracterizarse como líquida[15], abundante, diversa, hiperconectada, cambiante y ubicua; y forma parte del ecosistema digital del que son parte los/as niños/as y sus familias (Área Moreira, 2015). Las pantallas son el acceso a esta cultura digital y es Internet el medio que permite que se lleve adelante.

Ahora bien, es en este nuevo escenario en el que los/as niños/as de hoy se relacionan con las TIC, siendo estas, en el mejor de los casos, parte de su vida cotidiana tanto en la escuela como en el hogar.

Sin embargo, no todos/as los/as niños/as y sus familias tienen el mismo acceso a las tecnologías, las realidades en los diferentes países y dentro del mismo país en diferentes regiones, es muy desigual. Llegando así al concepto de *brecha digital*, la cuál "es, en esencia, un subproducto de las brechas socioeconómicas preexistentes" (Katz Hilbert, 2003. p. 24).

En concreto, "hace referencia a la falta de equidad en el acceso a la tecnología, inequidad derivada del rezago en materia de desarrollo económico y social, lo cual deriva

[15] El concepto de liquidez es creado por Bauman (2016), una metáfora para referirse a la sociedad actual, donde se da un cambio constante. hace referencia a los líquidos por sus características de fluir, salpicar, gotear, derramarse, siempre dispuestos a cambiar. Realiza entonces una analogía entre los líquidos y los hechos que se producen en la sociedad. Estos no son perdurables ni duraderos y toman por sorpresa a los individuos, y esta liquidez se refleja en la inconsistencia de las relaciones humanas en los diferentes ámbitos de la vida, educación, trabajo, relaciones afectivas.

en insuficiente inversión en infraestructura de información y comunicación" (Laraque, 2010, p. 5). Sin embargo, la UNESCO (2005) destaca que la dimensión económica, no sería el único factor determinante de la brecha digital. En este sentido, se puede delimitar una pluricausalidad de factores que inciden en ella, a saber: la geografía, la edad, el sexo, el idioma, la educación, el empleo, la procedencia cultural, la integridad física.

Por otra parte, Lion (2019) manifiesta que es posible, hablar de 3 tipos de brecha digital:

- Brecha de acceso instrumental: hace referencia a contar con la infraestructura que posibilite el acceso a las tecnologías.
- Brecha de inclusión o equidad: se refieren a un acceso real, desde la participación, con oportunidades de relacionarse con las necesidades del entorno (escuela, trabajo, etc.), siendo esta participación equitativa entre las diferentes personas. Haciendo hincapié que la brecha de género es significativa en la actualidad.
- Brecha de apropiación genuina o de uso: tienen en cuenta las competencias y habilidades necesarias para aprender usando tecnología.

Van Dijk (2006) reconoce las habilidades operativas, de información y estratégicas, que deberán poseer las personas para el uso significativo de las tecnologías. Y agrega la dimensión motivacional como un elemento a tener en cuenta.

En la misma línea, Crovi Druetta (2002) analiza las brechas y las divide en tres dimensiones: tecnológica, de conocimiento y de participación.

1. Tecnológica, coincidente con la instrumental de Lion (*op.cit*.), hace referencia a la infraestructura necesaria para formar parte de las sociedades del conocimiento.

2. De conocimiento, que se refiere al cambio en las prácticas culturales derivada de la apropiación de las herramientas tecnológicas.

3. De participación, en las decisiones globales de las sociedades del conocimiento a partir de la utilización de los recursos tecnológicos en un contexto democrático. Donde se dé la igualdad de oportunidades entre los diferentes miembros de la sociedad.

Paralelamente, surge el concepto de brecha cognitiva, que representa el principal reto a la construcción de las sociedades del aprendizaje, se da en los diferentes ámbitos del conocimiento y tiene que ver con la educación, el acceso a la información, la investigación científica, la diversidad cultural y lingüística. Ahora bien, la disparidad en materia de conocimiento, que caracteriza a la brecha cognitiva, puede darse entre los conocimientos (desigualdad mundial en el reparto de potencial cognitivo) o disparidades dentro de los conocimientos (donde determinados tipos de saber se valoran más que otros). (UNESCO, 2005).

Puede afirmarse que, para que las TIC den lugar al surgimiento de auténticas sociedades de aprendizaje, uno de los principales objetivos de las naciones del mundo es la reducción de la brecha digital, para garantizar el respeto de las necesidades y derechos de todos los individuos, y asegurar la igualdad y equidad entre todas las personas.

Para que esto suceda, es necesario trabajar sobre la brecha digital en su más amplio sentido, para que todos los individuos puedan participar de las ventajas, conquistas, habilidades y competencias de las sociedades del conocimiento. Por consiguiente, actuar sobre las diferencias mundiales, entre países más o menos desarrollados, desigualdades dentro de cada país y de manera más global, hacer foco sobre las barreras culturales, políticas, técnicas, educativas, de infraestructura, edad, estatus social, etnicidad, de

género y económicas, que dan lugar a la exclusión de cierta parte de la población mundial. (Rodriguez, 2005)

A este propósito, para que la brecha digital y social comience a achicarse, es necesaria una reflexión y cambio profundo, de todos los actores involucrados, en esta línea, el informe sobre el *estado mundial de la infancia 2017*[16] propone ciertas medidas para ampliar el acceso de los/as niños/as a recursos en línea de alta calidad, entre estas se encuentran:

- Reducir el costo de la conectividad.
- Invertir en puntos de acceso público.
- Promover la creación de un contenido que sea pertinente para la vida de los/as niños/as y en sus propios idiomas.
- Superar los obstáculos culturales, sociales y de género para disponer de un acceso en línea igualitario.
- Enseñar alfabetización digital en las escuelas.
- Proporcionar a las infancias acceso a oportunidades de educación en línea de eficacia demostrada.
- Apoyar la capacitación y alfabetización digital de los/as maestros/as.
- Ofrecer a las familias las herramientas necesarias para crear un entorno en línea apropiado para la edad de los/as más pequeños/as. (UNICEF, 2017)

.

[16] Cada año, UNICEF presenta el estado mundial de la infancia para dar cuenta de los avances y desafíos para niños, niñas y adolescentes en el mundo. El Estado Mundial de la Infancia 2017 trata sobre un tema extraordinario que afecta cada vez más casi todos los aspectos de la vida de millones de niños/as en todo el mundo y, de hecho, de todos/as nosotros/as: la tecnología digital.

En Argentina, Lion (2019) visibiliza que las grandes brechas digitales siguen existiendo entre las distintas jurisdicciones, entre los ámbitos rurales y urbanos, entre la gestión pública y privada.

Aquí conviene detenerse un momento a fin de recalcar que la existencia de brechas digitales sigue siendo parte de la realidad actual de la Argentina, a pesar de las acciones que los diferentes gobiernos fueron realizando a lo largo de los últimos años, en referencia a la incorporación de las TIC en el sistema educativo. Al respecto, se pueden nombrar el Plan Conectar Igualdad[17] (2010) a nivel nacional y el Plan Sarmiento[18] (2011), perteneciente a la Ciudad de Buenos Aires. Por otro lado, es importante nombrar el Programa para el desarrollo de las comunicaciones telemáticas (1999), que contó con los Centros Tecnológicos Comunitarios (CTC)[19] y el Plan Nacional de Telecomunicaciones "Argentina conectada"[20] (2010), que incorporó los Núcleos de Acceso al Conocimiento[21]

[17] El plan Conectar Igualdad comienza en el año 2010, Anses entregó netbooks a alumnos de primaria y secundaria de las escuelas públicas en escuelas de todo el país. La intención era que el impacto sea a nivel social y no solo en el ámbito educativo. Era un plan 1 a 1, los/as niños/as llevaban las notebooks a sus hogares. Además, se generaron recursos tecnológicos para uso educativo y capacitación docente. La función de este era dotar de equipamiento, conectividad y capacitación en el uso significativo de las TIC a escuelas de todo el país. Cuenta también con una plataforma virtual, que hoy en día se denomina Juana Manso, la cual ofrece recursos didácticos, libros virtuales, aulas virtuales y capacitación docente de manera gratuita, está dedicada a docentes de gestión pública y privada. https://www.argentina.gob.ar/educacion/juana-manso

[18] El plan sarmiento comienza en 2011, luego de una prueba piloto de un año, se plantea como un puente hacia la innovación en los procesos de enseñanza aprendizaje. También era un plan 1 a 1, que entregaba una notebook a cada docente y alumno de primaria de las escuelas de gestión estatal de la Ciudad de Buenos Aires, todas las computadoras contaban con conexión a internet vía wimax. El facilitador pedagógico digital, era un actor importante en dicho plan, ya que trabajaba como pareja pedagógica del docente y lo asistía en el diseño e implementación de las actividades pedagógico-digitales. Hoy en día fue reemplazado por el Plan Escuela Equipada, ya no es un plan 1 a 1, sino que entregan materiales para trabajar en las escuelas. En salas de 5 años se entrega un Atelier digital compuesto por: notebook, proyector, parlante, micrófono, kits de robótica y tablets. https://www.buenosaires.gob.ar/sarmientoba

[19] Los CTC estaban destinados a las comunidades más desfavorecidas, propiciando el desarrollo económico, social y cultural a través del acceso y uso de las TIC (Lago Martínez. 2019).

[20] El Plan Nacional de Telecomunicaciones: Argentina Conectada es una "estrategia integral de conectividad, cuyos principales ejes de acción se relacionan con la inversión pública en materia de despliegue de infraestructura, equipamiento y servicios de comunicaciones". (p. 14) Uno de los principales objetivos es brindar en las zonas más desfavorecidas mejora calidad, cobertura y precio en el servicio de internet (Plan Nacional de Telecomunicaciones: Argentina Conectada).

[21] La idea de los NAC es dar acceso a las TIC y conectividad a toda la población. En general se armaban en instituciones ya existentes como museos municipales, universidades, el gobierno entregaba el equipamiento y la institución los docentes y contenidos a enseñar. (Lago Martínez. 2019) La intención de los NAC es mejorar la calidad de vida de los ciudadanos a través de la apropiación en el uso de las TIC. Estos espacios comunitarios brindan servicio de internet, capacitación y entretenimiento. Cuentan con equipamiento tecnológico y mobiliario. Una sala de informática y capacitación, micro cine, sala wifi, sala de recreación y espacio externo con wifi (Plan Nacional de Telecomunicaciones: Argentina Conectada).

(NAC) en las diferentes provincias del país, ambos programas se plantean por fuera del ámbito educativo, favoreciendo la incorporación de las TIC a todos/as los/as ciudadanos/as, intentando hacer llegar las tecnologías a las diferentes jurisdicciones del país.

Cabe entonces preguntarse, a más de 10 años de la creación de estos planes, qué fue lo que sucedió, por qué la brecha sigue ahí, que se ha modificado y qué sigue igual.

En primer lugar, se puede hablar de un cambio tangible en cuanto a la brecha instrumental o tecnológica, de una cantidad considerable de familias en todo el país, ya que estas recibieron las computadoras en sus hogares, dotadas de internet. Al respecto, investigaciones como la de Bondignon y Martinelli (2015) y la de Matoso Martínez (2016) indican que el cambio a nivel social se dio y fue sumamente enriquecedor para estas familias, pero no se generó un verdadero cambio a nivel educativo tecnológico, pedagógico o didáctico.

Por lo tanto, se puede decir que no se produjo una transformación en cuanto a las brechas de conocimiento, de participación, inclusión y participación genuina, sólo se produjo una modificación en la brecha instrumental, sin embargo, tampoco se puede decir que esta brecha esté cerrada, ya que todavía hay familias que no poseen la tecnología en sus hogares, ni se relacionan con ellas de manera directa.

En este sentido, Matoso Martínez (2016) considera que los objetivos del programa conectar igualdad desde su creación, fueron más del orden social político que del orden educativo tecnológico.

Lo mismo puede decirse de los demás planes mencionados con anterioridad, dónde el foco estaba puesto en la necesidad de dotar de tecnología a la población y no

llegó a cumplirse el siguiente nivel de implementación, que se refería al uso significativo de dichas tecnologías.

Siguiendo a Area Moreira (2011) se puede afirmar que dotar de computadoras a los alumnos/as y docentes no es suficiente para que se dé un cambio y mejora a nivel educativo, ya que se estaría dando una sustitución de materiales tradicionales por tecnológicos, pero manteniendo la misma metodología de trabajo en el aula. Por el contrario, es necesario dejar claro qué modelo de escolaridad se desea y de qué manera se incorporan las TIC en ese nuevo plan.

Es así, como la capacitación docente en competencias digitales es uno de los pilares de este cambio, donde los docentes al planificar y llevar adelante experiencias de aprendizaje mediadas por tecnología a sus estudiantes se convierten en mediadores culturales, dando la posibilidad a sus alumnos/as de desarrollar las capacidades digitales necesarias para insertarse en la realidad del S XXI.

Cabe entonces preguntarse, qué sucedió en Argentina con la capacitación de los/as docentes, si bien existía la oferta de capacitaciones gratuitas durante la incorporación de los planes 1 a 1, no todos los docentes las realizaban. Las razones son diversas: falta de tiempo, de interés, de saberes previos, de oferta cercana a su hogar, entre tantas opciones posibles. De este modo se produce, una nueva brecha entre los/as docentes que poseían la tecnología con anterioridad, y, por lo tanto, saberes previos en cuanto al uso de las TIC y los que la recibían por primera vez junto a sus alumnos, sumando luego la diferencia entre los que recibían capacitación y los que no.

Con esto en mente, se puede vislumbrar una nueva brecha entre los/as niños/as que concurren a escuelas con docentes capacitados, entusiasmados y convencidos de la importancia de la incorporación significativa de tecnologías en el aula y los hogares, y

los/as niños/as que se encuentran con docentes temerosos, inseguros en el uso de tecnologías, sin la formación suficiente para provocar un cambio dentro y fuera del aula.

Es interesante examinar el problema también desde la mirada de Lago Martínez (*et al.*, 2017) quiénes exponen el concepto de *apropiación social de las tecnologías digitales*. Hacen alusión al vínculo que los sujetos establecen con la tecnología, intentando contemplar y comprender los procesos complejos, dinámicos, significativos e integrales que se dan en esa relación. A su vez, estos vínculos son totalmente personales y diferentes para las distintas personas.

Por lo tanto, se vuelve necesario tener en cuenta la apropiación de las tecnologías por parte de los/as docentes, los/as alumnos y las familias, para tener un panorama más amplio de lo que sucede dentro de las sociedades del conocimiento.

Ahora bien, la apropiación tecnológica puede ser adoptada o reproductiva, cuando se utiliza la tecnología tal cuál fue pensada; adaptada o creativa cuando se utiliza la misma tecnología creada por otros pero con una finalidad distinta; cooptativa cuando se utiliza lo que otros crearon con fines mercantiles, políticos, culturales, sociales, etc. o una creación, cuando alguien crea una nueva tecnología que no existía hasta el momento. Es prudente advertir que, tanto en el plan conectar igualdad como en los NAC se da una apropiación tecnológica reproductiva, sólo en algunos casos se produjeron situaciones de apropiación adaptada o creativa. (Lago Martínez *et al.*, 2017).

Así mismo, la apropiación tecnológica se relaciona directamente con el concepto de *identidad digital*, que Sanabria Mesa y Cepeda Romero (2016) definen como el autoconcepto que cada sujeto construye en relación con lo que produce, dice, difunde y comparte en los entornos digitales. Dichos autores agregan que “Esta presencia virtual se desarrolla dentro de un marco que regula y orienta las acciones y a través del cual se

establecen las normas de comportamiento que rigen las acciones comunicativas y de producción en los espacios virtuales" (p. 4).

Es así como, la identidad digital, está formada por la huella digital que la persona deja en internet, al publicar con su nombre, cuando otros etiquetan a esa persona, o al no estar presente en las redes. Al mismo tiempo, todo ello forma parte de esa identidad que las demás personas ven. (UNICEF, 2020)

En definitiva, la apropiación y la identidad digital son dos conceptos que se encuentran interrelacionados, la manera en que el sujeto se relaciona con la tecnología y el autoconcepto que tiene de esa relación, serán las dos caras de una misma moneda. En concreto, se van complementando a medida que la persona se vuelve más experta en el uso de las tecnologías, logrando una apropiación más creativa, lo que seguramente influirá en su autoconcepto.

Ahora bien, estos conceptos se encuentran enlazados con la noción de *ciudadanía digital*, que hace referencia a los valores de respeto, tolerancia, libertad, seguridad y a las normas y principios que rigen los espacios virtuales. (Sanabria Mesa y Cepeda Romero, 2016). También, incluye los derechos y obligaciones de las personas en los espacios virtuales y las actitudes, competencias, habilidades necesarias para desenvolverse en estos espacios digitales. (UNICEF, 2020)

Existe, además, una interrelación entre la construcción de la identidad digital y el aprendizaje de estos aspectos rectores de la ciudadanía digital, y deben ser contemplados como una dimensión de la alfabetización digital (Sanabria Mesa y Cepeda Romero, 2016).

Como es sabido, la alfabetización se concibe hoy en día como un proceso de construcción de un saber más amplio que el de las letras; incluye el conocimiento de las

funciones sociales de la escritura, de las prácticas con las que se asocia y de las pautas que rigen los intercambios mediados por ella (Goldin *et al.*, 2012). Por consiguiente, la *alfabetización digital* tiene que ver con la posibilidad de realizar estas tareas en un entorno justamente digital y con competencias relacionadas con la construcción de sentido, con una intencionalidad, un contexto determinado y un destinatario concreto.

Por lo tanto, la alfabetización digital tiene como objetivo principal favorecer la calidad de vida de los sujetos, aportando herramientas en aspectos claves del ejercicio de la ciudadanía, a fin de lograr una sociedad más equitativa, solidaria, igualitaria y democrática. Sin embargo, dichas herramientas no deben referirse solamente a competencias instrumentales, por el contrario, deben ser competencias que favorezcan la integración de las personas en el mundo digital como sujetos críticos, autónomos, reflexivos, responsables, activos y capaces de transformar la sociedad y generar contenidos colaborativos (Travieso, Planella, 2008).

A partir de este marco de referencia, hoy se habla de *competencias digitales*. La Unión Europea (2007), en su informe Competencias clave para el aprendizaje permanente, las incorpora como una de las competencias clave y la define de la siguiente manera:

> La competencia digital entraña el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información para el trabajo, el ocio y la comunicación. Se sustenta en las competencias básicas en materia de TIC: el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet (2007, p. 7).

Al mismo tiempo, las competencias digitales se relacionan directamente con las competencias o habilidades del siglo XXI, que se refieren al pensamiento crítico, el

procesamiento de la información, la creatividad, entre otras. Ahora bien, los/as niños/as, al aprender acerca de ellas, se alfabetizan digitalmente y esto es sumamente importante en las escuelas, ya que se trata de un derecho que tienen como ciudadanos/as y que las instituciones educativas deben garantizar (Kelly, 2018).

De esta manera, teniendo en cuenta que las TIC son herramientas culturales (Lion, 2013) que deben formar parte de todas las instituciones educativas, dichas habilidades y competencias deben enseñarse formalmente allí y requieren de una participación activa por parte de los/as estudiantes, en la que asuman una postura crítica frente a ellas y sean creadores/as de contenido (Ottolenghi, 2021).

Es preciso aclarar que los/as niños/as de nivel inicial pueden comenzar a desarrollar estas habilidades y competencias desde muy temprana edad, siempre y cuando se tenga en cuenta su momento evolutivo, sus saberes previos, el contexto en el que viven, la experiencia previa, entre tantas otras variables. De lo que se trata, es de promover el posicionamiento de los/as alumnos/as como productores de sus aprendizajes y creadores de contenidos.

En esta misma línea, la Declaración de Incheon[22] y el marco de acción para la realización del objetivo de desarrollo sostenible N° 4[23] consideran preciso utilizar las TIC para reforzar los sistemas educativos, la difusión de conocimientos, el acceso a la información y el aprendizaje efectivo y de calidad. Es de esperar que las políticas públicas

[22] "La UNESCO, junto con el UNICEF, el Banco Mundial, el UNFPA, el PNUD, ONU Mujeres y el ACNUR, organizó el Foro Mundial sobre la Educación 2015 en Incheon (República de Corea) del 19 al 22 de mayo de 2015, que fue acogido por la República de Corea. Más de 1.600 participantes de 160 países, entre los cuales se contaban 120 ministros, jefes y miembros de delegaciones, jefes de organismos y funcionarios de organizaciones multilaterales y bilaterales, así como representantes de la sociedad civil, la profesión docente, los jóvenes y el sector privado, aprobaron la Declaración de Incheon para la Educación 2030, en la que se presenta una nueva visión de la educación para los próximos 15 años" (Educación 2030, 2015, p. 5). La Declaración de Incheon es el resultado de ese encuentro.

[23] El objetivo de desarrollo sostenible N° 4 hace referencia a "garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos" (Educación 2030, 2015, p. 15).

de los distintos países puedan encaminarse hacia este objetivo, incorporándolas en los diseños curriculares y planes de estudio. Por lo tanto, la inclusión de las TIC en las políticas públicas de educación debe ser un hecho en todos los países de Latinoamérica (Lugo, 2012).

En la Argentina, lo que puede observarse es la respuesta del Estado para intentar achicar la brecha digital a través de los planes 1 a 1. En esa línea, la intención que expresan en los diferentes documentos oficiales es el esfuerzo para que los ciudadanos puedan acceder y hacer uso de las TIC y de esta manera formar parte activa de la sociedad (Lago Martínez *et. al*., 2017)

En este sentido, el Diseño Curricular para la educación inicial de la Ciudad de Buenos Aires (2019), que incluye la Educación Digital como uno de los ejes transversales de la educación inicial, considera que se debe apuntar al desarrollo de capacidades transversales y a la puesta en ejercicio paulatino y progresivo de diversas modalidades de pensamiento, como el pensamiento computacional, sistémico y de diseño. Asimismo, el avance de los sistemas digitales en la construcción de la realidad invita a los/as docentes a reconocer a las tecnologías digitales como elementos distintivos e integrados en la vida de los/as niños/as desde su nacimiento.

Procesos evolutivos, cognitivos y de socialización de la primera infancia.

Para comprender de qué manera las tecnologías forman parte de la vida de los/as niños/as desde que nacen, es necesario un acuerdo en torno a conceptos como primera infancia, desarrollo, aprendizaje, subjetividades, socialización, entre otros, y además comprender la forma en que la presencia de las nuevas tecnologías redefine dichos conceptos.

En lo que respecta a la conceptualización sobre la noción de *primera infancia*, podemos decir que se refiere al período comprendido desde el nacimiento hasta los 6 años, teniendo en cuenta que los primeros años de vida de los/as niños/as sientan las bases de todo su crecimiento en el futuro, ya que su cerebro forma nuevas conexiones a una velocidad asombrosa que no se repite en etapas futuras del desarrollo. Además, durante todo el proceso de desarrollo cerebral, los genes y las experiencias que viven, entre las que se puede mencionar una buena alimentación, protección y estimulación a través de la comunicación, el juego y la atención de los/as adultos/as referentes; influyen en las conexiones neuronales. De modo que, esta combinación entre lo adquirido y lo innato establece las bases para el futuro de cada niño/a (UNICEF[24], 2017).

Aquí conviene detenerse un momento, a fin de comprender la forma en que se da este desarrollo en los/as niños/as y de qué manera, (positiva o negativa) afecta en ese proceso el uso de tecnología, como una de las experiencias de vida de los/as niños/as desde su nacimiento.

Para empezar, es necesario definir qué se entiende por *desarrollo*, para lo cual se partirá de la definición de Piaget (1964). Según dicho autor el *desarrollo psíquico* es una marcha hacia el equilibrio, un continuo paso de un estado de menor equilibrio a uno estado de mayor equilibrio, que comienza con la llegada del niño/a al mundo y termina en la adultez. Desde esta concepción, es comparable con el crecimiento orgánico y reconoce seis estadios en esta progresiva equilibración:

1. Estadio sensorio motor. (0 a 2 años)

[24] UNICEF (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, por sus siglas en inglés) es la agencia de Naciones Unidas que tiene como objetivo garantizar el cumplimiento de los derechos de la infancia y la adolescencia, y asegurar su bienestar en todo el mundo. UNICEF trabaja en más de 190 países y territorios para salvar las vidas de los/as niños/as, defender sus derechos y ayudarles a alcanzar su máximo potencial.

1.1. Estadio de los reflejos[25].

1.2. Estadio de los primeros hábitos motores[26].

1.3. Estadio de la inteligencia sensorio motriz práctica[27].

2. Estadio preoperacional[28]. (2 a 7 años)

3. Estadio de las operaciones concretas[29]. (7 a 12 años)

4. Estadio de las operaciones formales[30]. (Adolescencia)

Ahora bien, en términos de Piaget (1964) el primer estadio que culmina con la aparición del lenguaje, alrededor del año y medio o dos, se ve atravesado por un desarrollo mental extraordinario, pasando de referir todo a sí mismo y a su propio cuerpo, logrando diferenciarse de los demás a partir de la aparición del lenguaje y el pensamiento.

En el segundo estadio, gracias al lenguaje, se da el inicio de la socialización de la acción y el niño se ve enfrentado a dos mundos diferentes: el mundo social y el mundo de las representaciones interiores. Así el pensamiento del niño tiene como base al lenguaje y la socialización.

Así mismo, todo este cambio repercute con la misma profundidad en la vida afectiva de tres maneras:

[25] El primer estadio hace referencia a los "reflejos o montajes hereditarios, así como a las primeras tendencias instintivas y las primeras emociones". (Piaget. 1964. p. 14)

[26] El segundo estadio hace referencia a los "primeros hábitos motores y las primeras percepciones organizadas, así como a los primeros sentimientos diferenciados" (Piaget. 1964. p. 14)

[27] El tercer estadio hace referencia a "la inteligencia sensorio motriz o práctica, anterior al lenguaje, de las regulaciones afectivas elementales y de las primeras fijaciones exteriores de la afectividad". (Piaget. 1964. p. 14)

[28] Es el estadio de "la inteligencia intuitiva, de los sentimientos interindividuales espontáneos y de las relaciones sociales de sumisión al adulto". (Piaget. 1964. p. 15)

[29] Es el estadio de "las operaciones intelectuales concretas, aparece la lógica y los sentimientos morales y sociales de cooperación". (Piaget. 1964. p. 15)

[30] Es el estadio de "las operaciones intelectuales abstractas, de la formación de la personalidad y de la inserción afectiva e intelectual en la sociedad de los adultos". (Piaget. 1964. p. 15)

- A través del desarrollo de los sentimientos individuales, que se relacionan directamente con la socialización de las acciones, dando lugar a los afectos, las simpatías y antipatías.
- Surgen los sentimientos morales intuitivos, que se dan gracias a las relaciones entre adultos y niños/as.
- Por último, se observan ciertas regulaciones de intereses y valores, que aún se relacionan con el pensamiento intuitivo. (Piaget,1964)

Para profundizar, en el concepto de desarrollo, es preciso tomar las palabras de Vygotski (1930) quien considera el desarrollo como un proceso dialéctico muy complejo, "caracterizado por la periodicidad, la irregularidad en el desarrollo de las diferentes funciones, la transformación cualitativa de una forma a otra, la interrelaciones de factores internos y externos y los procesos adaptativos que superan los obstáculos con los que se cruza el pequeño". (p.116) Por lo tanto, esta marcha hacia el equilibrio, con irregularidades, permite al niño/a enfrentarse con el mundo externo superando los obstáculos que se le presenten y logrando un verdadero aprendizaje.

Al llegar aquí, es importante señalar que el aprendizaje y el desarrollo no son idénticos, por el contrario, el aprendizaje es una condición necesaria para el proceso de desarrollo (Riviere, A, 1984). Por consiguiente, la forma en que el niño se relaciona con su entorno logra nuevos equilibrios y se adapta a los cambios depende de su capacidad para aprender de manera permanente lo que se le presenta.

Bien, pareciera por todo lo anterior que, el aprendizaje es un proceso social de equilibración, siguiendo a Vygotski se puede asegurar que "el aprendizaje humano presupone una naturaleza social específica y un proceso mediante el cual los niños acceden a la vida intelectual de aquellos que les rodean" (1930, p.136).

Al respecto conviene decir que, cada niño/a al relacionarse con los demás, adultos y compañeros/as, desarrollan ciertas destrezas que resultan imprescindibles para la socialización[31] y la independencia social, aceptando normas y valores del grupo de pertenencia. No obstante, dichas normas en ocasiones coinciden con las de sus familias y en otras las contradicen, y es por ello que, a lo largo del proceso los niños/as se adaptan a las normas o se convierten en críticos de ellas, analizándolas y transformándolas (Yubero, 2004). Ciertamente, el uso de tecnología no es ajeno a este proceso de socialización, por el contrario, las TIC están en el centro de este, ya que forman parte de la vida de las familias y de la construcción de subjetividades que se dan en él.

De estas circunstancias nace el hecho de que, las TIC afectan las relaciones que se dan en el seno familiar, en la escuela, el trabajo, entre amigos/as y con desconocidos. Siguiendo a Yubero (2004) se puede advertir que actualmente el lenguaje visual está provocando una revolución muy poderosa en la culturo génesis, siendo las TIC un instrumento de socialización sumamente poderoso, comenzando con la TV y fortaleciéndose con la internet y demás tecnologías existentes en la actualidad. De algún modo, según dicho autor, en ocasiones se menosprecia el poder socializador del entretenimiento, lo que lo hace particularmente eficaz.

Como es sabido, la familia, la escuela, y los procesos de socialización que se dan en ellas, están experimentando cambios importantes a partir de la aparición de las TIC. Por un lado, estas aportan a la construcción y reproducción de valores, normas y

[31] Giddens define la socialización como "el proceso por el cual la criatura indefensa se va convirtiendo gradualmente en una persona consciente de sí misma, con conocimientos y diestra en las manifestaciones de la cultura en la que ha nacido" (1998, p.7) Agudelo complementa dicha definición argumentando que a partir de dicho proceso "el niño adquiere hábitos, valores, metas y los conocimientos que lo han de capacitar para desempeñarse satisfactoriamente cuando se convierta en un miembro adulto de la sociedad".(1997, p.1) Berger y Luckmann (1986) distinguen entre la socialización primaria: "es la primera por la que el individuo atraviesa la niñez, por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad" (p.164) y la secundaria "es la internalización de submundos institucionales o basados sobre instituciones (p. 172).

representaciones del mundo, muy diferentes a las familiares y las que proporcionan los centros educativos, por el otro, presionan para transformar los modos de enseñar y aprender. (Bernete, 2010) De esta manera, los modos de crianza, la relación entre adultos y niños, el lugar del docente, del alumno, de los adultos referentes; se modifica indudablemente a partir de la incorporación de las TIC a la vida cotidiana.

En definitiva, las TIC convierten en accesible lo que antes no lo era y a partir de este cambio se modifican los procesos de socialización, los modos de comunicarse y relacionarse con los demás y con uno mismo.

En concreto, el proceso de socialización y la relación con las TIC, se ve asociado con el momento evolutivo de cada niño/a, la forma en que se vincula con los demás y con las tecnologías a su disposición. En este sentido, es pertinente recurrir a los conceptos de *zona de desarrollo actual* y *zona de desarrollo potencial*, planteados por Vygotsky, el primero se refiere a lo que el niño/a puede realizar por sí solo, de manera independiente, en cambio el desarrollo potencial es lo que el niño puede realizar con la ayuda o en colaboración con otros, adultos o niños/as. En una palabra, estos conceptos son fundamentales al momento de incorporar significativamente las TIC a la vida de los/as niños/as, teniendo en cuenta la zona de desarrollo actual y potencial que permita acompañar a los/as niños/as en su aprendizaje mediatizado por tecnologías, e incorporarlas de manera significativa.

A su vez, esta noción es decisiva al momento de realizar un análisis acerca del papel que tienen la imitación y el juego en el desarrollo de los/as niños/as. Por un lado, la imitación, permite el paso del desarrollo potencial al actual y el juego crea una *zona de desarrollo próximo* en el/la niño/a, incorporando como potenciales los instrumentos signos y pautas de conducta de la cultura en la que se encuentra inmerso/a (Riviere, A,

1984). De la misma manera, dichas pautas y signos están actualmente mediados por las tecnologías, al igual que el juego y la imitación, ya que las TIC forman parte de la vida diaria de los/as niños/as.

Es necesario recalcar que la calidad de producción simbólica, entendida como la forma particular en que cada niño/a interpreta su relación con el mundo circundante, se ve influenciada por la relación que estos establecen con las TIC. Por esta razón, la forma particular en que cada niño/a se apropia y produce a partir de ellas, se relaciona con la calidad de los intercambios vinculares con sus otros significativos, adultos y niños/as, con sus experiencias de origen que cada persona internaliza y hace propias, y de esta manera va moldeando su subjetividad. (Patiño, 2013) En concreto, dicha subjetividad, está mediada por el uso de tecnología, ya que esta forma parte activa en su mundo circundante y en la vida de sus adultos significativos y pares, en la medida que está presente en cada aspecto de su cotidianeidad.

Ahora bien, la subjetividad se construye a partir de un continuo de condiciones socioambientales, entre las que se pueden nombrar:

- El consumo alentado por la economía de mercado.
- Desigualdades socioeconómicas favorecidas por la explosión demográfica.
- La actividad humana modificada por el avance tecnológico.
- Organización del trabajo, medios de subsistencia y modos de consumo basados en la hiper importancia del dinero (Ramírez Grajeda *et al.*, 2014).

Habría que decir también que la constitución de la subjetividad implica que el/la niño/a tiene las herramientas necesarias para organizar y reorganizar sus representaciones acerca de su persona, de la relación con los demás y de su lugar en la sociedad. (Ramírez

Grajea, 2014) Entonces, resulta que el uso de tecnologías va a estar presente en este proceso de subjetivación, modificando las formas existentes y creando nuevas; configurando así lo que se denomina subjetivación digital.

Lo cierto es que la *subjetivación digital* se puede observar a través de la relación que los individuos generan al interactuar con los dispositivos que la median, las características de las operaciones cognitivas que implica el uso de tecnología, los contextos en los que se dan, el tipo de relaciones y lazos que habilitan su uso. Es de destacar, que los efectos que estas situaciones producen en la dimensión afectiva de los sujetos dan cuenta de una construcción-subjetivación diferenciada según la sociedad, la historia, el lugar, la clase social, el género, la edad, la historia personal de cada individuo. (Barrenenga, 2020)

En esta línea argumentativa, Sonia Livingstone (2019) asegura que lo digital se convirtió en el terreno en el que se negocia quién es cada uno, la propia identidad, las relaciones personales, los valores y las oportunidades de vida para los/as hijos/as. Ciertamente, esto se vio potenciado por el contexto de pandemia por COVID-19, durante el aislamiento social obligatorio, donde las/los niñas/os vieron restringidos sus espacios físicos e institucionales de socialización a la vez que fueron sobreexpuestos de manera formal e informal a un mayor contacto con los medios tecnológicos, especialmente en el uso de pantallas.

De igual modo, la configuración de la identidad se ve impactada por el cambio que las tecnologías producen en la concepción del espacio y el tiempo, la forma de relacionarse con el entorno, con la naturaleza, con los adultos significativos, pares y consigo mismo. Por consiguiente, se transforman los procesos de comprensión de los

mundos de vida, las formas de aprender y enseñar, los tiempos de espera y las instancias mismas en las que se construye lo social (Ramírez Grajeda *et al.,* 2014).

En el curso de esta búsqueda, se torna fundamental reflexionar acerca de las diversas variables que atraviesan los contextos desiguales, en los que las infancias construyen sus mundos de vida. Siguiendo a Southwell (2018) se puede afirmar que es sustancial destacar la pluralidad de infancias, contrariamente a la visión escolar moderna que tendía a encerrar experiencias infantiles y que excluía formas de ser niño o niña que no encontraban dentro de sus parámetros. Por esta razón, teniendo en cuenta la importancia de esta etapa, la regulación de los/as referentes adultos/as en cuanto al uso de las TIC adquiere especial relevancia.

En concordancia con los argumentos expresados, Aisenstein (2018) revaloriza la importancia de aprender y enseñar a vivir en las diferencias, redescubriendo la multiplicidad de personas y culturas y las riquezas que encierran estas. En suma, si se tiene presente que las tecnologías pueden ser un camino enriquecedor para dichas prácticas, vivir en las diferencias implica dar protagonismo a los niños/as a través de sus voces, sus perspectivas, su imaginario, su manera de ser y estar en el mundo, permitiéndoles expresarse, vincularse con el pasado, el presente y el futuro.

Es necesario entonces, democratizar las aulas, los hogares y cada uno de los espacios que los niños/as habitan, crecen y se desarrollan (Salviolo, 2018). Para que se conviertan en verdaderos protagonistas de su existencia, acompañados por adultos responsables, que les permitan ser actores activos de sus aprendizajes.

De este modo, los/as niños/as son verdaderos actores en la construcción y determinación de sus propias vidas sociales, de las vidas de las personas que los rodean y de las sociedades de las que son parte, y es responsabilidad de los adultos verlos de esta

manera y guiarlos en esta construcción (Bustelo, 2018). En definitiva, darles espacio para expresarse y descubrir sus necesidades e intereses.

Sin embargo, para que esto pueda llevarse adelante es sustancial poner en diálogo diferentes modos de conocer, sentir, amar, comprender, imaginar, actuar, comportarse, escuchar y aprender. En concreto, reconocer las experiencias de las infancias con prácticas, saberes y lenguas diversas en el aula (Martínez, 2018). De esta manera, las escuelas se convierten en un espacio abierto a las infancias, sus características y necesidades y no un espacio cerrado que pretenda normalizarlas.

Es prudente advertir, que las paredes de la escuela moderna ya no son importantes gracias a internet y las nuevas tecnologías, ese encierro del que hablaba Foucault (1975) se desdibuja, los niños/as se liberan de esas paredes y muchas veces los docentes no saben cómo mantenerlos dentro del aula, sobre todo interesados y comprometidos. Al respecto conviene decir, que hoy en día el control ya no es dado por las paredes, se trata de otro tipo de control, que se evidencia en lo que Deleuze (2006) llama sociedades de control, en ellas ya no es necesario el encierro, por el contrario, el control se ejerce en espacios abiertos, sin importar el lugar donde viva la persona, y se realiza a través del consumo en sus diferentes formas: psicofármacos, consumo televisivo, el marketing, endeudamiento privado, entre otras modalidades.

Lo cierto es que, en las sociedades de control, el poder y sus redes se tornan omnipresentes en aquellos lugares que antes eran considerados privados: el propio cuerpo, la sexualidad, los afectos, los deseos. En consecuencia, se ejerce el poder de manera tan sutil que los individuos están convencidos de que actúan con libertad. Es allí, donde las tecnologías juegan un papel fundamental, ya que permiten este consumo en medio de los flujos de información y comunicación.

Adviértase que, es en estas sociedades de control, en las que Sibilia (2017) asegura que los cuerpos y subjetividades contemporáneas están en crisis con la escuela, y ese desequilibrio, se relaciona con ciertos cambios que se dan en la sociedad contemporánea:

- El primero se refiere a lo que ella denomina: **intimidad como espectáculo o extimidad** y hace referencia a la intimidad que se da a conocer a través de las redes, rompiendo con el paradigma burgués de la intimidad. Es así, como las personas aprenden a vivir visibles y conectadas, incluso a riesgo de tornarse vulnerables a la mirada de "otros".
- En segundo lugar, **el paso de la concentración a la dispersión**. Es sabido que, en la escuela moderna se ponderaba la concentración que se lograba gracias a un trabajo introspectivo. Por el contrario, actualmente lo valorado es el cambio constante y la adaptación a este. Además, la dispersión generada por la permanente conectividad y visibilidad en redes pasa a naturalizarse.
- En tercer lugar, la lógica moderna de las paredes, el control y el encierro, es reemplazada por la **lógica de las redes**.
- En cuarto lugar, se pasa de la lógica del Estado controlador a la **lógica del mercado**.
- Por último, se pasa de una subjetividad de carácter intro dirigido (orientada hacia adentro) a una **personalidad alter dirigida** (orientada hacia los otros). Lo cierto es que, en este contexto la "verdad" emerge de la mirada del otro y el sujeto se juzga a sí mismo por esta. En suma, esto modifica los procesos identitarios y la propia subjetivación.

Ahora bien, Sibilia (2016) asegura que se estaba dando un cambio en la forma de conectarse de las personas, consigo mismas y con los demás, y por eso el ser humano creó nuevas tecnologías y les dio un uso específico, para poder vivir de la manera que quería: visible y conectado. De esta manera, la autora niega la versión antagónica, que coloca la responsabilidad del cambio en las nuevas tecnologías como si ellas tuvieran el poder de alienar al hombre por voluntad propia.

En definitiva, abordar el problema de la subjetividad infantil, en la actualidad, implica estudiar las infancias en el marco de una sociedad determinada, que es transformada y a su vez transformadora de las condiciones que la configuran (Espinoza Gómez, 2013) Así mismo, las tecnologías forman parte de esta transformación, e ingresan a la vida de los/as niños/as en sus hogares, en las instituciones educativas y culturales a las que pertenecen y en cada uno de los lugares que habitan.

En suma, la forma en que las nuevas tecnologías ingresan y transforman dichas instituciones, contextualizadas en las sociedades de control, abre un abanico de posibilidades a analizar.

Mediaciones tecnológico-educativas.

Tecnologías y aprendizaje en las aulas

Para comenzar a desarrollar este apartado es importante diferenciar, siguiendo a Latorre *et al.* (2018), las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) y de las tecnologías de empoderamiento y participación (TEP). Dicha diferenciación permitirá profundizar en la comprensión de la inclusión de la tecnología de manera significativa en las aulas.

En primer lugar, al introducirse en la conceptualización de las TIC, es necesario mencionar que están presentes en todos los ámbitos de la vida de los sujetos produciendo

cambios en ellos, en los entornos sociales y en el contexto. Cabe señalar que las TIC están formadas por un conglomerado de herramientas y recursos, cuya finalidad es la interacción social, la comunicación y la búsqueda de información.

En segundo lugar, se encuentran las TAC, que involucran a las TIC y la forma de incluirlas de manera significativa y efectiva en los procesos educativos. Es así como, a partir de dicha inclusión el aprendizaje formal se funde, retroalimenta y evoluciona con un nuevo aprendizaje sistémico y holístico, característico de esta nueva era conceptual.

Por último, las TEP a partir de las cuales los estudiantes incorporan una postura crítica, analítica, constructiva, responsable y la necesidad de difundirla o socializarla, logrando de esta manera un conocimiento colectivo de alto impacto que se proyecta fuera del aula hacia el entorno social, influyendo e incidiendo sobre este y creando tendencia.

Aquí conviene detenerse un momento a fin de aclarar que, por una cuestión de facilitar la lectura, se utilizará la denominación de TIC de manera genérica en lo que resta del trabajo, sin dejar de tener en cuenta los conceptos anteriormente enunciados.

Las TIC han sacudido de manera profunda y constante la educación en las últimas décadas, debido a que han modificado las formas de comunicarse y de relacionarse con los demás, de producir y difundir información, de estudiar y trabajar, de construir y participar en el mundo (Goldin *et al.*, 2012). De la misma manera que la forma de ser parte del mundo, de la sociedad, de la escuela, de tener amigos, de alfabetizarse, de aprender y enseñar, de comunicarse y relacionarse a nivel laboral, se vieron modificadas por las TIC y las sociedades de la comunicación.

Frente a este cambio surge, lo que Burbules (2012) denomina *aprendizaje ubicuo*, que se refiere a la posibilidad de acceder a la información y al conocimiento en todo momento y en todo lugar, facilitado por la sociedad de la información y por internet, y de

esta forma romper con la brecha entre el aprendizaje formal[32] e informal[33] y transformar la educación.

De manera que, esta modalidad de aprendizaje atraviesa tanto las aulas como los hogares: ya no son las personas adultas quienes poseen el saber, sino que se ha democratizado entre los miembros de las familias y dentro del aula. Si bien este fenómeno se venía gestando desde hacía tiempo, la revolución de la sociedad del conocimiento lo ha llevado a límites impensados.

Cuatro características definen el aprendizaje ubicuo (Cope y Kalantzis, 2010):

- Permanencia[34].
- Accesibilidad[35].
- Inmediatez[36].
- Interactividad[37].

No cabe duda, de que el aprendizaje se da en un contexto, depende de las características del sujeto que enseña, del sujeto que aprende, de su entorno, edad, cultura, nivel socio económico, entre tantos otros aspectos a tener en cuenta. Pero, además de este contexto, será importante tener en cuenta dónde, qué, con qué y con quién se aprende, ya

[32] El aprendizaje formal se da enmarcado dentro de la educación formal. "La educación formal sería aquella que iría desde los primeros años de educación hasta los estudios universitarios" [dentro de un] "sistema educativo altamente institucionalizado, cronológicamente graduado y jerárquicamente estructurado que se extiende desde la Educación Inicial hasta la Educación Superior. (Martin, 2014, p 3-4)

[33] El aprendizaje informal se encuadra en lo que se denomina educación informal. "La educación informal es un proceso que dura toda la vida y en el que las personas adquieren y acumulan conocimientos, habilidades y actitudes mediante las experiencias cotidianas y su relación con el medio ambiente. Sería un contexto propio de las actividades de la vida cotidiana relacionadas con el trabajo, la familia y el ocio" (Martín, 2014, p. 4).

[34] "El usuario conserva la información y el trabajo realizado al pasar de un medio a otro. La traza es única, independiente del medio que se utilice". (Gros, 2015)

[35] "Los usuarios tienen acceso a los recursos formativos desde cualquier lugar y momento propiciando un aprendizaje autodirigido" (Gros, 2015)

[36] "El usuario puede obtener y buscar toda la información de inmediato, cuando él lo decida" (Gros, 2015)

[37] "En todo momento, el usuario puede interactuar con expertos, profesores, o compañeros de forma síncrona o asíncrona" (Gros, 2015)

que con la ubicuidad de las tecnologías el saber está más distribuido que nunca y tienen un papel preponderante en el proceso de aprendizaje del individuo. (Sancho Gil, 2018)

En esta misma línea, Gros (2015) sostiene que los dispositivos digitales facilitan la ubicuidad, acompañan a niños/as y adultos en sus vidas, forman parte de su subjetividad y constituyen artefactos cognitivos y emocionales de gran relevancia para el aprendizaje". Por esa razón, familias y docentes realizan grandes esfuerzos para que sus hijos/as no queden fuera de ellos. Así mismo, Rolandi (2015) considera que la interacción con la tecnología por parte de los/as niños/as pone en juego procesos cognitivos y metacognitivos que propician en ellos/as aprendizajes creativos, capacidad de atención, curiosidad, imaginación, capacidad de anticipación y necesidad de investigar.

Esto es claro hoy en día: los/as docentes trabajan con las tecnologías dentro del aula, los diseños curriculares incluyen la enseñanza digital en sus páginas y se dota de computadoras, *tablets*, proyectores, kits de robótica a escuelas a lo largo del país. Si bien, es necesario mencionar que no todas poseen esta tecnología, pero si se observa la tendencia a intentar achicar la brecha instrumental con las políticas públicas existentes.

Por lo tanto, se puede decir que, en el ámbito educativo no hay dudas acerca de la importancia del uso significativo de la tecnología en las propuestas de enseñanza, pero al mismo tiempo se sabe que ésta convive con otras formas de producir aprendizajes como el juego, la exploración, la alfabetización cultural e integral, el desarrollo personal y social; mediados por la socialización, la contención, el afecto, tan necesarios en las salas de nivel inicial y que forman parte del aprendizaje integral de niños y niñas.

Ahora bien, las tecnologías y su ubicuidad dan lugar a otro tipo de aprendizaje que escapa del currículum formal y que tiene un papel fundamental a lo largo de toda la vida; Cobo (2010) lo denomina *aprendizaje invisible*. Se trata de una metáfora que combina el aprendizaje formal e informal, el individual y colectivo, las habilidades

cognitivas y socioafectivas, y valora el conocimiento que existe por fuera de la evaluación tradicional.

Desde este ángulo, ambos conceptos amplían la dimensión y la magnitud que la incorporación de las tecnologías tiene en la vida de los sujetos, las TIC van a formar parte de todos los aprendizajes que se dan a lo largo de la vida, en todo momento y lugar. De alguna manera se desdibujan los conceptos de aprendizaje formal e informal, ya que estos se relacionan constantemente, se fusionan. Es responsabilidad de los/as educadores/as hacer visibles estos aprendizajes dentro del aula a través de la incorporación de las TIC de manera cotidiana y significativa en las escuelas.

Por consiguiente, siguiendo a Grané (2021), se entiende que educar de manera integral en pleno siglo XXI implica considerar a las tecnologías digitales como parte constitutiva de la realidad de las salas de nivel inicial, ya que los recursos tecnológicos enriquecen y amplían los modos de conocer de los/as más pequeños/as/as. En este sentido, es fundamental que se piensen y diseñen acciones educativas en lo referente al uso de las tecnologías digitales durante la primera infancia para que se comprenda mejor su papel en la configuración de las experiencias de los/as niños/as y en los procesos mismos de subjetivación.

Por esta razón, en el campo educativo ya no se plantea si las TIC deben formar parte del aula, sino que son parte de ella, aun en las escuelas en las que no están presentes, pero su ausencia se vive de manera igualmente fuerte. Se puede decir que las tecnologías ingresaron al aula hace un largo tiempo ya y son parte de su cotidianeidad.

Sin embargo, el concepto de tecnología es muy complejo, por lo que puede utilizarse, siguiendo a Sancho Gil (2009) una tipología cuádruple para comprenderlo:

- **Tecnologías artefactuales**: refiriéndose a las integradas por componentes materiales que ocupan un espacio y parecen gozar cierta independencia del sujeto para desarrollar su actividad. La autora refiere que aquí pueden incluirse los recursos didácticos como pizarrones, libros, manuales, proyectores, pantallas y computadoras.
- **Tecnologías organizativas**: no son tangibles y representan técnicas secuenciales y reglas de acción para los sujetos en un contexto determinado. Ejemplo de ello son la currícula, el programa, las asignaturas y su ordenamiento y la organización jerárquica del plantel docente.
- **Tecnologías simbólicas**: son aquellas que refieren a signos, símbolos y representaciones en sentido amplio. En efecto, desde estas tecnologías se representan y construyen un estado de cosas y /o situaciones. Es más, desde ellas se sustituyen por signos, los componentes reales.
- **Biotecnologías**: se relaciona a estas con las que influyen o condicionan la vida biológica de los sujetos, desde un componente principal. (Lo Re, 2020)

Años después, Sancho Gil. *et al*. (2018) reflexiona acerca de esta categorización haciendo visible que hace tiempo se está luchando contra el imperativo tecnológico de la tecnología artefactual. Al mismo tiempo que considera necesario el diálogo entre la tecnología educativa y la innovación educativa, entendiendo la primera más allá de las herramientas, sino como facilitadora del proceso de innovación, en relación al trabajo colaborativo y la construcción de conocimiento.

Ahora bien, Edith Litwin (2005) refiere que hay tecnología en un simple pizarrón que se presenta como una herramienta del docente para mostrar, pero que todo uso

educativo de las más diversas mediaciones tecnológicas requiere reconocer que en ese "mostrar", se modelan las conductas y por tanto las formas de pensar. Por lo expuesto, no son un elemento neutro, ni puede separarse su carácter de herramienta del entorno y de los fines con los que se utiliza. Del mismo modo, sus "usos" didácticos siempre encarnan una cierta pedagogía, una forma de entender el proceso de enseñanza, el proceso de aprendizaje y la relación entre el conocimiento, el docente y el alumno.

Cierto es que, es el docente quién decide qué tecnología introduce al aula y en esa decisión hay una intención pedagógica y didáctica que sustenta dicha iniciativa y pretende dar lugar a un verdadero proceso de enseñanza y de aprendizaje mediado por la tecnología.

Es necesario recalcar que, la tecnología dentro del aula debe entenderse como un conjunto de procesos y procedimientos, donde lo importante es lo pedagógico y no lo tecnológico, no como herramientas que irrumpen en el aula con el único objetivo de estar actualizados, sino con propuestas mediadas por tecnologías que promuevan a los/as estudiantes a relacionarse con el saber de manera crítica, reflexiva y creativa. (Sancho Gil, 2018)

En definitiva, la tecnología por sí misma no va a generar procesos de enseñanza y aprendizaje significativos y duraderos, es la tecnología utilizada de manera pedagógica y didáctica por el docente lo que genera una puerta para los/as alumnos puedan relacionarse con el conocimiento de manera crítica, creativa, personal y significativa.

Lo cierto es que, cada tecnología al introducirse en el aula reproduce una misma aspiración de los docentes que tiene que ver con facilitar el proceso de enseñanza y el de aprendizaje, que su clase sea más clara y que los alumnos puedan aprender de manera significativa. Sin embargo, la forma de incorporarlas, la razón de esa inclusión y la

valoración que se realiza de las TIC, dependerá de cada docente, cada familia, los/as alumnos/as o la comunidad educativa, mostrando dos epistemologías diferentes de las prácticas, la primera al crear productos tecnológicos para la enseñanza y la segunda al utilizar en el aula herramientas creadas con otros fines. (Litwin, 2005)

Es prudente advertir que ambas epistemologías son válidas y complementarias, es decir, que en un mismo aula pueden coexistir. Lo importante es que sea la institución educativa, a partir de acuerdos con los/as docentes, quién tome esta decisión en función de los objetivos de cada clase y de las herramientas disponibles en el mercado en ese momento para llevarlos adelante.

Es necesario recalcar que, las tecnologías, cuando son usadas, también nos usan y esos usos se dan a partir de los vínculos y entretejidos existentes en la tríada educativa (docente, alumno, contenido) que van a dar cuenta de las formas en que se construye el conocimiento. En efecto, las tecnologías se utilizan de manera diferente según estos usos y las concepciones del sujeto de aprendizaje, el rol del educador y el sentido que se le da al contenido. (Litwin, 2005)

Es fácil comprender por qué, las tecnologías no son neutrales, ya que si son introducidas sin un debido análisis, pueden transmitir valores beneficiando los intereses de algunos pocos, generando una brecha digital cada vez más amplia. De alguna manera, las tecnologías modifican la forma de aprender, de situarse en el mundo, de relacionarse con los demás y con las cosas. Por esta razón, se vuelve necesario que los responsables de los sistemas educativos comprendan cómo aprenden los/as niños/as hoy. (Sancho Gil, 2018)

También es cierto, que la cultura en la que está inmersa la tríada educativa forma parte de lo que sucede en el aula, siempre que haya una cierta permeabilidad al entorno,

e influye en las formas de enseñar, de aprender y relacionarse con los contenidos y el conocimiento. (Litwin, 2005)

Lo Re (2020) subraya la importancia de reflexionar acerca de la imposibilidad de desprenderse de las tecnologías en las sociedades actuales, ya que están arraigadas en las formas de subjetivación, por lo tanto, forman parte de la vida de los/as niños/as y de las escuelas, ya sea por abuso u omisión. Ahora bien, si las TIC limitan, enmarcan o potencian la enseñanza, dependerá de diversos factores, por lo que será necesario deconstruir cada propuesta didáctica y debatir acerca de la naturalización y silencio epistémico que se da en estas cuestiones.

En este sentido, si bien las TIC se presentan como un conjunto de herramientas y recursos que permite a los/as docentes generar y diversificar las situaciones de enseñanza, resulta necesario contemplar que su uso debe ser didáctico ya que través de las TIC es posible producir, distribuir, consumir, compartir, comentar y resignificar información y construir conocimiento. (Goldin *et al*., 2012).

En concreto, la introducción significativa de las tecnologías provoca un cambio en los procesos de enseñanza y aprendizaje, permitiendo desarrollar nuevas habilidades en los/as niños/as y docentes, favoreciendo el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo y la alfabetización digital.

En esta línea, Rolandi (2015) afirma que los niños/as al interactuar con la tecnología ponen en juego procesos cognitivos y metacognitivos extremadamente complejos, propiciando aprendizajes más creativos, desarrollando su capacidad crítica, de atención, de anticipación, su curiosidad, imaginación y necesidad de investigar, permitiéndoles un rol más activo en el proceso de aprendizaje.

Así pues, en nuestro tiempo no es viable enseñar sin tecnología, sino que esta debe estar en constante interacción con la pedagogía, sin ser un fin en sí misma; lo importante es experimentar con ella para hacer visible el pensamiento del/de la alumno/a (Lion, 2017). Por tanto, siempre debe estar al servicio del aprendizaje (Mir, 2011): primero, plantear los objetivos y, luego, seleccionar las herramientas tecnológicas que beneficiarán dichos objetivos. Sin embargo, a pesar del incremento del uso de las TIC en el aula, la práctica pedagógica de los/as docentes no supone necesariamente una transformación en el modelo de enseñanza tradicional (Área Moreira, 2010). Ya se sabe que la simple incorporación de tecnología no producirá innovación o una modificación en el proceso de enseñanza y de aprendizaje; es el cambio de paradigma didáctico y pedagógico el que la propiciará de manera genuina.

Siguiendo a García (2016), se puede afirmar que las TIC no son un fin, sino un medio. Por lo tanto, si se continúa trabajando de la misma manera con un pizarrón digital que como se hacía/hace con un pizarrón y una tiza, entonces la tecnología no ha cambiado nada. Desde luego, el medio necesita estar atravesado por un cambio de paradigma: una forma diferente de concebir el aula, la escuela, los/as alumnos/as, el rol del/de la docente, el concepto de lo que es enseñar y aprender y los tiempos de la enseñanza.

De modo que las propuestas mediadas por tecnologías dentro del nivel inicial, si son debidamente gestionadas por los/as docentes, permitirían a los/as niños/as experimentar, ser protagonistas creativos/as de su propio aprendizaje. En definitiva, se trata de ofrecerles la posibilidad de hacerlo sin cubrir sus necesidades de manera inmediata (Meirieu, 2019), es decir, que la propuesta les permita ser protagonistas de su proceso de aprendizaje, donde tengan que esforzarse por encontrar una respuesta o la

necesidad de crear algo, no un *soft*[38] en el que solo tenga que mover el mouse para que algo suceda, sino proponiéndoles actividades en las que asuman un rol activo, crítico, emprendedor y preponderante.

Debe quedar claro que uno de los grandes desafíos de la escuela de hoy es el hecho de aprender colaborativamente y de manera activa, esto es, promover que los/as niños/as construyan procesos cognitivos que luego les permitan procesar la información obtenida, aplicarla a nuevas situaciones y compartirla con otros/as (Odetti, 2018). En este sentido, es necesario construir un criterio pedagógico y didáctico adecuado para obtener el mayor beneficio de las TIC y los buenos usos de la tecnología (Mir, 2011). De igual modo, la incorporación de estas tecnologías permitiría a los/as niños/as jugar, aprender, expresarse, comunicar y crear. Es necesario recalcar que tanto las familias como los/as educadores/as deben ser conscientes de que la calidad de las herramientas y de los recursos que les ofrecen a las infancias y las acciones que realizan como mediadores/as con la tecnología determinarán el beneficio que puedan obtener en su desarrollo cognitivo, psicomotor y afectivo (Grané, 2011).

Es tal la incidencia de las tecnologías en la vida de los/as más pequeños/as, que se puede afirmar, como lo hace Duek (2018), que ya son parte del ecosistema con el que conviven. En efecto, las infancias se ven atravesadas por ellas de maneras diversas, en virtud de que sus experiencias son diferentes, pero nunca quedan ajenas a las situaciones cotidianas. Es más, quienes no pueden acceder a la tecnología por cuestiones económicas o por decisión de sus familias también las desean y añoran; por lo tanto, forman parte de sus vidas.

[38] Abreviatura de software. El término inglés original define el concepto por oposición a hardware: blando-duro, en referencia a la intangibilidad de los programas y corporeidad de la máquina. Software es un término genérico que designa al conjunto de programas de distinto tipo (sistema operativo y aplicaciones diversas) que hacen posible operar con el ordenador.

Entonces, resulta necesario que los/as educadores/as, los padres y las madres se pregunten qué significa hoy constituirse como sujetos tecnológicos, qué significa construir la propia identidad atravesados por la tecnología (Odetti, 2018).

Sin lugar a duda los dispositivos tecnológicos están presentes en todos los aspectos de la vida: actualmente su proporción es mayor que la cantidad de habitantes y su número crece diariamente en todo el planeta.

En este sentido, Guerra (2018) se pregunta si los/as docentes podrían llegar a ser sustituidos/as por la tecnología; la respuesta desde su perspectiva es negativa, ya que la educación es una labor artesanal, un traje hecho a la medida de cada estudiante. Sin embargo, lo que sí pareciera ser una realidad ineludible es que en los próximos años los/as docentes que no utilicen la tecnología en sus clases, muy probablemente serán reemplazados/as por aquellos/as que sí lo hagan.

Desde una mirada contraria, Skliar (2017) considera que es el momento de desnaturalizar la formación docente en innovación y la incorporación de tecnologías dentro del aula, sin la mediación crítica de su utilización. Dicho autor considera que no toda nueva tendencia debe ser aceptada sin crítica ni cuestionamiento. Por el contrario, debe ser sustentada pedagógica y didácticamente por los docentes y la institución educativa.

Teniendo en cuenta ambos argumentos, se vislumbra un punto de encuentro, donde se entiende que la incorporación de tecnologías en el aula es necesaria, siempre y cuando se realice de manera crítica, reflexiva y significativa.

Las tecnologías, por lo tanto, son herramientas que ayudan a reconocer el potencial que tienen los/as estudiantes, a desplegar su creatividad, pero nunca podrán reemplazar el lugar del docente. Se diría pues que las infancias necesitan para

desarrollarse el toque artístico de la conexión humana, que solo pueden darles sus madres, padres y docentes.

Sin embargo, es necesario señalar que la incorporación de las TIC en el ámbito educativo modifica el lugar del docente y los/as alumnos/as dentro del aula, altera las relaciones pedagógicas, los procesos de comunicación, las funciones y roles de los actores educativos, el currículo, las didácticas y las modalidades pedagógicas.

Debe quedar bastante claro que, esta incorporación no está ajena a desafíos y dificultades, a saber:

- La necesidad de conocer los entresijos de la infinidad de aplicaciones que se presentan.
- La imposibilidad de manejar la cantidad de datos disponibles.
- La falta de formación del profesorado y los centros educativos para rediseñar los espacios de enseñanza y aprendizaje.
- Comprender el impacto de las tecnologías en las formas de aprender de los/as alumnos/as.
- La limitación en recursos y tiempos institucionales para atender a dicho impacto.
- La proliferación apabullante de nuevos dispositivos tecnológicos..
- Descubrir los beneficios y perjuicios que las TIC tienen para el aprendizaje.
- Ser capaces de diseñar entornos de aprendizaje con las tecnologías y culturas más adecuadas para lograr los fines de la educación propuestos. (Sancho Gil, 2018)

Martin Barbero (2005) incorpora una nueva perspectiva a estos desafíos cuando asegura que en la institución educativa es posible analizar la relación existente entre las mediaciones tecnológicas y los cambios referidos a la discursividad y las nuevas competencias del lenguaje. Asegura que se produjo un cambio radical en el lugar que ocupa la cultura en la sociedad, dando espacio a nuevos modos de percibir el mundo y de comunicarse.

Dicha modificación, se produce cuando la mediación tecnológica de la comunicación pasa de ser instrumental y se convierte en estructural, desvinculando las tecnologías de las herencias culturales, convirtiéndose en un dispositivo a escala planetaria, formando un verdadero ecosistema comunicativo, que regula las interacciones entre los viejos y nuevos modos de habitar el mundo.

Afectando, además, las formas y modos de socialización, transformando las relaciones entre educación y comunicación y los modos de producción y circulación del saber. Provocando el descentramiento de saberes socialmente valiosos y una des temporalización, que permiten al aprendizaje escapar de las demarcaciones sociales, transformando radicalmente la organización de las aulas y los tiempos escolares.

De esta manera, los/as ciudadanos/as conviven en este espacio comunicacional, que conecta sus territorios con el mundo, formando lo que Martin Barbero (2005) denomina “el aire de familia” donde se vinculan las experiencias digitales de trabajo, lúdicas, familiares, reconfigurando las experiencias de la calle y con el propio cuerpo sostenido cada vez más por las relaciones técnico-mediáticas.

Tecnologías, familia y escuela

En este contexto, la función primordial de las familias sea cual sea su organización y características, es responder a las necesidades y a las relaciones esenciales para el

desarrollo integral de los/as niños/as. Ahora bien, las TIC se han convertido en una pieza clave y las personas adultas son las responsables del uso de las pantallas dentro del hogar, quienes deben descubrir junto a ellos/as sus posibilidades y establecer normas para su utilización adecuada (Bas Pena y Pérez, 2010).

Es así como, la manera de incorporar o no las TIC dentro de la vida familiar, los permisos, tiempos, abusos, estilos de organización, son parte del desarrollo integral de los/as niños/as en la sociedad del conocimiento y son las personas adultas quienes cumplen la función de incorporar plenamente y de manera significativa la vida de los/as niños/as en esta sociedad a través de la alfabetización digital y el uso controlado y responsable de las tecnologías.

Asimismo, son quienes deben tener el control sobre el rol que la tecnología tendrá en sus vidas; por eso, deben trazar un plan, un sentido, desarrollar pautas de comunicación y de confianza adecuadas, para que cuando se presente un problema los/as niños/as puedan acudir a sus referentes adultos (Estefanell, 2020).

En este sentido, es esencial ofrecer herramientas a las familias y a los/as educadores/as para que actúen como agentes de prevención primaria[39]. Pues bien, en el entorno familiar se producen los aprendizajes más valiosos para la vida, a través del proceso de socialización primaria,[40] que incluye la enseñanza de valores, significados y normas. Por lo tanto, el papel de sus integrantes como agentes preventivos es

[39] La OMS entiende por prevención primaria a la actuación que se lleva a cabo antes de que el problema aparezca, trabajando con todos los factores de riesgo asociados a él (OMS, 1998, citado en Fernández Eslava, 2017).

[40] El proceso de socialización hace referencia al contacto entre las personas mediante el cual aprendemos, aceptamos e integramos una serie de pautas de comportamiento. Es allí donde se incorporan los elementos socioculturales propios de su entorno, los cuales son moldeados por las experiencias de cada persona y por los agentes sociales, y se integran a la personalidad de cada individuo. La socialización primaria es la primera fase de la socialización que tiene lugar en el contexto familiar de cada individuo. Los agentes sociales propios de esta etapa son: la familia, la escuela y los medios de comunicación (Rovira Salvador, 2021).

incuestionable, tanto en el área de las TIC como en los demás aspectos de la vida de los/as niños/as (Fernández Eslava, 2017).

En este punto, es relevante remarcar que los padres, las madres y demás personas con niños/as a su cargo trabajan cada vez más, por lo que en muchas ocasiones se dificulta reservar un resto de energía para pasar un tiempo gozoso con los/as más chicos/as (González, 2019). Por consiguiente, al no haber un/a referente adulto/a verdaderamente presente (es decir, que no esté ocupado/a con sus obligaciones laborales al mismo tiempo que pasa tiempo con los/a niños/as), la tecnología entra en la vida de las infancias sin filtro ni control.

Por el contrario, cuando las familias y los/as docentes actúan como personas que guían y les demuestran a los/as niños/as que confían en sus aprendizajes y los/as preparan para reflexionar por sí mismos/as, los/as están ayudando a construir sus aprendizajes tanto en el mundo real como en el virtual (Rodríguez, 2012).

Por esta razón, si las tecnologías están presentes tanto en las escuelas como en los hogares, se hace necesario establecer un diálogo fluido y razonable entre los centros educativos y las familias, para lograr un equilibrio y coherencia entre la educación que los/as niños/as reciben en ambas instituciones, y de esta manera contribuir al desarrollo integral del sujeto sin perder de vista el objetivo que cada una persigue. Por lo tanto, la colaboración mutua es imprescindible para conocer y ayudar al alumnado en el uso seguro y adecuado de las tecnologías (Bas Pena y Pérez, 2010).

Asimismo, se vuelve central trabajar de manera conjunta entre familias y educadores/as, teniendo en cuenta lo que Wenger-Trayner (2015, p. 1) define como *comunidades de práctica*: “grupos de personas que comparten una preocupación o una pasión por algo a lo que se dedican y aprenden cómo hacerlo mejor en tanto que

interactúan regularmente". En esta misma línea, Lion (2012) asegura que en las redes se teje este tipo de comunidades en continuo movimiento. Será necesario, entonces, construir comunidades de práctica entre los/as docentes y las familias en cuanto al uso de tecnologías en los/as niños/as pequeños/as.

Es prudente entonces, incorporar el concepto de *e-parenting* o *educación parental en línea*, esta tiene la finalidad de perfeccionar las competencias parentales mediante el uso significativo de los recursos tecnológicos y digitales, creando así comunidades de práctica conectadas por sus experiencias vitales. El objetivo principal es reducir el aislamiento social y el estrés parental y promover prácticas parentales positivas. Las familias están preparadas para recibir apoyo, pero también para compartir sus experiencias y debatir. En dichas comunidades participan distintos profesionales: psicólogos, enfermeros, pediatras, médicos, educadores, trabajadores sociales, entre otros. (Vaquero Tió *et al*., 2018)

Otro aspecto, que se evidencia al profundizar en el tema del control parental, es que no es necesario emprender una cruzada imposible contra las pantallas, como afirma Ramis (2021), sino más bien lanzar una campaña en favor de los/as niños/as. De manera que, cuando ellos/as cuenten con personas adultas comprometidas que los/as respeten, les brinden afecto, contención, estímulos, les hablen, les den serenidad y les ofrezcan su mirada, la experiencia en el uso de las pantallas será algo positivo para todos los miembros de la familia, sin que existan temores a poner algunos límites.

Por lo tanto, la alternativa no es la prohibición, sino el modo en que son presentadas: si el/la niño/a cuenta con una gran cantidad de ofertas de juego y actividades y las pantallas son una más dentro del abanico de posibilidades, la ecuación se vuelve diferente a los casos que indica Ramis (2021), donde se utilizan en el momento de la

comida, para lograr que se calmen, cuando están aburridos/as o nerviosos/as, entre otras opciones; en definitiva, cuando se las pone a su disposición en todos esos momentos de la vida cotidiana que tienen que aprenderse.

Asimismo, en relación con la importancia de compartir la experiencia con otros/as, no es lo mismo darle un dispositivo tecnológico a un niño/a para que la persona adulta pueda realizar otra actividad que pasar un momento en familia frente a las pantallas (Ramis, 2021). En definitiva, cuando se trata de una actividad compartida, el adulto responsable puede seleccionar el contenido adecuado para su hijo/a, medir el tiempo de atención sobre la pantalla y propiciar una valiosa interacción, luego de realizar esta propuesta de juego. Mirándolo así, el punto es que las pantallas no se conviertan en una zona libre de las personas adultas (Seitún, 2019), sino que, por el contrario, sean una actividad más de las tantas que los/as niños/as comparten con su familia y amigos/as.

Así pues, cuando la familia decide que el uso medido de tecnología es beneficioso para su hijo/a, es fundamental prestar atención al control de ese acceso, como sostiene Duek (2020). Justo es decir que muchas veces en los hogares se negocia respecto del acceso, los tiempos o la prohibición, pero luego no se acompaña a los/as niños/as en la utilización concreta, y de esta manera las familias desconocen a qué acceden sus hijos/as.

Por lo tanto, será un tema para trabajar con el entorno hogareño y los/as docentes la importancia de acompañar a los/as niños/as pequeños/as en el uso de la tecnología, para que puedan en un futuro ser usuarios/as responsables. Es fundamental, en este caso, lograr un vínculo de confianza y tener en claro que son las personas adultas quienes deben establecer y garantizar los tiempos adecuados y la calidad de lo que ven los/as niños/as, ya que no es posible pretender que se auto controlen.

Habría que decir también que las pantallas no aíslan ni socializan en sí mismas, sino que este efecto o consecuencia se relaciona más bien con el modo en que se utilizan. La verdad es que tanto la lectura de un libro como un juego en línea pueden aislar al/a la niño/a o pueden brindarle un momento de socialización según cómo se utilicen. Ahora bien, si el/la niño/a juega con otros/as o comenta el contenido del cuento, lo que hace es socializar a partir de una actividad individual, pero si lo único que realiza es la actividad individual, la situación es diferente.

Por lo dicho anteriormente, el aislamiento va a depender entonces del/de la niño/a y de su familia, y no del uso en sí mismo de las tecnologías (Duek, 2018). En este sentido, es crucial el rol que cumplen las personas adultas en estas situaciones, ya que, si proponen actividades de socialización, juego y exploración, los/as niños/as podrán seleccionar entre las diversas opciones y la tecnología se volverá una más entre otras. Pero si solo se la presenta como alternativa posible frente al aburrimiento, los tiempos de espera, el juego libre o los momentos de alimentación y de descanso, ellos/as no contarán con herramientas variadas y enriquecedoras.

En esta misma línea, algo que aparece cada vez más en estos tiempos, es la incapacidad de los padres o las madres de tolerar la frustración de sus/as hijos/as, lo que lleva a darles las pantallas en todo momento y lugar con tal de que no se aburran (Duek, 2020). Son estas situaciones las que muchas veces no permiten a los/as niños/as elegir entre diferentes opciones, ya que no se les presenta la variedad que necesitan, sino que, por el contrario, las propuestas solo se orientan a terminar con el aburrimiento, la frustración, la ansiedad.

Sin duda hay ciertos momentos importantes en la vida de los/as niños/as donde las pantallas no deberían estar presentes, como son: las comidas, cuando necesitan

tranquilizarse o dormir (Ramis, 2021), ya que existen aprendizajes importantes que los sustentan. Por un lado, es responsabilidad de las familias construir paternidades y maternidades en tiempos de tecnologías digitales en las que estas no se vuelvan un ciber chupete (Odetti, 2018), y, por el otro, es responsabilidad de las escuelas encontrar un uso pedagógico de ellas.

Finalmente, es responsabilidad de las instituciones educativas y de las familias trabajar conjuntamente en este terreno. Teniendo en cuenta que las tecnologías modifican la dinámica familiar y los vínculos propios de la tríada educativa, más que un aislante en el vínculo directo se trata de una verdadera transformación (Odetti, 2018).

Además, es erróneo pensar que, por haber nacido en la sociedad de la información y el conocimiento, necesitan de las tecnologías, como si fueran parte de su ser, de su naturaleza; por el contrario, en ocasiones son las personas adultas quienes los/as sobre estimulan en cuanto a su uso (González, 2020) y muchas veces no pueden dejar los celulares y las *tablets* mientras están en compañía de ellos/as.

En esta línea, resulta interesante el planteo de Santos (2003) quién habla de los espacios estructurales de acción, él identifica “seis conjuntos estructurales de relaciones sociales dentro de los cuales, en las sociedades capitalistas, se producen seis formas de poder, de derecho y de conocimiento de sentido común” (p. 309) Ahora bien, estos

espacios estructurales son: el doméstico[41], de producción[42], del mercado[43], de la comunidad[44], de la ciudadanía[45] y el mundial[46].

Cada espacio estructural presenta:

- Principios que organizan la acción social, en lo que respecta a la construcción de la propia identidad y la de los otros.
- El desarrollo de instituciones sociales que cumplen un efecto de normalización y control de las expectativas sociales.
- Una orientación hacia el desarrollo de relaciones, valores y actitudes que orientan la acción y el cambio social.

Es necesario aclarar que, la instrumentalización de cualquier tecnología debe ser entendida a partir de la conexión con la dinámica de desarrollo propia de cada espacio estructural. (Carrasco Rivas, 2017)

Esta línea teórica sirve de sustento para indagar respecto a los cambios a nivel social que se dan en las relaciones entre los/as niños/as y sus referentes adultos debido al uso de dispositivos móviles. Hay que advertir que el uso de tecnología va a modificar el

[41] Santos (2003) describe el espacio doméstico como "el conjunto de relaciones sociales de producción y reproducción de lo doméstico y del parentesco". (p. 316)
[42] Santos (2003) describe el espacio de la producción como "el conjunto de relaciones sociales desarrolladas en torno a la producción de valores de cambio económico y procesos de trabajo". (p. 316)
[43] Santos (2003) describe el espacio del mercado como "el conjunto de relaciones sociales de distribución y consumo de valores de cambio a través de los cuales se produce y reproduce la mercantilización de las necesidades y los medios para satisfacerlas" (p. 316)
[44] Santos (2003) describe el espacio de la comunidad como "aquel que está constituido por las relaciones sociales desarrolladas en torno de la producción y reproducción de territorios físicos y simbólicos y de identidades e identificaciones con respecto a orígenes y destinos comunes" (p. 316)
[45] Santos (2003) describe el espacio de la ciudadanía como "el conjunto de relaciones sociales que constituyen la esfera pública, y en particular, las relaciones de producción de la obligación política vertical entre los ciudadanos y el estado". (p. 316)
[46] Santos (2003) describe el espacio mundial como "la suma total de los efectos internos de las relaciones sociales por medio de las cuales se produce y reproduce una división global del trabajo" (p. 316) "El espacio mundial, es la matriz organizadora de los efectos que las condiciones y jerarquías mundiales producen sobre los espacios domésticos, de la producción, del mercado, de la comunidad y de la ciudadanía en una sociedad determinada". (317)

orden familiar establecido en diferentes aspectos: la relación de poder entre adultos y niños/as, cambios en la dinámica familiar, en la comunicación, en las relaciones, aparecen también exigencias sociales acerca del uso de la tecnología que afectan a la familia, se modifican los procesos de consumo, entre otros. Exponiendo también a las familias a visiones del mundo y valores diferentes a los propios. (Carrasco Rivas *et al*., 2017)

Es significativo cómo, estos cambios en el entorno familiar se vieron potenciados en el último tiempo a partir de la pandemia por COVID-19, que afectó al mundo hacia finales del 2019 y todavía es parte de la realidad actual.

Pandemia y tecnologías

La pandemia por COVID-19 se desató en el mundo a fines del año 2019 y en la Argentina en marzo de 2020. Esto provocó, a lo largo del 2020 y gran parte de 2021 (con aperturas paulatinas, aunque no en su totalidad), el cierre de la actividad económica, la suspensión de las reuniones sociales y de la circulación por la vía pública, el trabajo de forma presencial (excepto que fuera considerado esencial), etc.. Además, las escuelas permanecieron cerradas durante todo el ciclo lectivo 2020 y se implementó, en el mejor de los casos, una enseñanza en modalidad virtual.

Sin embargo, en numerosas escuelas del país ni siquiera se logró este objetivo, y muchos/as niños/as y adolescentes quedaron prácticamente sin escolaridad. Concretamente, la educación volvió a la presencialidad en febrero de 2021, pero en diferentes jurisdicciones del territorio se retornó a la virtualidad a menos de dos meses de haber comenzado el ciclo lectivo, volviendo a la normalidad hacia fines del 2021.

En relación con lo dicho anteriormente, se puede comprender el cambio en la organización y dinámica familiar que se dio en los hogares del mundo y, en particular, en los de nuestro país.

Volviendo al planteo de Santos (2003), en cada espacio estructural existe una organización del poder, la regulación social y la producción de conocimiento. Particularmente el espacio doméstico se caracteriza por ser "un conjunto de relaciones sociales orientadas por la búsqueda de la construcción identitaria en torno a la sexualidad y las diferencias generacionales". (Carrasco Rivas, 2017, p 115) Ahora bien, las instituciones sociales que caracterizan este espacio estructural son la familia, el matrimonio, el parentesco y las relaciones intergeneracionales. Cabe señalar que el principio orientador es la búsqueda de afectividad manifestada a partir del cuidado y las expresiones emocionales. Por lo tanto, el uso de la tecnología se vincula con el interés de las relaciones afectivas.

Sin embargo, durante la pandemia el espacio doméstico se vio desdibujado, su estructura fue modificada de diversas maneras.

Por un lado, se produjo una recesión económica que dejó a miles de personas sin trabajo y, por ende, sin ingresos (o bien, estos se vieron reducidos); locales cerrados; empresas quebradas e infinidad de negocios que tuvieron que reinventarse o cerrar sus puertas por un período de tiempo muy prolongado.

Por otro lado, muchas personas comenzaron a realizar sus actividades bajo la modalidad de teletrabajo desde sus casas y, a pesar de las dificultades por el cambio abrupto, de a poco lograron organizarse. Pero en numerosos hogares al trabajo domiciliario se sumaron los/as hijos/as sin clases, es decir, todo el grupo familiar en casa las 24 horas del día, sin la posibilidad de tener tiempo de esparcimiento, niños/as sin asistir físicamente escuela, con pocas actividades pedagógicas planteadas por sus docentes y con la necesidad de contar con la ayuda de cuidadores/as para realizarlas. En

otros, los padres y las madres salieron a trabajar y los niños/as permanecieron en sus casas con familiares o niñeras improvisadas.

Habría que decir también que este escenario contribuyó a un uso desmedido y exagerado de las pantallas con diferentes funciones: para comunicarse con familiares, para hacer la tarea, para escuchar las explicaciones del/de la docente, para contactarse con amigos/as, para trabajar, para comprar en el supermercado, para distraerse, para despejarse, divertirse o jugar en línea, entre otras opciones. Por lo tanto, las reglas del juego cambiaron, y si bien las teorizaciones acerca del uso de pantallas siguen vigentes, no es posible ignorar este fenómeno que atraviesa la vida de todas las personas.

Además, en las escuelas se vivió una realidad sin precedentes: los/as docentes, con o sin formación en TIC, tuvieron que encontrar la forma de dar clase a distancia, planificando clases que nunca imaginaron, en algunas ocasiones con saturación de actividades y en otras con ausencia de propuestas. De alguna manera, entonces, las familias comenzaron a ser las responsables de la tarea escolar (Lion, 2020).

Es necesario mencionar que una autora como Ramis (2021), que en líneas generales no ofrecería pantallas a niños/as pequeños/as, hace una salvedad en relación con este período de pandemia, donde padres y madres trabajan desde sus casas y por momentos se vuelve indispensable el uso de ellas por diversas razones. Plantea, entonces, que se pueda conversar con los/as niños/as acerca de esta época diferente que les toca vivir, reflexionando sobre el porqué del uso de las pantallas en general, pero también poder establecer límites cuando esta práctica ocurre en ciertos momentos como la comida, o en un determinado horario del día, cuando la jornada laboral ya llegó a su fin.

En efecto, independientemente de cómo haya incidido en la dinámica diaria la presencia y el uso predominante de tecnologías en los hogares debido al aislamiento por

la pandemia, no debiera perderse de vista la necesidad de ofrecer actividades nuevas y novedosas a los/as niños/as (Ramis, 2021) y replantear también la organización familiar en relación con ellas, y poder explicarles todas las opciones que existen al terminarse el período de aislamiento.

Cabe señalar, siguiendo a Darias Esparragoza (2020) que estos cambios se dieron a nivel mundial llevando a las naciones a reinventarse y buscar soluciones creativas frente al aislamiento y la suspensión de clases presenciales, cobrando relevancia la aplicación de las TIC, TAC, TEP en los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Por lo tanto, incorporando a las familias en este proceso de manera directa, ya que, en períodos extensos de tiempo, las clases se realizaron de forma virtual, exponiendo a las familias a una función que no le es propia y para la que la mayoría no se sentía capacitada y muchas veces no contaban con el tiempo necesario.

En este contexto de educación virtual o a distancia las TIC, TAC, TEP tomaron un rol protagónico en todas las esferas del conocimiento, modificando las relaciones sociales y la inclusión en diferentes niveles, generando nuevos métodos de aprendizaje y desarrollo.

También es cierto, que cuando las tecnologías son utilizadas de manera crítica y significativa dentro del aula, los contenidos curriculares educativos son impactados por la interactividad que permiten las TIC desde la transmedia y multimedia y promueven fortalezas al permitir a los/as docentes y alumnos/as hacer uso de contenidos didácticos atractivos, realidades simuladas, entre otras posibilidades.

Así mismo, las TAC permiten mejores aprendizajes y generan nuevos conocimientos, al poner el énfasis en los usos curriculares y organizativos.

Por último, las TEP incorporan el trabajo con otros, las comunidades digitales, produciendo en los/as estudiantes curiosidad hacia un aprendizaje permanente que trasciende las paredes del aula.

De esta manera, la inclusión de la tecnología en la institución educativa se da como algo natural por su ubicuidad en la vida de los/as niños/as y docentes, pero al mismo tiempo interpela los saberes didácticos, la cognición y la pedagogía, demandando a los actores institucionales a llevar adelante un uso adecuado de las TIC. (Darias Esparragoza, 2020)

Sin embargo, no todas las familias, docentes, alumnos/as e instituciones educativas estaban preparados, capacitados de la misma manera, por lo que, estas diferencias provocaron, nuevas brechas digitales, entre diferentes países, regiones, escuelas y aulas, ya que la formación en este área es muy diferente entre los docentes de diferentes países y regiones, pero también entre docentes de distintas escuelas de un mismo distrito escolar y aún entre docentes de una misma escuela. Todavía más, hay docentes trasladan o adaptan las viejas prácticas del aula presencial al aula virtual, y otros ni siquiera poseen la capacitación suficiente para dictar las clases de manera virtual necesitando apoyo de otros actores institucionales.

Al respecto conviene decir que los docentes tienen ciertos compromisos en cuanto a la incorporación de las TIC, TAC, TEP en el contexto de aislamiento por la pandemia de COVID-19:

- Con respecto al uso de las TIC, se presenta la necesidad de conocer y disponer de las herramientas y plataformas disponibles.
- En referencia a las TAC, deben desarrollar contenidos flexibles que permitan desarrollar un aprendizaje activo aumentado y autónomo.

- Para dar lugar a las TEP, deben desenvolverse en un modelo pedagógico transformador, crítico y reflexivo, dando la posibilidad de empoderarse de la tecnología. (Darias Esparragoza, 2020)

Cierto es que, para incorporar las tecnologías de manera significativa y poder habitar las sociedades del conocimiento con una participación inclusiva, permitiendo un aprendizaje autónomo y crítico, será necesario cambiar la mirada de los adultos responsables, docentes y alumnos/as, frente a las tecnologías y su forma de modificar el mundo y la forma de relacionarse y comunicarse de las personas.

Educación de la mirada

Ofrecer a los/as niños/as la posibilidad de interactuar con las pantallas desde pequeños/as implica educarlos/as en la mirada de lo que consumen a través de ellas. Como describen Lazo y Gabelas (2007), brindarles una visión positiva, autónoma y saludable de la educación, lo que supone incorporar la educación de la mirada, de los hábitos de consumo audiovisual y multimedia.

Ahora bien, la manera de hacerlo es permitirles el contacto con los dispositivos y formarlos/as como consumidores/as críticos/as y productores/as de contenido, a partir de las capacidades y características propias de cada momento evolutivo. Supone también, que docentes y familias tengan en cuenta los múltiples tejidos de intersección que se dan entre los consumos de los/as más chicos/as y las pantallas, la interrelación que se genera entre espectadores/as, jugadores/as y usuarios/as, además del conjunto de relaciones y mediaciones que debe haber entre niños/as, educadores/as y tecnologías como un aspecto fundamental (Lazo y Gabelas, 2007).

Así pues, la educación de la mirada implica no solo guiar a las personas adultas en la selección de las mejores herramientas para las infancias, sino también educarlas en

la selección de determinados sitios con ciertas características estéticas, artísticas, pedagógicas. De esta manera, los/as niños/as, al crecer, podrán ser protagonistas de estas elecciones por su cuenta. Asimismo, siguiendo a Duek (2012), la mirada de los/as más pequeños/as está mediada por la de sus pares; sus elecciones muchas veces coinciden con las de sus amigos/as para sentirse parte del grupo de pertenencia; algo que también debe ser tenido en cuenta por los adultos.

Lo curioso es, como expresa Dussel (2006) que las imágenes no son un artefacto puramente visual, sino que encierran un significado que es dado por las prácticas sociales que la contienen, las imágenes involucran a sus creadores y receptores, productores y consumidores, generando saberes, emociones y disposiciones que las exceden.

Por eso, se vuelve necesario trabajar en la *alfabetización audiovisual*, promoviendo otras lecturas y escrituras sobre la cultura que se construye y transmite en los medios. Sin duda, educar a docentes y alumnos en el análisis de la imagen, en identificar las representaciones que encierran, y en cómo reproducen o desafían estereotipos y prejuicios. (Dussel, 2006)

Hay que advertir que, en la institución educativa, no se trata de utilizar las imágenes para enseñar lo mismo de siempre, sino de considerarlas como parte de la propia existencia, como dice Dussel (2006), atravesando a las personas e instituciones, configurando las formas de ser y estar en el mundo, las formas de enseñar y aprender, las formas de saber.

Por último, González (2017) hace referencia a otras miradas, las que se pierden con el uso de la tecnología: madres que amamantan con los ojos puestos en el celular en vez de en sus hijos/as, familias que no tienen diálogo en la mesa ya que la comida está mediada por pantallas, etc. De igual modo, conviene reflexionar acerca de la mirada que

los/as niños/as tienen sobre sus padres, madres y docentes en tanto mediadores/as de la cultura digital.

Asimismo, los/as niños/as en sus primeros años buscan la mirada de sus madres, padres o cuidadores para dar sentido a lo que están viendo o haciendo, para entenderlo y encontrar una respuesta adecuada. Luego, cuando son más grandes, la buscan para encontrar coherencia (L'Ecuyer, 2013). En este sentido, será importante que hallen una mirada que los/as tenga en cuenta, los/as valore, los/as quiera, les dé protagonismo, y no una que esté perdida en las pantallas.

A su vez, una de las miradas más significativas, luego de la de las familias, es la de los/as docentes, además de ser los encargados de incorporar la educación de la mirada en las aulas. Por lo tanto, será fundamental la formación y capacitación de los/as educadores/as en cuanto mediadores de las tecnologías dentro del aula.

Docentes mediadores

Ha llegado el momento de hacer foco en el rol del docente como mediador de la tecnología dentro del aula y la formación necesaria para implementarla de manera significativa. Lo cierto es que, no es posible incorporar las TIC como recurso eficaz en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, si no se da un cambio de modelo docente, a partir de la capacitación de los mediadores. En suma, cuanto más se utiliza la tecnología en el aula, más necesaria es la mediación de los/as docentes, su formación y capacitación. (Bernete, 2010)

Antes de seguir adelante con el presente argumento, es necesario considerar que la cuarta revolución tecnológica trae cambios cada vez más acelerados, y estos impactan en la posibilidad de los individuos, mucho más en los niños/as, de participar activamente como ciudadanos de la era digital. Por consiguiente, los procesos de inclusión/exclusión,

dependen en gran medida de las competencias generales, o habilidades blandas[47], en relación con el mundo digitalizado. Para ello, se vuelve fundamental reforzar las capacidades docentes, de cómo enseñar en un mundo digitalizado; siendo lo más importante las competencias y no las tecnologías en sí mismas. (Martínez *et al*., 2020)

De esta manera, uno de los propósitos a destacar, de las políticas educativas debiera estar dirigido a generar trayectorias escolares más satisfactorias, ampliando las oportunidades educativas a través del fortalecimiento de la inclusión de todos los/as ciudadanos/as a través del uso de las TIC. Sobre todo, garantizando el uso creativo, crítico y autónomo por parte de los/as niños/as. (Patiño, 2013)

Por lo tanto, resulta indispensable la formación docente en el uso significativo de las tecnologías de aprendizaje, para lo cual se presenta como relevante el modelo T Pack. Este modelo, desarrollado por Harris, Mishra y Koehler (2015) permite integrar de manera exitosa y significativa las tecnologías en la enseñanza, a partir de la interacción de tres cuerpos de conocimiento:

- El **contenido a enseñar** es el conocimiento que el docente tiene sobre la disciplina o área que enseña.
- El **contenido pedagógico** se refiere al conocimiento sobre cómo aprenden los estudiantes, los procesos y prácticas, los métodos de enseñanza y de aprendizaje, la planificación de una clase y su evaluación.
- El **conocimiento tecnológico** fluye continuamente, muta, se actualiza, es el que utiliza las tecnologías de la información para lograr las tareas dadas.

Además, se considera de manera significativa la relación entre los estos:

[47] Las habilidades blandas son aquellas competencias asociadas a la personalidad y naturaleza de la persona, destrezas sociales como trabajar en equipo, buena comunicación, pensamiento crítico, ser creativo, buena organización, empatía, ser sociable, liderazgo, resiliencia, inteligencia emocional, entre otras (Arroyo Tovar, 2012).

- El **conocimiento tecnológico pedagógico** surge cuando se comprende como las características de ciertas herramientas tecnológicas se relacionan con los diseños y estrategias pedagógicas.
- El **conocimiento sobre el contenido tecnológico** va a permitir comprender cómo la tecnología impacta en la disciplina y su conocimiento, logrando así desarrollar herramientas tecnológicas apropiadas.
- El **conocimiento pedagógico del contenido** hace referencia al conocimiento pedagógico que permite al docente aplicar a un determinado contenido específico.
- Los **saberes tecnológicos y pedagógicos del contenido** (TPACK) van más allá de los tres componentes, se refiere a la comprensión de la integración que se da o produce entre ellos.

Por último, los autores hacen referencia al contexto, indicando que estas interacciones se generan en contextos específicos de enseñanza y aprendizaje y no de manera aislada (Harris *et al*., 2015).

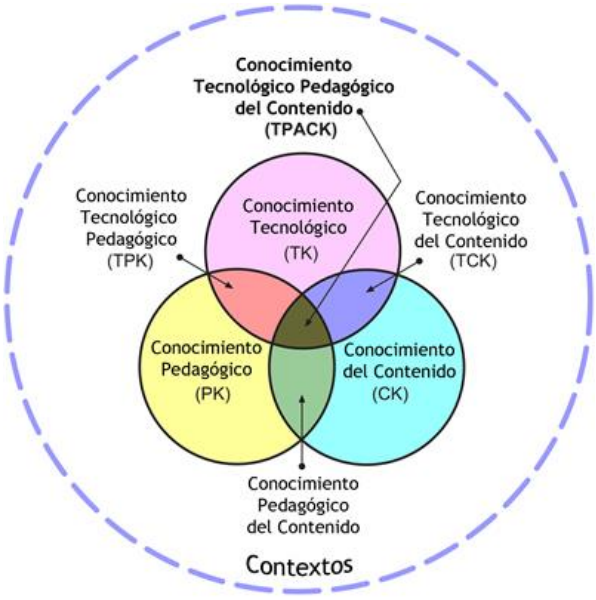


Imagen 2. Modelo TPACK

Como es sabido, la enseñanza efectiva depende del acceso al conocimiento sobre las formas de pensar y aprender de los/as alumnos/as, el contenido a enseñar y las tecnologías que son flexibles, inestables y opacas[48]. Por lo tanto, se vuelve necesario un encuadre que considere a la enseñanza como una situación particular y contextualizada, donde se produce la interacción entre lo que el docente sabe y la forma en que lo aplica a dicha situación (Harris *et al*., 2015)

Ahora bien, se trata de un marco conceptual que intenta transformar la formación docente y la práctica profesional a través de acuerdos, brindando un lenguaje común a aquellos /as docentes e instituciones que trabajen con la integración de las TIC (Libedinsky, 2018). Sin embargo, la implementación del TPack debe tener en cuenta las particularidades del lugar donde se va a aplicar, y la capacitación docente debe ir en concordancia con las necesidades específicas de ese establecimiento educativo, ese cuerpo docente y esa población de alumnos/as (Vasconez Pareda, Inga Ortega, 2021).

Además, es necesario recalcar que los/as docentes en cada situación de enseñanza y de aprendizaje ponen en juego el TPACK de manera inédita, no hay dos situaciones iguales, y es importante señalar que no hay una sola solución tecnológica que puede aplicarse para todos los docentes, alumnos e instituciones (Harris *et al*., 2015). Es más, un mismo docente no aplica el TPACK dos veces de la misma manera, ya que siempre se producen cambios que alteran y transforman el proceso de enseñanza y de aprendizaje.

Ahora bien, lo relevante es la capacitación en competencias digitales donde los docentes se convierten en expertos para seleccionar, adaptar, modificar y redefinir las TIC para su contexto educativo. Así pues, la incorporación de las TIC permite monitorear

[48] Las tecnologías son opacas ya que sus mecanismos de funcionamiento están ocultos a la vista de los usuarios (Harris *et al*., 2015).

logros, resolver problemas, trabajar colaborativamente y propicia la búsqueda de significados (Vasconez Pareda, Inga Ortega, 2021).

Asimismo, para abordar las tecnologías digitales en educación es necesario mirar el contexto completo, teniendo en cuenta la edad de los/as niños/as, sus saberes y experiencias previas; analizando las propuestas de enseñanza de manera contextualizada y significativa. Es así, como se ofrece una experiencia educativa, resignificada, creativa, integral y lúdica. De manera tal, que garantice el trabajo con los pilares de la educación inicial (alfabetización cultural, integral y digital, el desarrollo personal y social, la centralidad en el juego; a través de la utilización de un enfoque didáctico y pedagógico. (Diseño curricular para la educación inicial, 2019)

Ahora bien, dicho enfoque, resulta aún más enriquecedor, si está sustentado por lo que David Perkins (2016) denomina *Aprendizaje pleno*, el cual consiste en brindar a los/as alumnos/as una visión global de la situación o contenido a aprender, lo que les permite asignar mayor significado al desafío que les presenta el docente o a la situación de aprendizaje.

Perkins parte de la analogía de un juego de béisbol, para analizar la situación de aprendizaje formal e informal y plantea siete principios que dan lugar al aprendizaje pleno:

- Jugar el juego completo[49].
- Lograr que valga la pena jugar al juego[50].
- Trabajar sobre las partes difíciles[51].

[49] Jugar al juego completo desde un comienzo da mayor significado al emprendimiento, el/la alumno/a sabe lo que está haciendo y porque desde el comienzo. (Perkins, 2016)
[50] Lograr que valga la pena el juego tiene que ver con que se vuelva apasionante, y parte de este principio se relaciona con el primero, para que algo se vuelva significativo el alumno/a debe conocer el juego completo. (Perkins, 2016)
[51] Para trabajar las partes difíciles será necesario deconstruir el juego y prestar especial atención a las partes difíciles y practicarlas por separado. (Perkins, 2016)

- Jugar de visitante[52].
- Descubrir el juego oculto[53].
- Aprender del equipo… y de los otros equipos[54].
- Aprender el juego del aprendizaje[55].

En suma, el enfoque del aprendizaje pleno invita a los/as alumnos/as a involucrarse en el juego completo, que luego permitiría el paso a juegos más grandes, complejos o sofisticados. Ahora bien, el objetivo principal de dicho aprendizaje consiste en construir el propio aprendizaje a partir de experiencias significativas, reales, llenas de sentido. (Perkins, 2016)

De esta manera, si docentes y alumnos/as incorporan el modelo TPACK en el aula desde la perspectiva del aprendizaje pleno, podrían construir su propio aprendizaje mediado por tecnología a partir de experiencias reales y significativas.

Será prudente hacer hincapié en lo valioso de un cambio didáctico y pedagógico, un nuevo escenario donde las tecnologías sean parte constitutiva y se relacionen de manera significativa con los contenidos y las competencias.

[52] Jugar de visitante es poder utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, se refiere a la transferencia del aprendizaje. (Perkins, 2016)
[53] Descubrir el juego oculto, tiene que ver con descubrir lo que se encuentra por debajo de lo evidente. (Perkins, 2016)
[54] Las tareas humanas son intrínsecamente sociales y el proceso de aprendizaje no escapa a esa ley, siempre se aprende mejor en compañía de otros, con sus opiniones y conocimientos previos. (Perkins, 2016)
[55] Este principio tiene que ver con aprender a aprender. (Perkins, 2016)

Marco metodológico

Teniendo en cuenta que el presente trabajo final de maestría responde a una maestría profesional, tiene como producto final la realización de un prototipo de un espacio y comunidad virtual destinado a docentes y familias.

Por lo tanto, el marco metodológico se estructura en torno a:

- Un marco metodológico del diseño tecnológico.
- Los instrumentos y técnicas de investigación.
- El trabajo de campo.

Marco metodológico del diseño tecnológico

Al comenzar a delinear el marco metodológico del diseño tecnológico se partió desde dos ejes:

- El concepto de innovación. Inés Aguerrondo (2002).
- Los conceptos en torno al Pensamiento de diseño, desarrollado por McIntosh (2016)

Sobre la base de estos conceptos se delineó la metodología de trabajo a partir de la cual se construyó el prototipo ~~Des~~Conectando Familias.



Imagen 3. Marco metodológico.

Innovación

Según expone Aguerrondo (2002) en toda **innovación** se da un cambio estructural a nivel micro. Ahora bien, para comprender dicha afirmación es necesario distinguir los diferentes tipos de cambio[56] que pueden presentarse:

1. Cambios que afectan los aspectos estructurales o los aspectos fenoménicos.
2. Cambios que afecten todo el sistema o un ámbito restringido de él.

[56] "el cambio social es la ruptura del equilibrio del sistema, entendiendo por "equilibrio" su funcionamiento "rutinario"" (Aguerrondo, 2002, p. 5).

De este modo, el entrecruzamiento de los ejes mencionados determina la tipología de cambios que se detallan a continuación (Aguerrondo, 2002):

- **Transformación** estructural a nivel macro.
- **Reforma** fenoménica a nivel macro.
- **Novedad** fenoménica a nivel micro.
- **Innovación** estructural a nivel micro.

Ahora bien, en el caso del presente trabajo, una innovación consistiría en modificar la relación entre las tecnologías y el uso que de ellas hacen familias y docentes. En este sentido, la propuesta del sitio "~~Des~~Conectando Familias" tiene como propósito que su implementación produzca un cambio estructural, en la medida que los actores involucrados puedan desarrollar y adquirir herramientas para la reflexión y utilización de pantallas de manera consciente. Esto replicaría en una modificación del entorno familiar-vincular, tanto como en una resignificación de las prácticas de enseñanza -aprendizaje mediadas tecnológicamente.

Cuando se habla de innovación[57], se hace referencia a un cambio de paradigma[58] y esto implica pasar de las reglas de juego que se conocen a nuevas maneras de hacer las cosas, que deben ser inventadas otra vez (Aguerrondo, 2002). Esto significa, que dichos cambios impactarían profundamente en las formas de interacción social y por tanto en cómo los sujetos (familias y docentes) ven alteradas, desde sus formas de socialización hasta los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

[57] Las innovaciones son a nivel micro y "tienen como objetivo desarrollar modelos alternativos basados en nuevas concepciones" (Aguerrondo, 2002, p 5)

[58] Según Aguerrondo (2002, p 6) "un paradigma es un modo de percibir, pensar, valorar y hacer, asociado con una particular visión de la realidad.

Inés Aguerrondo, en la entrevista telefónica, agrega que utiliza un método para distinguir una innovación de lo que no lo es y es el triángulo didáctico, compuesto por la enseñanza, el aprendizaje, el conocimiento. Entonces una innovación se expresa porque produce un cambio paradigmático y profundo en el aprendizaje, en la enseñanza y en el conocimiento. Por lo tanto, será necesario evaluar si esto sucede al poner en marcha el prototipo ~~Des~~Conectando Familias, y si el contenido que propone (las actividades, entrevistas), produce un cambio paradigmático y profundo en el aprendizaje de todos los actores implicados y en la forma de enseñar de los/as docentes y en el conocimiento que se intenta socializar.

Según expone Aguerrondo (2002) el proceso de innovación en la producción de un artefacto transita por diversas etapas tal como representa en el siguiente gráfico:



Figura 4. Etapas de la innovación.

Sin embargo, es importante destacar que no se dan en forma lineal, sino que todo proceso de innovación tiene un carácter de espiral donde se van potenciando los aspectos de las distintas etapas (Aguerrondo, 2002).

1. **La génesis.** Siguiendo a Aguerrondo (2002) puede afirmarse que se debe transitar un largo proceso, en el que se van dando las condiciones necesarias para que pueda surgir una innovación. Es por ello que, en el presente trabajo, al realizar el estado de la cuestión se analizaron diversos sitios existentes, dedicados a las familias y educadores en cuanto al uso de la tecnología por parte de los niños y niñas, pero ninguno está dedicado a la franja etaria a la que se dedica nuestro diseño. Por lo tanto, podría convertirse en una verdadera innovación, dentro de los sitios existentes.

En l**a etapa de la génesis** pueden distinguirse **tres momentos** (Aguerrondo, 2002):

- Las condiciones previas.
- La brecha para innovar.
- La elaboración de la propuesta.

1.1 ***Las condiciones previas.*** Dentro de las condiciones previas pueden distinguirse dos elementos:

- La **detección de un problema**, en el presente trabajo se observa la preocupación en padres y docentes acerca del uso de las pantallas en niños/as menores de 6 años, siendo ese problema el motor del presente trabajo. Dicho problema, se ubicará en un tiempo y espacio, con datos reales y actuales, para lo que se llevarán adelante diferentes entrevistas a familias, docentes y directivos, con la finalidad de detectar las particularidades de ese problema, en el aquí y ahora, teniendo en cuenta el contexto en el que se da el trabajo.

- Contar con una **masa crítica de ideas** a partir de la cual se logre comprender y proponer soluciones para el problema detectado. Estas ideas serán claves, ya que orientan el proceso de cambio. Es aquí donde se realiza el estado de la cuestión y el marco teórico, de los cuales, surge esta masa de ideas que serán el motor del cambio.

1.2 ***La brecha para innovar.*** La cual también es llamada: "ventana de oportunidad de la innovación haciendo alusión a que es algo que se abre y se cierra y a lo cual hay que estar muy atento porque generalmente no es una situación permanente, sino que constituye una oportunidad" (Aguerrondo, 2002:79).

En el presente trabajo, se encuentra una oportunidad en el contexto de pandemia mundial de COVID-19, dónde la preocupación de las familias ha crecido debido al tiempo que los/as niños/as utilizan las pantallas, como consecuencia del aislamiento social preventivo y obligatorio.

La brecha para innovar incluye también dos elementos:

- El **estructural**: tiene que ver con las condiciones que hacen posible la inserción de la innovación. aspecto, por un lado, enteramente relacionado con las necesidades familiares y escolares de esta época tan particular de pandemia. Y por el otro, la incorporación del nuevo diseño curricular para la educación inicial, niñas/osde 4 y 5 años[59] a finales del 2019, donde la educación digital se incorpora cómo un área transversal fundamental dentro de la educación de la primera infancia, y las políticas públicas que se vienen realizando en los últimos 15 años.

[59] https://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/dc_nivel_inicial_4_5_0.pdf

- El **coyuntural**: Está dado por quien o quienes son los que se hacen cargo de ella para alentarla, promocionarla y dirigirla. (Aguerrondo, 2002).

En el caso del presente trabajo, quién lo lleva adelante es la autora de este, ya que es quien desarrolla el sitio. Además, se prevé que los docentes y familiares que utilicen la plataforma sean quienes le den vida, provocando una verdadera innovación. Al modificar sus prácticas en las escuelas y los hogares, de lo contrario la plataforma será simplemente una novedad, un cambio y no una verdadera innovación para quienes la utilicen.

1.3 La elaboración de la propuesta de innovación. Se puede decir que es un momento decisivo para el desarrollo de la innovación, ya que es el instante dónde se explicita la propuesta y el carácter que tendrá. (Aguerrondo, 2002). En el presente trabajo, lo primero que se realizó fue analizar los sitios existentes, encontrar el factor común entre ellos y descubrir la falta de un sitio dedicado a las edades correspondientes entre 0 y 5 años. Por el otro, se examinaron las plataformas existentes para desarrollar el sitio deseado, analizando los pros y contras de cada una y se optó por la realización de este en Google site.

Respecto a la elaboración de la propuesta, se distinguen dos cuestiones fundamentales:

- La **improvisación**, en el presente trabajo claramente no hay lugar para la improvisación, ya que todos los pasos son analizados, teniendo en cuenta el contexto, las necesidades de los futuros usuarios, la opinión de los expertos, las reglamentaciones vigentes, los diseños curriculares, entre tantos otros puntos de referencia a lo largo del trabajo.

- La **participación**, en el proceso de armado de la plataforma, se genera por medio de las entrevistas a expertos, directivos, docentes y familias, cuyos relatos y experiencias enriquecen el sitio a realizar. Ahora bien, cuando el sitio esté en funcionamiento, la idea es que la participación sea continúa, con charlas de expertos, webinars, noticias que se actualicen, experiencias y opiniones de docentes y familias, consejos, recomendaciones, foros, entre otras opciones posibles.

2. La implementación. Es en esta etapa donde una innovación se lleva a la práctica, esto constituye un proceso donde se construye uno de los aspectos centrales para el éxito de la innovación, la viabilidad del proceso (Aguerrondo, 2002.). Al respecto, es necesario tener en cuenta tres condiciones:

2.1 ***El querer hacer.*** Se refiere a la **viabilidad político cultural**. Son varios los factores que benefician la utilización del sitio por parte de las familias y docentes, tales como el nuevo diseño curricular, la pandemia de COVID-19, las políticas públicas, la necesidad de las familias de saber cómo mediar entre los niños/as y las tecnologías, entre otros. Pero podrían surgir resistencias, que es interesante detectar en las entrevistas que se van realizando. De esta manera, se facilitaría el trabajo posterior e incluso aportando información sustancial para cambios y transformaciones del sitio en cuestión.

2.2 ***El saber hacer.*** Relacionado con la **viabilidad técnica**. En este caso, se presentan dos dimensiones diferentes:

- La **técnico profesional**[60]: es analizada en profundidad en lo que se refiere al estado de la cuestión y el marco teórico, que son los que sustentan el

[60] La dimensión técnico profesional es la que tiene que ver con las teorías y conocimientos que describen y explican el problema que se quiere resolver, además incluye los resultados de investigaciones que dan cuenta de experiencias concretas similares a la que se quiere poner en práctica (Aguerrondo, 2002).

trabajo desde lo teórico, las experiencias existentes, ciertas respuestas ya conocidas o experiencias fallidas.

- La **organizativo administrativa**[61]: tiene lugar al momento de seleccionar la plataforma a utilizar y al confeccionar el sitio.

2.3 ***El poder hacer***. Referido a la **viabilidad material**. se refiere a los recursos disponibles para llevar adelante el sitio, y estos son en tres órdenes diferentes:

- Los **recursos humanos:** Se cuenta con expertos dispuestos a conceder entrevistas y ayudar en la confección del sitio con sus saberes; con familias, docentes, directivos, quienes se comprometieron a aportar su tiempo en la realización de entrevistas, para visibilizar su punto de vista, sus experiencias, sus necesidades y problemáticas con respecto al tema en cuestión.
- Los **recursos temporales**[62] : se tiene en cuenta un tiempo de acción estimado, de lo que llevará cada etapa de trabajo, aclarando que estos serán flexibles.
- Los **recursos materiales**: se busca una plataforma gratuita que cumpla con las necesidades del sitio a desarrollar, los expertos y demás entrevistados brindan su tiempo en forma voluntaria y gratuita sin convertirse este punto en un impedimento económico. En cuanto a la bibliografía se cuenta con la biblioteca de la Universidad, libros e investigaciones en línea y un presupuesto para la compra de algunos materiales necesarios.

[61] La dimensión organizativo-administrativa "Es el tipo de viabilidad que considera las variables organizativas y administrativas que facilitan el desarrollo de las innovaciones" (Aguerrondo, 2002, p. 89)

[62]En cuanto a los recursos temporales se debe aclarar que es fundamental manejar el tiempo en el proceso de innovación, teniendo en cuenta la secuencia de acciones, la duración de cada etapa, prever lo que sucederá. Además, para que una innovación muestre sus efectos habrá que esperar el tiempo de la maduración del proceso (Aguerrondo, 2002).

3. **La evolución del proceso innovador**[63] **.** En esta etapa puede verse el verdadero camino que toma la innovación y en donde Aguerrondo (2000) especifica tres procesos principales: consolidación, burocratización e interrupción.

Por consiguiente, pueden ocurrir diferentes posibles escenarios, que el sitio realmente se ponga en marcha y se consolide su uso, es decir que se utilice, afiance y enriquezca. Puede que se burocratice, es decir, que exista, algunos usuarios lo visiten, pero no lleven adelante las recomendaciones, ni participen de los webinars, charlas, foros, por lo tanto, no se dé una verdadera innovación con la implementación del sitio. Por último, puede suceder que el sitio nunca se ponga en marcha, es decir, que quede en un proyecto que no se lleva adelante, por lo tanto, se dé la interrupción de este.

Pensamiento de diseño

Ampliando y complementando el concepto de la innovación, el segundo punto de anclaje, en cuanto a lo metodológico es el **Pensamiento de diseño**, siguiendo el trabajo de McIntosh (2016), es necesario decir que las grandes innovaciones del mañana, en la mayoría de los casos se encuentran resolviendo problemas mundanos, que nadie a resuelto aún, construyéndose sobre instantáneas del funcionamiento actual de las cosas, reflexionando acerca de cómo podrían hacerse mejor las cosas.

Así mismo, es importante aclarar que en un principio esta metodología estaba planteada para el desarrollo de productos, pero en la actualidad es una herramienta generadora de innovación. Ahora bien, una de sus características fundamentales es que está centrada en el usuario y en la empatía, será primordial hacer una composición del lugar, análisis de la situación, ser conscientes de donde se está y qué se necesita.

[63] La evolución del proceso innovador se trata de diferentes cursos alternativos que toma la innovación a esta altura del proceso (Aguerrondo, 2002).

Para ello, es necesario tener claros los objetivos generales y específicos del trabajo durante la elaboración del prototipo, serán una guía a través de su desarrollo y permitirán ir atravesando las diferentes etapas.

Por lo tanto, partiendo del problema identificado: Beneficios y perjuicios en el aprendizaje del uso de pantallas en niños de cinco años o menos, se plantean nuevos problemas, nuevos interrogantes y cuestionamientos. Dividiendo el problema en partes más pequeñas, descomponiendo los elementos del problema.

Desde este enfoque metodológico, se vuelve fundamental la curiosidad, el deseo de mejorar, el cuestionar cada paso, el deseo de aprender cada día un poco más, el ser empáticos, asumiendo que todo ello hace posible la integración y adaptación al entorno (McIntosh, 2016).



Imagen 5. Pensamiento de Diseño

Ahora bien, el método de McIntosh (2016) atraviesa **cinco fases**:

Empatizar. La idea de este momento es realizar una inmersión en la realidad del usuario, en el presente trabajo serán los docentes y familias que utilizarán ~~Des~~Conectando Familias, por un lado, y la investigación acerca de los beneficios y perjuicios del uso de tecnología en niños pequeños, por el otro.

Se comienza entonces con una profunda comprensión de las necesidades de los usuarios implicados, en la solución que se está desarrollando (McIntosh, 2016), en este caso es el ambiente virtual propiamente dicho y el entorno de los/as niños/as.

De allí que es necesario ponerse en el lugar del otro, en su piel, su cabeza y sus problemas, para ser capaces de generar soluciones consecuentes con sus realidades (McIntosh, 2016).

Definir. Aquí es donde se filtra la información recopilada en la fase anterior, dejando lo que aporta valor y lleva a nuevas perspectivas interesantes; identificando problemas cuyas soluciones son clave para la obtención de un resultado innovador. Definir el problema y dividirlo en problemas más pequeños y concretos, analizando lo que docentes y familias necesitan resulta indispensable para esta instancia. (McIntosh, 2016).

Idear. El objetivo es generar cuantas más opciones mejor. Las actividades favorecen el pensamiento expansivo, y por eso no debe haber límites ni juicios de valor. Todo vale ya que en muchas ocasiones las ideas más raras son las que generan soluciones más innovadoras. (McIntosh, 2016). El entorno virtual tendrá todos los elementos que se consideren necesarios, este es el momento de ser creativos, de expandir las ideas.

Prototipar. Es dónde se construye un modelo rápido que ayudará a dar forma a lo que hasta este momento era una idea o un concepto, a partir de esta etapa ya existe algo físico, algo que se puede visualizar, son los primeros momentos del ambiente virtual (McIntosh, 2016). Y a partir de este prototipo se realizará ~~Des~~conectando Familias.

Testear. Es la etapa en la que se prueba el prototipo con la ayuda de un público objetivo buscando un feedback, para luego incorporar las conclusiones para mejorar la solución que se está buscando[64].

Según McIntosh (2016) las cinco etapas pueden organizarse en **tres horizontes**: el primer horizonte es el aquí y ahora y el tercer horizonte es ese lugar que se percibe como remoto de las innovaciones que una determinada organización tiene que emprender para garantizar su futuro. El horizonte dos es el período de transición entre uno y otro, donde se van eliminando las actividades típicas del primer horizonte, para llegar a las actividades típicas del tercer horizonte. Es el viaje desde el statu quo del primer horizonte hasta llegar al tercer horizonte.

En cada horizonte se encuentran una serie de elementos, estrategias, dinámicas, pasos a seguir que les van dando vida:

- En el **primer horizonte** se presenta el proceso de inmersión de la situación o problema, el diagnóstico, las entrevistas, la empatía, la observación, el estado de la cuestión, el marco teórico.
- El **segundo horizonte** es el período intermedio que da lugar al tercer horizonte. Se trata de focalizar el problema. Realizar una síntesis y análisis de lo observado e investigado.

[64] Los puntos de este apartado se encuentran en: ¿Qué es design thinking?. (2017) citado en la bibliografía.

- En el **tercer horizonte** se traza una solución y el camino hacia esa solución. Por lo tanto, es el momento de la realización del prototipo buscando retroalimentación.

Instrumentos y técnicas de investigación

Si bien el marco metodológico de diseño e implementación del dispositivo tecnológico se estructuró a partir de los conceptos de innovación y pensamiento de diseño; en lo que respecta a los elementos propios del trabajo de investigación se implementaron los siguientes instrumentos - técnicas:

- Entrevistas a expertos e informantes claves.
- Construcción de modelo teórico de sustentación.
- Análisis de plataformas existentes. (Revisión de antecedentes prácticos - tecnológicos)
- Análisis de artículos periodísticos. (Revisión de antecedentes teóricos)
- Análisis de tipos de plataforma para diseñar el prototipo. (Revisión de diseños y estilos)
- Confección de fichas de investigaciones existentes acerca del tema analizado. (Fichaje bibliográfico)
- Análisis de documentos curriculares acerca del tema en cuestión..
- Análisis de cuentos, revistas y canciones acerca del tema en cuestión.
- Muestreo heterogéneo de testeo.

Trabajo de campo

Entrevistas.

Se realizaron entrevistas a familias, a docentes y a expertos en el tema de las TIC, con la intención de empatizar con ellos/as y tener herramientas para incorporar al

prototipo del sitio, acerca de sus necesidades, inquietudes, problemáticas, reflexiones, preocupaciones, entre otras opciones posibles.

Entrevistas a familias. En primer lugar, se analizan las entrevistas realizadas a las familias, a partir de las cuales se puede observar como el uso de pantalla en los hogares es un tema, vigente, que impacta en la dinámica familiar. Conviene subrayar que, cada familia presenta una organización diferente en cuanto a las reglas de uso, y en cuanto a la dinámica familiar frente al uso de tecnologías. Así pues, existen situaciones totalmente variadas:

- Familias que permiten el uso de pantallas a libre demanda.
- Familias que tienen reglas claras que se cumplen.
- Conflictos entre los integrantes de las familias por el uso de las pantallas.

En referencia a los aspectos negativos del uso de pantallas las familias identifican los siguientes: problemas de concentración, físicos, no poder manejar la ansiedad, modificar la conducta o la personalidad, generar dependencia y el abuso en el uso.

En cuanto a los aspectos positivos se refieren a la posibilidad de acceder a otras instancias de conocimiento , dadas en el acceso a mayor información. A la vez que establecen que con las tecnologías se diluyen las fronteras entre el aprender y el jugar.

Además, los referentes familiares entrevistados coinciden en reconocer la importancia del uso regulado y administrado de las tecnologías sin caer en situaciones de abuso de estas. Igualmente afirman que las escuelas no estaban preparadas para el cambio que trajo la pandemia, el consiguiente aislamiento y la necesidad de las clases virtuales, alterando la organización familiar y haciendo más difícil el control en el uso de las pantallas.

También, manifiestan desconocer soft y apps específicas para niños y niñas de nivel inicial con contenido pedagógico. Por lo cual se expresan interesados en recibir este tipo de información y les parece muy interesante poder ser parte de ~~Des~~Conectando familias y recibir información acerca de materiales para niños y las repercusiones sobre el aprendizaje del uso de pantallas.

Entrevistas a docentes y directivos. En el contexto del testeo del sitio, se entrevistaron diferentes profesionales de la educación con formación heterogénea y específica en el nivel inicial: psicopedagogas, psicomotricistas, licenciadas en educación, educación inicial y ciencias de la educación. Por otra parte, algunas poseían capacitación en la incorporación de las tecnologías en el nivel inicial y otras no. Así mismo, los puestos que ocupan en la actualidad también son variados: docentes de inicial, directoras, docentes de terciario, educación especial. Cabe destacar que, esta selección intencional permite una mirada ecléctica de la tarea docente dentro de la educación inicial.

Por lo que se refiere, a la incorporación de las TIC en el aula del nivel inicial, todas las docentes entrevistadas coinciden en que es necesaria y fundamental su incorporación, considerando que sería impensado un espacio educativo alejado de la tecnología. Por otra parte, afirman que las tecnologías estimulan el interés de las/los niñas/os posibilitando aprendizajes más dinámicos y significativos.

Sin embargo, acuerdan en que actualmente no se da una verdadera incorporación de las TIC en las escuelas que desarrollan sus prácticas docentes. Esto sería consecuencia de falta de recursos, falta de capacitación, ausencia de interés o por miedo al cambio. Además, coinciden en la falta de capacitación docente con respecto a las TIC.

Igualmente, la mayoría reconoce no estar familiarizada con las herramientas, apps y materiales didácticos existentes y sólo una de ellas describe la existencia de estos, pero

reconoce no utilizarlos en el aula. Lo mismo sucede con los diseños curriculares, si bien, los entrevistados reconocen su existencia, manifiestan no utilizarlos y no han profundizado en su lectura.

También coinciden en que las tecnologías impactan en la vida familiar, pero sus miradas al respecto son diversas. Dentro de las consecuencias se identifican las siguientes: "niños que no fijan la mirada porque los adultos no los miran; dicen que las tecnologías ocupan el lugar del club, la calle, los amigos; hablan de la importancia de que los niños/as no tienen que estar conectados todo el tiempo, la importancia de cuidar el exceso en su uso y la presencia de conflictos en las familias por este tema.

Acerca de los aspectos positivos en cuanto a la incorporación de las TIC, hablan del enriquecimiento de las prácticas, que atraen la atención de los niños/as y a avanzar en aspectos como los números, colores, rompecabezas, etc. Además, consideran que se genera un abanico de posibilidades y opciones, sin embargo, consideran también que hay que elegir la propuesta adecuada para el grupo, la edad, la actividad pedagógica planteada. Agregan, además, que son positivas si se usan en situaciones específicas y no todo el tiempo.

Con respecto a los efectos negativos de la incorporación de las TIC en el aula de nivel inicial, la mayoría de las docentes entrevistadas concuerdan en que no se presentan. Sin embargo, coinciden en que dicha incorporación debe estar mediada por una posición didáctica y pedagógica, sin ser la única fuente de información, y con una mirada crítica sobre lo que se ofrece.

Con relación a la pandemia por COVID-19, todas las docentes entrevistadas manifiestan haber realizado videoconferencias por zoom u otras plataformas similares, tanto en la comunicación con las familias, como en la organización de las clases. Aunque

es de destacar que esto se vivió como un proceso desestabilizante que luego de un tiempo se naturalizó. A pesar de ello, ninguna de las entrevistadas prefiere esa experiencia virtualizada a la presencialidad.

Para finalizar, revalorizan la opción de contar con una plataforma dedicada a la educación en TIC para niños y niñas pequeños, considerando importante la incorporación de información y capacitación para las familias y docentes para que puedan decidir críticamente. Así mismo, algunas plantean terminar con los posicionamientos culpabilizadores hacia las familias y otra habla de la importancia de aclarar que las pantallas no son un problema, ni son adictivas.

Entrevistas a expertos. En tercer lugar, se analizan las entrevistas realizadas a expertos, la primera fue una conversación telefónica con **Inés Aguerrondo** para profundizar sobre el concepto de innovación que es uno de los pilares del marco metodológico del presente trabajo.

Antes de nada, en dicha conversación, Aguerrondo recomendó bibliografía específica acerca del tema y puntualizó sobre la diferencia entre una innovación y una mejora, expresando que si bien ambas son positivas logran cambios de diferente magnitud. Concretamente, lo ejemplifica de la siguiente manera: *"una mejora con las TIC sería usar la computadora como cuaderno de clase, y una innovación sería usar toda la profundidad que puede tener la computadora para cambiar el paradigma de enseñanza".*

Agregando a lo anterior, hizo hincapié en un método que utiliza para saber si se está produciendo una verdadera innovación y lo argumenta de la siguiente manera: *"mi metodología es el triángulo didáctico enseñanza, aprendizaje, conocimiento"*. Así mismo, Aguerrondo afirma que una innovación se da cuando se produce un cambio

paradigmático y profundo tanto en la enseñanza, como en el aprendizaje y en el conocimiento. Ahora bien, qué quiere decir que provoca un cambio paradigmático en el aprendizaje: *"la metodología tradicional del aula entendía que el alumno es un ser pasivo, un cambio paradigmático es llevar a la práctica pedagogías que hacen a las personas protagonistas de su propio aprendizaje. Esa es la lógica, lo mismo en la enseñanza, tenés que desarrollar evidencias, de que en realidad el docente no sea un trasmisor de conocimiento sino un facilitador del aprendizaje. Una vez que vos decís que tu aparato permite que el docente sea facilitador y se dé un aprendizaje profundo, vos podés decir que tu aparato es innovador".*

También se realizó una entrevista con **Francisco Albarello** para profundizar sobre los discursos que se dan sobre el uso de las tecnologías en los medios de comunicación y a lo largo de la historia. Albarello expresa que muchas veces se crean noticias a partir de datos aislados que se reúnen de manera forzada para crear impacto en lo que se va a decir, ya que las noticias negativas son más leídas que las positivas y tienen mayor impacto en el público.

Además, asegura que a lo largo de la historia siempre se ha generado una mirada negativa frente a un nuevo avance tecnológico. Así pues, se dio con la radio, la televisión y hasta con el libro, algo impensado hoy en día. Agrega que, cuando aparece un nuevo medio siempre hay ansiedad y la primer reacción es negativa.

Sin embargo, el entrevistado aporta un argumento destacable respecto del uso de pantallas, resalta como fundamental la orientación a las familias, ya que los adultos se preocupan mucho por el tiempo que los/as niños/as pasan frente a las pantallas, pero no tienen en cuenta el contenido que están viendo. Además, asegura que hay que recrear el diálogo generacional y no dejar a los/as niños/as solos/as frente a la pantalla.

Por otra parte, **Valeria Kelly** y **María Zysman** brindaron una mirada positiva de las tecnologías, hablando de los beneficios que presentan si son utilizadas significativamente. En el caso de Kelly focaliza la cuestión desde un enfoque pedagógico y específicamente en torno a la alfabetización digital; mientras que Zysman centra su enfoque en los beneficios pedagógicos y didácticos, aunque reconoce los riesgos de su uso sin mediación adulta. Desde lo expresado por Zysman se invita a reflexionar sobre el tiempo que los adultos están conectados, si ellos realizan un abuso en el uso será muy difícil poner límites a los/as niños/as y los invita a meditar acerca de los tiempos familiares que se pierden por el uso excesivo de las pantallas en los hogares.

Zysman habla de *"cero pantallas"* hasta los tres años pensando en el bienestar de los/as niños/as, sin embargo, realiza una salvedad durante el período de aislamiento por la pandemia de coronavirus, dónde las pantallas se convirtieron en el nexo con el mundo exterior, permiten estar conectados con la escuela, el trabajo, la familia, el entretenimiento, el arte, situaciones de aprendizaje, sosteniendo a las familias en este contexto. Sin embargo, asegura que al terminar la pandemia las pantallas deben desaparecer para los niños de estas edades. Al mismo tiempo, señala que no es prudente utilizar las pantallas para comer, dormir, calmar a los/as niños/as. También, afirma que los/as niños/as no pueden esperar, aburrirse, tolerar la frustración y el "no saber", que son el verdadero motor del aprendizaje, por el contrario, las pantallas les dan todo servido y no aparece ese deseo de saber cosas nuevas

Kelly plantea que la tecnología no es buena o mala, sino que "es", afirma que los/as niños/as desde que prestan atención a su entorno empiezan a manipular objetos y los dispositivos digitales no son la excepción, sin embargo los problemas se presentan cuando hay una falta de límites y se da un exceso en su uso; Zysman aporta otras

situaciones preocupantes, cuando no se presenta un contenido adecuado, cuando hay ausencia de acompañamiento adulto, cuando se utilizan las pantallas para calmar a los/as niños/as.

Zysman asegura que las tecnologías dan posibilidades y acceso a la cultura digital, Kelly afirma que, si el nivel inicial es un mediador cultural, ahí deberían entrar los dispositivos digitales, y ambas coinciden en que las TIC entran al aula con un sentido, no como un fin en sí mismas, sino con un sentido pedagógico, donde las tecnologías son un recurso para acceder a otra cosa.

A su vez, las pantallas tendrían que ser utilizadas para generar contenido, crear, pensar, aprender a ser críticos, dibujar, escribir, combinar dibujos y escrituras, hacer historietas, entre tantas opciones posibles. También, para dejar participar otras voces en la sala: profesionales, nenes/as de otro jardín, familiares, otros docentes. Pero, no debe ser el único recurso, sino uno más entre muchos otros. Así pues, Kelly asegura que los/as niños/as siguen eligiendo los libros, los bloques, los juegos del patio y no piden pantallas en el aula.

Asimismo, Zysman nombra a la tablet como la estrella del nivel inicial, es portable, no necesita siempre conexión a internet, se le puede cargar contenido, y además permite trabajar la interactividad, hipertextualidad y multimedialidad. Al mismo tiempo, dicho recurso invita, a los/as docentes a leer los mensajes que producen los/as niños/as nacidos en la cultura digital y a buscar el apoyo de las familias en las prácticas innovadoras.

De igual modo, Zysman espera que lo que aprendieron los/as docentes durante el período de pandemia puedan capitalizarlo al volver a las aulas.

Selección de plataformas para utilizar (Anexo 6)

Luego de analizar diferentes opciones presentes en el mercado se compararon 4 posibles plataformas para realizar el prototipo: wix, google site, weebly y webnode.

Se seleccionó Google site por ser la más sencilla, ideal para pequeñas empresas o proyectos individuales, con un diseño sencillo y minimalista, gratuita, sin anuncios publicitarios. Además, su uso es intuitivo y no requiere saberes técnicos de uso.

Práctica profesional

La práctica profesional fue realizada en el Colegio y Oratorio San Francisco de Sales y consistió en la realización de un relevamiento de las necesidades del equipo docente y directivo en cuanto a la capacitación en la incorporación de manera significativa de las TIC dentro del aula.

Se realizó un Plan de Acción, cuyo primer elemento era el diagnóstico institucional, a partir este se llevó adelante la planificación de la capacitación, la cuál se realizó de manera asincrónica en su totalidad, ya que fue un requisito de la institución.

Luego se comenzó a realizar la capacitación propiamente dicha con la participación del equipo docente y directivo de la institución, se llevó adelante un proceso de evaluación crítica de manera continua, modificando lo planificado cuando fue necesario.

Para realizar la capacitación se utilizó la plataforma Classroom ya que es muy sencilla de utilizar, este punto era sumamente importante para este equipo docente que posee pocos conocimientos en cuanto al uso de tecnología.

Por lo tanto, se relaciona directamente con el presente trabajo, sobre todo con la justificación de la incorporación de las TIC dentro de las aulas de nivel inicial y en la vida de los/as niños/as menores de 5 años, como un derecho de acceso a la cultura digital.

Link del plan de Acción: https://www.powtoon.com/c/bZuLCynXj85/1/m

Link de la práctica documentada en imágenes: https://youtu.be/so1dI22lIcM

Link del Trabajo final de la práctica profesional:

https://drive.google.com/file/d/1lElJI65NeKno-KlE4vqhqrAm4JmTdJFN/view?usp=sharing

Estructura de ~~Des~~ Conectando Familias

Prototipo del sitio.

https://sites.google.com/view/desconectandofamilias/p%C3%A1gina-principal

~~Des~~ Conectando Familias estará destinado a familias con acceso a internet y a dispositivos tecnológicos, a docentes y/o profesionales que trabajen con niños pequeños, o cualquier persona que se interese por el tema.

Será una deuda pendiente el trabajo con familias que no posean los recursos suficientes para acceder a ~~Des~~ Conectando Familias. Trabajando indirectamente con ellas a través de los docentes que participen de la plataforma y lleven al aula lo trabajado en ella. La edad de los niños estará comprendida desde el nacimiento hasta los 5 años.

Será necesaria la actualización constante de este espacio virtual, ya que, las herramientas tecnológicas, apps, juegos, recursos pedagógicos se actualizan a una velocidad alarmante.

Imágenes del prototipo.



Imagen 6: Página principal de ~~Des~~Conectando Familias.



Imagen 7: Sección para familias.



Imagen 8: Sección para docentes.



Imagen 9: Sección propuestas para niños/as



Imagen 10: Sección 0 a 2 años.

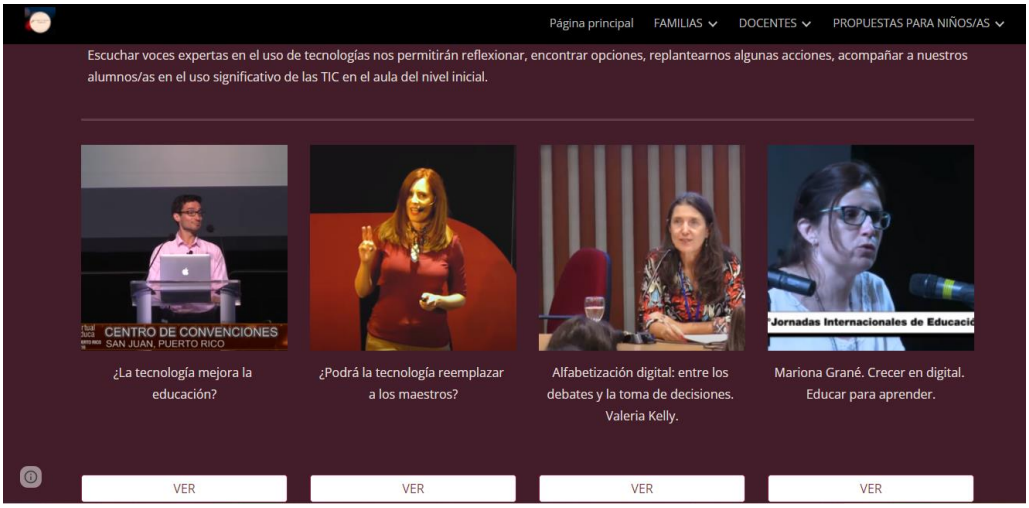


Imagen 11: Sección voces de expertos.

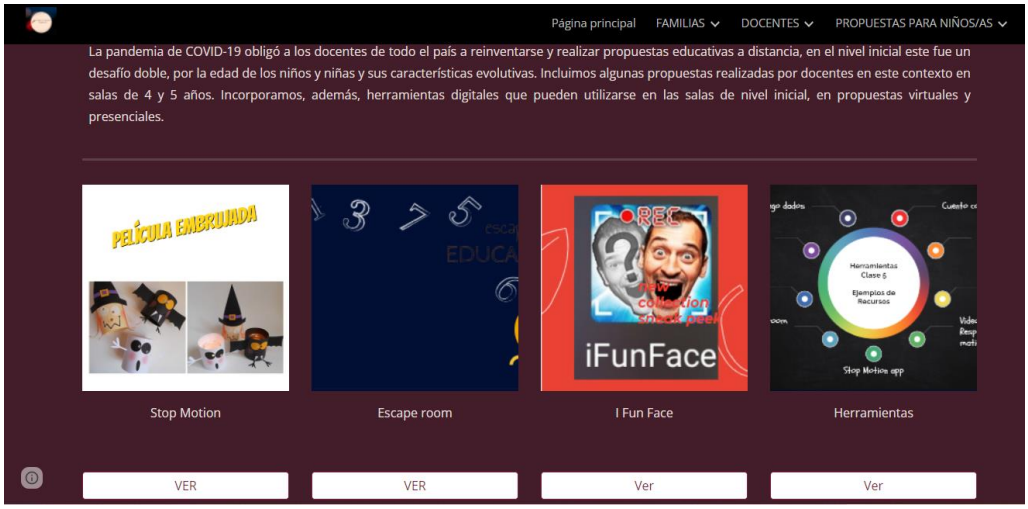


Imagen 12: Sección propuestas de educación.

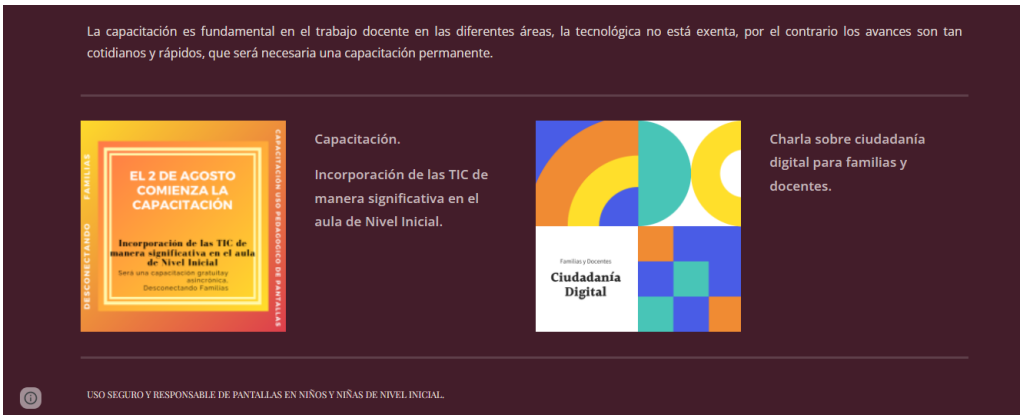


Imagen 13: Sección capacitaciones.



Imagen 14: Sección un encuentro con otros/as.

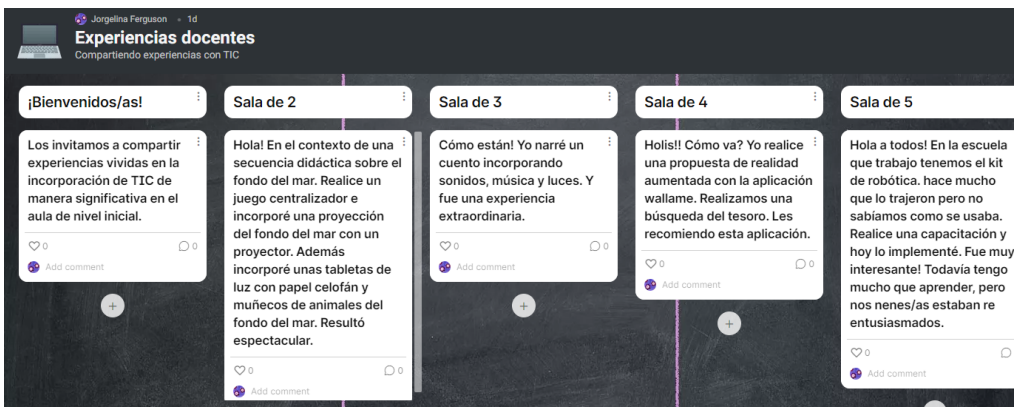


Imagen 15: Sección nuestras experiencias.



Imagen 16: Sección tu opinión.



Imagen 17: Sección documentos curriculares.

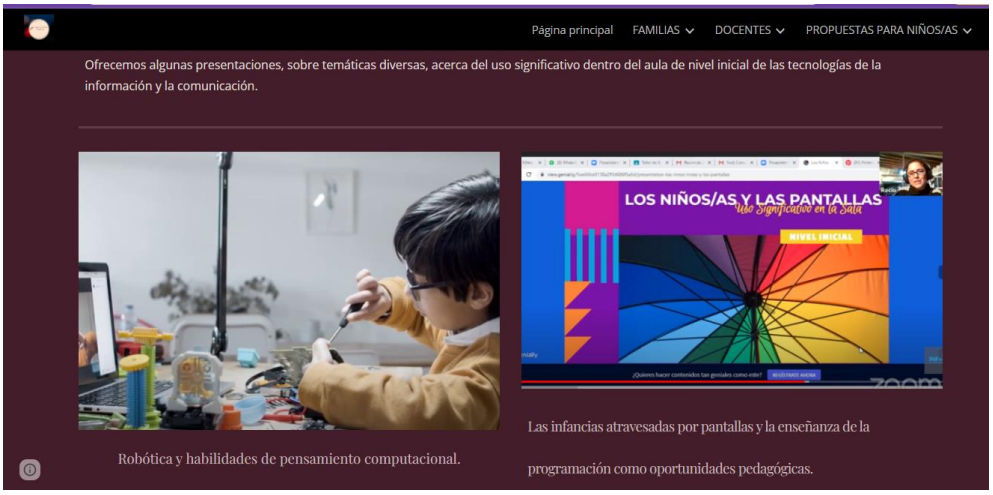


Imagen 18: Sección presentaciones.



Imagen 19: Sección podcast.

Tour virtual.

https://screencast-o-matic.com/watch/c3h3rcVrknR

Reflexiones y conclusiones finales

A partir de las páginas precedentes se han analizado diversos aspectos y cuestiones sobre los beneficios y perjuicios que el uso de pantallas produce en los aprendizajes de niños/as de cinco años o menos. Por lo tanto, se vuelve necesario, a modo de conclusión, recuperar las principales líneas de fuerza del tema que nos hemos propuesto indagar.

Al abordar el tema del uso de pantallas en los/as niños/as pequeños se encuentran dos grandes grupos de investigación, uno a favor y otro en contra del uso de estas por los niños/as menores de 6 años. Sin embargo, al analizar con mayor profundidad los argumentos, de los primeros y los segundos, se vislumbra una mirada que no siempre se ubica en perspectivas polarizadas y excluyentes, simplemente reflexionan acerca de cómo se insertan las TIC en el mundo actual, encontrando tanto beneficios como perjuicios en su uso.

Volvamos ahora la mirada hacia ciertas cuestiones relevantes en cuanto al uso de pantallas en los/as niños/as pequeños. En concreto, es recomendable cero pantallas en los niños menores de dos años, donde los beneficios del uso no existen y las dificultades que pueden presentarse son importantes por el momento evolutivo que están atravesando. En cambio, a partir de los 2 años sería importante un uso cuidado, con mediación adulta, en cuanto al contenido que se presenta a los/as niños/as, al tiempo de permanencia frente a las pantallas, el tipo de propuesta y la combinación con otras tareas de aprendizaje, exploración, socialización, ocio y esparcimiento.

Por otra parte, sería prudente evitar momentos como la alimentación y el sueño acompañados con pantallas y habría que concientizar a los adultos a ser partícipes de la

vida de sus hijos/as y alumnos/as en todo momento, específicamente en el uso de pantallas en casa y la escuela.

Por lo tanto, seria tarea de los adultos mediadores ofrecer otras prácticas de estimulación, juego social, activo, corporal y de movimiento. Igualmente, que oportunidades para desarrollar la creatividad, imaginación, habilidades sociales, la estimulación del lenguaje, la atención, la memoria y la producción intelectual.

Es así, como la actitud que los adultos referentes tomen frente al uso de la tecnología sería fundamental, en tanto se integren en los mundos de vida y en la socialización, como de la comunicación con otros, del trabajo colaborativo, del desarrollo de la imaginación. En consecuencia, será así como las vivencien los/as niños/as y serán herramientas sumamente enriquecedoras para su proceso de aprendizaje.

Así mismo, es importante que las familias tomen conciencia de la necesidad de la mediación adulta, siendo la compañía de los adultos referentes uno de los ejes esenciales para evitar los perjuicios que pueden traer las TIC a los/as niños/as y es esa misma mediación la que permitiría ingresar, a la vida de los/as niños/os, las virtudes que las TIC pueden brindar en relación al aprendizaje, el juego y el desarrollo integral de los/as niños/as que crecen en el siglo XXI en las sociedades de la información. Por el contrario, si el contacto con las tecnologías se produce como un tiempo libre de adultos, es posible que los/as niños/as no puedan beneficiarse de manera significativa con los aspectos positivos de las TIC, por el contrario, quedarían subsumidos en un mundo virtual que no aporta verdaderos desafíos y aprendizajes.

Otro punto sustancial a tener en cuenta es la comunicación entre las familias y la escuela, en esta área, es tan importante como en todas las demás, los acuerdos, consensos

y criterios similares que permitan a los niños vivir en armonía y llevar adelante su aprendizaje de manera significativa.

Por otro lado, es sustancial destacar que las TIC inciden en la enseñanza y estimulan el aprendizaje de los/as niños/as, influyendo en el desarrollo de capacidades y de la comunicación con adultos y pares. Además, será resulta vital alfabetizar digitalmente a las infancias, no solo en el uso de los diferentes dispositivos, sino también en lo relacionado a la producción audiovisual y la recepción crítica de la información, ya que no todo lo que se encuentra en las pantallas es bueno o adecuado para el momento evolutivo que están atravesando.

Así mismo, sería recomendable para el docente capacitarse y ampliar sus conocimientos para innovar el curriculum y mejorar la calidad educativa. De igual manera, la incorporación de la tecnología debe tener un sustento teórico, además de un sentido y un propósito, no utilizarse porque está de moda o como un fin en sí misma. Además, cada escuela podrá evaluar sus fortalezas y debilidades para detectar sus necesidades a nivel de competencia digital.

Resulta necesario hacer hincapié en lo valioso de un cambio didáctico y pedagógico, un nuevo escenario donde las tecnologías son parte constitutiva en nuestra conformación como sujetos sociales y por tanto se logre relacionarlas con aprendizajes significativos, no solo de contenidos sino también de competencias diversas.

Es así como, docentes y alumnos, al incorporar el modelo TPACK en el aula desde la perspectiva del aprendizaje pleno, pueden construir su propio aprendizaje mediado por tecnología a partir de experiencias reales y significativas.

A partir de lo relevado a través de las entrevistas realizadas a familias, docentes y directivos, se puede concluir que es escasa la información que poseen las familias acerca

del uso de pantallas, sus beneficios y perjuicios. Así mismo se detectó que los actores sociales involucrados se manejan, en general, por medio de la intuición, recomendaciones de conocidos y sin recibir información al respecto de la escuela o profesionales idóneos. De igual manera se observó que en el contexto de la formación docente, no suelen utilizarse los recursos tecnológicos digitales dentro de las aulas, por falta de capacitación, otros las utilizan, pero manteniendo el formato de educación tradicional y utilizando algún dispositivo tecnológico, sin aparecer una verdadera incorporación de las TIC.

Por lo expuesto se considera que el prototipo propuesto genera no solo un espacio significativo de aprendizaje a todos los actores involucrados , sino que también permite fomentar los lazos de comunicación y constituye una verdadera innovación en términos educativos.

En consonancia con las reglamentaciones vigentes , diseños y documentos curriculares, el prototipo promueve una revisión crítica y consciente de la incorporación de las tic dentro del aula y de la vida de los/as niños/as, como un derecho y una necesidad. Resulta responsabilidad de los adultos mediadores, cumplir con estas exigencias, sin descuidar el bienestar físico y psicológico de sus hijos/as y alumnos/as.

Ahora bien, la pandemia de COVID-19 produjo un giro inesperado en el uso de las tecnologías dentro de la escuela y el hogar, ya que estas se volvieron cruciales para mantener el vínculo con el exterior, con los afectos, la educación y ciertas reglas se vieron modificadas. Pero sería importante volver a pensar en algunos aspectos, si los/as niños/as vuelven a participar del mundo real, de la plaza, la escuela, las casas de familiares y amigos, las tecnologías también deben volver a su lugar de origen en la vida de las familias y escuelas, incorporando algunos aspectos, de esta época, que se consideren positivos y enriquecedores para la vida de los/as niños/as.

Finalmente, al analizar el tema en los medios de comunicación, se encuentran titulares sumamente alarmantes, y tajantes en cuanto a lo negativo de la incorporación de las TIC en los niños pequeños, sin embargo, al profundizar en estos, sucede lo mismo que frente a las investigaciones y las posturas de expertos. Puesto que, la principal dificultad es el uso inapropiado de las tecnologías y no en las tecnologías propiamente dichas, el abuso en el tiempo, la falta de control parental, los contenidos inapropiados para el momento evolutivo de los/as niños/as, la falta de acompañamiento de otras propuestas de exploración y enriquecedoras para los/as niños/as de estas edades.

Retomando la cuestión referente al prototipo desarrollado en el marco de la presente investigación , se resalta la intención de ~~Des~~Conectando Familias como punto de reflexión y encuentro sobre el uso de pantallas, sus beneficios y perjuicios para el aprendizaje formal e informal en niños/as de cinco años o menos.

Durante el proceso de diseño se realizó un minucioso relevamiento de las plataformas existentes, se arribó a la conclusión de que es necesario crear un tipo especial de plataforma, destinada al tema de las TIC específicamente para los/as niños/as menores de cinco años, ya que no se observa una plataforma con estas características. Por esta razón, el prototipo se presenta como un artefacto innovador e intentaría conformarse como una oportunidad innovadora para educadores y familias de estos/as niños/as, de encontrar consejos, palabras de expertos, un espacio de comunicación con otros y de reflexión mutua.

A partir de la puesta en marcha del prototipo, se abrirán diferentes aristas de aplicación e investigación, sobre el uso significativo de tecnologías en los hogares y centros educativos. Según mi punto de vista, se podría profundizar sobre el análisis de recursos didácticos digitales, intervenciones docentes mediadas por tecnologías,

propuestas mediadas por tecnología que enriquezcan el trabajo conjunto entre familias y docentes, propuestas de capacitación docente y concientización para familias.

Epílogo

A partir de lo analizado y realizado en el presente trabajo se abren múltiples puertas e interrogantes a descubrir y transitar.

Por un lado, nuevos horizontes por recorrer en este mundo de la tecnología educativa, la expectativa de nuevas tareas, roles y puestos a desempeñar. Por el otro, algunos desafíos presentes y futuros, nuevos estudios para profundizar lo aprendido a lo largo de la maestría y la escritura de la tesis.

Además, un conjunto de conocimientos, experiencias, competencias, valores, ejemplos, aprendidos y transitados a lo largo de este tiempo, de la mano de compañeros/as y docentes que hicieron posible este transitar.

Bibliografía

Agudelo, R. (1997). Estilos educativos paternos. Aproximación a su conocimiento. Bogotá. [en línea] [consulta 15 de mayo de 2022]. https://www.researchgate.net/publication/240627966_Estilos_educativos_paternos_aproximacion_a_su_conocimiento

Aguerrondo, I. Lugo, M. Pogré, P. Rossi, M. Xifra, S. (2002). La escuela del Futuro II. Cómo piensan y qué hacen las escuelas que innovan. Cap 1 y 2. Papers editores. Buenos Aires. Argentina

Aguerrondo, I. Xifra, S. (2002). *La escuela del Futuro I. Cómo piensan las escuelas que innovan.* Cap 1. Papers editores. Buenos Aires. Argentina.

Aisenstein, A. (2018). Cuerpo y cultura. Prácticas culturales y diversidad. Clase 20. Módulo 7. Diplomatura en infancias, pedagogía y educación. Flacso.

Amador, J. (2012). *Infancias, subjetividad y cibercultura: noopolítica y experiencia en sí*. Revista Universidad Distrital N° 15 Bogotá DC. Colombia [en línea] [consulta 15 de mayo de 2022]. https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/revcie/article/view/3935/5643

American Academy of Pediatrics. (2016). *Nuestra posición con respecto al tiempo para estar frente a una pantalla.* [en línea] [consulta 15 de mayo 2022].

https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/Media/Paginas/where-we-stand-tv-viewing-time.aspx

Ayuso, M. (2019). Muchos padres usan pantallas como niñeras. Entrevista a Castro Fumero. La Nación. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.lanacion.com.ar/comunidad/entrevista-muchos-padres-usan-pantallas-como-ninera-nid2274419

Area Moreira, M. (2015). Las TIC en educación. Tendencias y retos actuales. Conferencia Manuel Area. Tecnoeduca. [Archivo de video] [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.youtube.com/watch?v=NjGTHMplwWU

Area Moreira. M. (2011). Los efectos del modelo 1 a 1 en el cambio educativo de las escuelas. Evidencias y desafíos para las políticas iberoamericanas. Revista Iberoamericana de educación N 56. P 49-74. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://rieoei.org/historico/documentos/rie56a02.pdf

Area Moreira. M. (2010). El proceso de integración y uso pedagógico de las TIC en los centros educativos. Un estudio de casos. Universidad de Laguna. Tenerife. España. Revista de educación 352. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022]. http://www.revistaeducacion.educacion.es/re352/re352_04.pdf

Arfuch, L. (1995). La entrevista, una invención dialógica. Paidós. Barcelona. España.

Arroyo Tovar, R. (2012). Habilidades gerenciales: desarrollo de destrezas, competencias y actitud. Ediciones ECOE. Colombia.

Astudillo, R. Toledo, N. (2019). Uso de pantallas electrónicas en niños y niñas de edad preescolar: una mirada descriptiva de la realidad en 3 provincias de la región de Maule. Universidad de Talca. Facultad de Psicología. Chile. [En línea]. [consulta 15 de agosto 2020].

http://dspace.utalca.cl/bitstream/1950/11871/5/20190057.pdf

Barbieri, V. **(**2016).Los niños y las tecnologías de comunicación. Uso de pantallas e interfaces. Rosario. Argentina. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022] http://rephip.unr.edu.ar/bitstream/handle/2133/7053/LOS%20NI%c3%91OS%20Y%20LAS%20TECNOLOGIAS%20DE%20COMUNICACI%c3%93N.%20USO%20DE%20PANTALLAS%20E%20INTERFACES.pdf?sequence=7&isAllowed=y

Barrenengoa, P. (2020). Conjeturas sobre la subjetivación digital. Revista de Psicología 19. p 120-131. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022] https://revistas.unlp.edu.ar/revpsi/article/view/9172/8668

Bas Pena, E. Perez, M. (2010). Desafíos de la familia actual ante la escuela y las tecnologías de la información y la comunicación. Educatio S XXI Revista de la Universidad de Murcia. Vol. 28 N 1. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022] https://revistas.um.es/educatio/article/view/109721

Bauman, Z. (2016). Sobre la educación en un mundo líquido. Conversaciones con Ricardo Mazzeo. Paidós Estado y Sociedad. Buenos Aires. Argentina.

Becerra, c. Gomez, S. Bethencourt, A. (2021). Análisis categórico de materiales didácticos digitales en educación infantil. Portal ecoescuela 2.0 en el marco de la covid-19. Revista electrónica de tecnología educativa EDUTEC.. N 76. Universidad de Laguna. España. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022] https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2039/855

Berger, P y Luckmann, T. (1986). La construcción social de la realidad. Buenos Aires. Amorrortu. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022] https://zoonpolitikonmx.files.wordpress.com/2014/09/la-construccic3b3n-social-de-la-realidad-berger-luckmann.pdf

Bernete, F. (2010). Usos de las TIC, relaciones sociales y cambios en la socialización de las y los jóvenes. Revista de estudios de juventud. n 88. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022] http://www.injuve.es/sites/default/files/RJ88-08.pdf

Bordignon, F. Martinelli, S (2015) Expectativas y opiniones de docentes bonaerenses con respecto al programa conectar igualdad. Universidad del Zulia. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022] https://www.redalyc.org/jatsRepo/823/82346016005/html/index.html

Bustelo, E. (2018). Notas sobre infancia y teoría. Clase 4. Módulo 2. Diplomatura en infancias, pedagogía y educación. Flacso.

Brassart, L. (2019). Tensiones docentes ante la implementación de innovaciones tecnológicas en nivel inicial. Biblioteca UAI. Argentina. https://drive.google.com/file/d/1uLC-ZzYSPTgrRroJh4iapthrXEdqabFZ/view

Bringue, X. Sadaba Chalezquer, C. (2010). Niños y adolescentes españoles ante las pantallas: rasgos configuradores de una generación interactiva. Depósito académico digital de la Universidad de Navarra. [en línea]. [consulta 15 de mayo 2022] https://dadun.unav.edu/handle/10171/18443

Benitez, A. Rosales, A. (2016). El impacto del uso excesivo de tabletas y teléfonos inteligentes en el desarrollo emocional y vincular de los niños de 2 a 10 años y los efectos en las relaciones interpersonales. San Salvador. El Salvador. [en línea]. [consulta 15 de mayo 2022] [consulta 15 de mayo 2022] http://201.131.110.78/jspui/bitstream/10972/3103/1/0002435-ADTESBI.pdf

Burbules, N. (2012). El aprendizaje ubicuo y el futuro de la enseñanza. Dialnet. [en línea]. [consulta 15 de mayo 2022] https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4100463

Campos, Y. Garrido, I. (2017). Percepción sobre el abuso de pantallas y el lenguaje comprensivo. Universidad Finis Terrae. Santiago de Chile. Chile. [en línea]. [consulta 15 de mayo 2022] Campos-Garrido 2017.pdf (uft.cl)

Carrasco Rivas, F. Droguett Vocar, R. Huaiquil Cantegiani, D. Navarrette Truieta, M. Quiroz Silva, M. Binimelis Espinza, H. (2017). El uso de dispositivos móviles por niños: entre el consumo y el cuidado familiar. Universidad católica de Temuco. Chile. [en línea]. [consulta 15 de mayo 2022] 0719-2789-cuhso-27-01-00108.pdf (conicyt.cl)

Carrillo, G. (2017). Desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de edad mediante la tecnología educativa, pantallas digitales, dirigidas a los docentes del centro infantil Pekitos ubicado en el distrito metropolitano de Quito en el período académico 2017. [en línea]. [consulta 15 de mayo 2022]

http://www.dspace.cordillera.edu.ec:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/3082/70-DTI-17-17-0503889412.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Castells, M. (1998). La era de la información: economía sociedad y cultura. La sociedad red. Vol. 1. México. Alianza. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022] https://amsafe.org.ar/wp-content/uploads/Castells-LA_SOCIEDAD_RED.pdf

Cobo, C. (2016). Entrevista a Cristóbal Cobo sobre Innovación Pendiente - Aprendizaje Invisible. [Archivo de video] [consulta 15 de mayo 2022] https://youtu.be/2NKz7SvyFpQ

Cope, B. Kalantzis, M. (2010). "Multialfabetización": nuevas alfabetizaciones, nuevas formas de aprendizaje. Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios, 25(98), 53-92. [Archivo de video] [consulta 15 de mayo 2022] https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3616427.pdf

Crescenzi-Lanna, L. Grané-Oró, M. (2016). Análisis del diseño interactivo de las mejores apps educativas para niños de cero a ocho años. [En línea]. Revista Científica de Educomunicación. Comunicar, nº 46, v. XXIV. Barcelona. España. [consulta 15 de mayo 2022] http://eprints.rclis.org/29596/2/c4608es.pdf

Crescenzi-Lanna, L. Grané-Oró, M. (2021). Infancias y Pantallas. Evidencias actuales y métodos de análisis. Octaedro. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022] https://octaedro.com/wp-content/uploads/2021/06/9788418819216.pdf

Crovi Duretta, D. (2002). Sociedad de la información y el conocimiento. Entre el

optimismo y la desesperanza. Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales. Vol. XLV. N 185. Distrito Federal. México. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022] https://www.redalyc.org/pdf/421/42118502.pdf

Darias Esparragoza, D. Alvarez Bolaños, S. Castillo Acosta C. (2020). COVID-19: inclusión desde las TIC- TAC - TEP. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022] http://formacionib.org/noticias/?COVID-19-inclusion-desde-las-TIC-TAC-TEP

Deleuze, G. (2006). Post scriptum sobre las sociedades de control. Revista de la Universidad Bolivariana. Vol. 5. N 13. Universidad de los Lagos. Chile. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022] https://www.redalyc.org/pdf/305/30551320.pdf

Design thinking en el aula. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022] https://xn--designthinkingespaa-d4b.com/design-thinking-en-el-aula

Diseño Curricular para la Educación Inicial. Niñas y niños de 4 y 5 años. (2019). Ministerio de Educación e Innovación. Caba. Argentina. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022] https://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/dc_nivel_inicial_4_5_0.pdf

Duek, C. (2012). El juego infantil contemporáneo: medios de comunicación, nuevas prácticas y clasificaciones. Scielo. Vol 3. N 3. Porto Alegre. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022] https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-32892012000300009&script=sci_arttext

Duek, C. (2013). Infancia entre pantallas: las nuevas tecnologías y los chicos. Austral comunicación. [en línea] Revista Brasileira de Ciências do Esporte.Vol 3, N 1, Buenos Aires. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022] https://ojs.austral.edu.ar/index.php/australcomunicacion/article/view/91/111

Duek, C. (2018). [Fundación Arcor] Las nuevas tecnologías son parte del ecosistema donde viven los niños. [Archivo de video]. [consulta 15 de mayo 2022] https://www.youtube.com/watch?v=dAF-n1ZPB8Q

Duek, C. (2020). [Aula Abierta] Clase Abierta: "Infancias y Tecnologías: cómo encontrar un equilibrio" con Carolina Duek. [Archivo de video]. [consulta 15 de mayo 2022] https://www.youtube.com/watch?v=Gy4ZSTm7BiE&authuser=0

Dussel, I. (2010). Aprender y enseñar en la cultura digital. Argentina. [en línea] [consulta 15 de mayo 2022] http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL003074.pdf

Dussel, I. Gutierrez, D. (2006). Educar la mirada. Políticas y pedagogías de la imagen. Cap. Reflexiones sobre una experiencia de producción audiovisual y de formación docente. Ed. Manantial. Buenos Aires. Argentina. [en línea] [consulta 15 de mayo 2022] https://mediostamayo.files.wordpress.com/2016/09/dussel_educar-la-mirada.pdf

Educación 2030. Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del desarrollo sostenible 4. (2015). [en línea] [consulta 15 de mayo 2022]

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656_spa

Espinoza Gomez, A. (2013). Configuración de la subjetividad de la primera infancia en un momento posmoderno. [en línea] [consulta 15 de mayo 2022] https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4814912.pdf

Estefanell, L. (2020). Pantallas en casa: guía para acompañar a las familias en el uso de internet. UNICEF, Uruguay. [en línea] [consulta 15 de mayo 2022] https://www.unicef.org/uruguay/media/3001/file/Pantallas%20en%20casa.pdf

Fanta, D. Gaete, A. León, A. Marín, D. (2018). Uso de pantallas tecnológicas y el impacto en el desarrollo del lenguaje en niños de 2 años a 2 años 11 meses. [en línea]. Tesis de pregrado para optar al título de Fonoaudiólogo. Universidad Andrés Bello. Facultad de Ciencias de la Rehabilitación Escuela de Fonoaudiología. Chile. [en línea] [consulta 15 de mayo 2022] http://repositorio.unab.cl/xmlui/bitstream/handle/ria/10115/a127365_Fanta_D_Uso_de_las_pantallas_tecnologicas_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fernández Eslava, A. (2017). Las nuevas tecnologías en la primera infancia. Trabajo fin de Máster. Universidad de Cadiz. España. [en línea] [consulta 15 de mayo 2022] Las Nuevas Tecnologias en La Primer Infancia | PDF | Tecnología de información y comunicaciones | Aprendizaje (scribd.com)

Floridi, L. (2017). Luciano Floridi y 5 ideas sobre filosofía de la información. Ministerio de Cultura de la Nación. Argentina. [en línea] [consulta 15 de mayo 2022]

https://www.cultura.gob.ar/luciano-floridi-y-5-ideas-sobre-filosofia-de-la-informacion_4750/

Foucault, M. (1975). Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión. Siglo XXI editores. México. Argentina. España.

Franco Hernandez, S. (2021). Uso de las TIC en el hogar durante la primera infancia. Edutec. Revista electrónica de tecnología educativa. [en línea] [consulta 15 de mayo 2022] https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2067/849

Gallego Ramos, J. (2018). Cómo se construye el marco teórico de la investigación. Universidad Iberoamericana México. Cuadernos de Pesquisa. [en línea] [consulta 15 de mayo 2022] https://www.scielo.br/pdf/cp/v48n169/1980-5314-cp-48-169-830.pdf

García, F. (2016). [Virtual Educa] ¿La tecnología mejora la educación? Virtual Educa. Puerto Rico. [Archivo de video]. [consulta 15 de mayo 2022] https://www.youtube.com/watch?v=0jjumkWX2q4

Garcia, A. Caballero, Y. (2019). Robótica para desarrollar el pensamiento computacional en Educación Infantil. Comunicar. Revista científica de comunicación y educación. [en línea] [consulta 15 de mayo 2022] https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=59&articulo=59-2019-06

García-Zabaleta, E., Sánchez-Cruzado, C., Santiago Campión, R., y Sánchez-Compaña,

M.T. (2021). Competencia digital y necesidades formativas del profesorado de Educación Infantil. Un estudio antes y después de la COVID-19. Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa, (76), 90-108. [en línea] [consulta 15 de mayo 2022] https://doi.org/10.21556/edutec.2021.76.2027

Giddens, A. (1998). Sociología. Alianza editorial. España.

Goldin, D. Kriscantzky, M. Perelman, F. (2012). "Las TIC en la escuela: Nuevas herramientas para viejos y nuevos problemas". Editorial Océano. México.

Gómez Peña, R. Moreira Jinez, K. (2019). El uso de los equipos tecnológicos y su incidencia en el desarrollo de los procesos atencionales de los niños de cuatro años en la Escuela de educación general básica "San Francisco de Quito del período lectivo 2018-2019". Tesis de grado para Licenciatura con mención parvularia. Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. Ecuador. [en línea] [consulta 15 de mayo 2022] https://1library.co/document/zwv2x4vq-tecnologicos-incidencia-desarrollo-procesos-atencionales-educacion-francisco-periodo.html

González, L. (2020). [Aula Abierta] Clase Abierta. "Tecnologías en la primera infancia" Universidad de Córdoba. [Archivo de video]. [consulta 15 de mayo 2022] https://www.youtube.com/watch?v=QC0nFfrs3HI&fea.ture=emb_logo

González, L. (2017). [Ted Córdoba] Volver a mirarnos. [Archivo de video]. [consulta 15 de mayo 2022] https://youtu.be/QC0nFfrs3HI

González, L. (2019). Los vínculos más allá de las pantallas. Aula Abierta. [en línea]. [consulta 15 de mayo 2022]

https://aulaabierta.info/los-vinculos-mas-alla-de-las-pantallas-la-importancia-de-fomentar-el-encuentro-directo-para-garantizar-la-autoestima-y-el-bienestar-de-ninos-ninas-y-adolescentes/

González-González, .(2021). Análisis de las tecnologías tangibles para la Educación Infantil y principales estrategias pedagógicas. EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Número 76. [en línea]. [consulta 15 de mayo 2022] https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2085/851

Grané, M. (2021). Mediación digital parental. ¿Es necesaria una educación digital en la primera infancia?. [en línea]. [consulta 15 de mayo 2022] https://doi.org/10.21556/edutec.2021.76.2037

Grané, M. (2011). Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital. Capítulo 3: Infancia y pantallas, crecer con las TIC. Cuadernos Faros. N 9. Barcelona. Hospital Sant Joan de Deu. [en línea]. [consulta 15 de mayo 2022] https://www.researchgate.net/publication/278017110_El_impacto_de_lo_digital_en_la_comunicacion_y_las_relaciones_de_los_adolescentes#page=47

Gros, B. (2015). La caída de los muros del conocimiento en la sociedad digital y las pedagogías emergentes. [en línea]. [consulta 15 de mayo 2022] https://revistas.usal.es/index.php/eks/article/viewFile/eks20151615868/13002

Guerra, E. (2018). [tedx talks] ¿Podrá la tecnología reemplazar a los maestros? [Archivo de video]. [consulta 15 de mayo 2022] https://www.youtube.com/watch?v=4lKbigFoMUw

Harris, J. Mishra, P. Koehler, M. (2015). ¿Qué son los saberes tecnológicos y pedagógicos del contenido (TPACK)?. Universidad del estado de Michigan. USA. Revista Virtualidad, educación y ciencia. Año 6. N 10. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022] https://revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/article/view/11552/11983

Hernández Arbeláez, J. (2014). Nuestra vida en internet y otras pantallas. Hegemonía y creación en prácticas de uso y consumo de niños y niñas en Bogotá. Universidad Nacional de Colombia. Bogotá. Colombia. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022] Nuestra vida en internet y otras pantallas. Hegemonía y creación en prácticas de uso y consumo de niños y niñas en Bogotá (unal.edu.co)

Katz, J. Hilbert, M. (2003). Los cambios hacia una sociedad de la información en América Latina y el Caribe. CEPAL. (Comisión Económica para América Latina y el Caribe). [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022] https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/2354/2/S034237_es.pdf

Kelly, V. (2016) Cuaderno SITEAL/TIC - primera infancia frente a las pantallas: de fenómeno social a asunto de estado. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022] https://issuu.com/siproid/docs/tic_cuaderno_pantallas

Kelly, V. (2018). [Mediateca UCU] Alfabetización digital: entre los debates y la toma de decisiones. [Archivo de video]. [consulta 15 de mayo 2022] https://www.youtube.com/watch?v=A9Ft49JABCg

Lago Martínez, S. (2019). *Políticas Públicas e inclusión digital. Un recorrido por los Núcleos de Acceso al Conocimiento.* Instituto de Investigación Gino Germani. Facultad de Ciencias Sociales. Universidad de Buenos Aires. Argentina.

Lago Martínez, S. Gendler, M. Mendaz, A. Samaniego, F. Álvarez, A. (2017). Re

pensando la apropiación de las tecnologías digitales. Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de la República, Montevideo. Uruguay. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022]

https://www.aacademica.org/anahi.mendez/79.pdf

Laiglesia, L. (2016). La infancia desde las mediaciones tecnológicas y producciones audiovisuales. [En línea]. Revista Faro. Volumen 1. N 23. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Playa Ancha. Valparaíso. Chile. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5612417

Laraque Espinosa, C. (2010). ¿Sociedades de la información o sociedades del conocimiento? Congreso Iberoamericano de Educación Metas 2021. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022]

¿SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN O SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO? - Informe de Libros - ozzo2311 (clubensayos.com)

La importancia de la tecnología en la educación de los niños. Planeta Magic. [en línea] Barcelona. [consulta 15 de mayo 2022]

https://www.planetamagicbarcelona.com/la-importancia-de-la-tecnologia-en-el-aprendizaje-de-los-ninos

Latorre, E. Castro, K. Potes, I. (2018). Las TIC, las TAC, las TEP: innovación educativa en la era conceptual. Universidad Sergio Arboleda. Bogotá. Colombia.

Lazo, C. Gabelas, J. (2007). La educación para el consumo de pantallas, como praxis holística. Revista Latina de Comunicación Social. [en línea] vol. 10, núm. 62.

Laboratorio de Tecnologías de la Información y Nuevos Análisis de Comunicación Social Canarias, España [consulta 15 de mayo 2022] https://www.redalyc.org/pdf/819/81906220.pdf

Leoz, G. (2013).La función subjetivante del jugar: pantallas que muestran lo que se quiere ocultar. San Luis, Argentina. [en línea]. [consulta 15 de mayo 2022] https://www.aacademica.org/000-054/338.pdf

Libedinsky, M. (2018). Fundamentos didácticos en las propuestas que integren tecnología. Tecnología y enseñanza. Unidad 2. Maestría en tecnología educativa. UAI. Caba. Argentina

Lion, C. (2013) [enga ruscitti]. Aprender con tecnología. [Archivo de video]. [consulta 15 de mayo 2022] https://www.youtube.com/watch?v=KJ6J1YSz9FQ

Lion, C. (2017). [Centro de Innovación Mineduc]Transformar la formación en la era digital: desafíos y propuestas [Archivo de video]. [consulta 27 de abril 2020] Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=6--9-qBcfqQ

Lion, C. (2019). Los desafíos y oportunidades de incluir tecnologías en las prácticas educativas. Análisis de casos inspiradores. UNESCO. Buenos Aires. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022] https://www.buenosaires.iiep.unesco.org/sites/default/files/archivos/An%C3%A1lisis%20comparativos%20-%20Pol%C3%ADticas%20TIC%20-%20Carina%20Lion.pdf

Lion, C. (2020). Enseñar y aprender en tiempos de pandemia: presente y horizontes. Saberes y prácticas. Revista de Filosofía y educación. Vol 5 N 1. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022] https://revistas.uncu.edu.ar/ojs3/index.php/saberesypracticas/article/view/3675

Lion, C. (2012). Pensar en red. Metáforas y escenarios. Capítulo 2. Del libro ¿Cómo serán? El futuro de las escuelas y las nuevas tecnologías. Narodowsky, M y Sccialabba, A. compiladores. Ed. Prometeo. Cuidad autónoma de Buenos Aires. Argentina. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022] https://uruguayeduca.anep.edu.uy/sites/default/files/2019-03/Lion_Pensar_en_red_en_Narodowski_Como_seran.pdf

Livingstone, S. (2019). [Ted X Talks] La crianza de los hijos en la era digital. [Archivo de video]. [consulta 15 de mayo 2022] https://www.ted.com/talks/sonia_livingstone_parenting_in_the_digital_age?language=es

Livingstone, S. [LSE] Gearty Grilling: Sonia Livingstone: ¿nuestros niños están seguros en línea? [Archivo de video]. [consulta 15 de mayo 2022] https://www.youtube.com/watch?v=gph2hA9lgmU&list=RDCMUCK08_B5SZwoEUk2hDPMOijQ&start_radio=1&rv=gph2hA9lgmU&t=149

L´Ecuyer, C. (2013). [Ted X Talks] Wonder and Beauty in education: Catherine L Ecuyer al Ted x Manresa. [Archivo de video]. [consulta 15 de mayo 2022] https://www.youtube.com/watch?v=JcqXD5JgVXw

L´Ecuyer, C. (2018) [Aprendemos juntos] Las pantallas perjudican la atención de los niños. [Archivo de video]. [consulta 15 de mayo 2022] https://www.youtube.com/watch?v=dPfass4v_t0

Litwin E., (2005) “La tecnología educativa en el debate didáctico contemporáneo”, en

Litwin E., “Tecnologías educativas en tiempos de internet”. Editorial Amorrortu. Buenos Aires.

Lopez, S. Martín, S. Vidal, M. (2021). Análisis de aplicaciones móviles dirigidas a la infancia: características técnicas, pedagógicas, de diseño y contenido. Revista Iberoamericana de educación. Vol. 85. p. 81-100. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022] https://rieoei.org/RIE/article/view/4013/4118

Lo Re, S. (2020) Filosofía , hermenéutica y mediaciones tecnológicas educativas en la educación superior. Tesis de posgrado . UNLAM. P.21

Lugo, M. (2012) [Sitio Conectate UEPC] "El proyecto Tic en la escuela: aprender más, mejor y distinto" [Archivo de video]. [consulta 15 de mayo 2022] https://youtu.be/LnGHiNCRSxE

Machado, Y. Cruz, O. Santiesteban, D. Cruz, C. García, Y. Paz, S. (2017). Abuso de consumo de productos tecnológicos en edades tempranas: problemática no abordada en estudios médicos. [En línea]. Edumecentro vol.9 no.3. Santa Clara. Cuba. [consulta 15 de mayo 2022]

http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2077-28742017000300010&script=sci_arttext&tlng=en

Matoso Martinez, M. (2016). La inclusión digital desde Conectar Igualdad. UNLP. La Plata Argentina. [consulta 15 de mayo 2022] [En línea]

https://www.aacademica.org/matozo/18.pdf

Martin, E. Kelly, V. Lugo, T. Brenes, M. (2016). La infancia frente a las pantallas: un debate necesario. [consulta 15 de mayo 2022]. [En línea]

Infrastructura digital para educación: avances y desafíos para Latinoamérica - UNESCO Biblioteca Digital

Martínez, J. (2011). ¿Cómo integrar las nuevas tecnologías en educación inicial? [En línea] Repositorio del Ministerio de Educación de Perú. Educación Vol. XX, N° 39. pp. 7-22. [consulta 15 de mayo 2022]. Dialnet-ComoIntegrarLasNuevasTecnologiasEnEducacionInicial-5056871.pdf

Martin Barbero, J. (2005) *Cultura y nuevas mediaciones tecnológicas.* en América Latina. Otras visiones desde la cultura. Edita SECAB. Bogotá.

Martin, R. Contexto de aprendizaje. Formales, no formales e informales. Universidad del País Vasco. Escuela Universitaria de Magisterio de Vitoria. [En línea] IKASTORRATZA. e-Revista de Didáctica; 12; 7-2014; 1-14. [consulta 15 de mayo 2022]. https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/102958/CONICET_Digital_Nro.03c3b273-6ad3-4acd-8304-43393022fbae_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Martínez, M. (2018). Educación intelectual: debates, reflexiones y experiencias desde las vidas de los niños y niñas campesinos, indígenas y migrantes. Clase 18. Módulo 6. Diplomatura en infancias, pedagogía y educación. Flacso.

Martínez, R. Palma, A. Velázquez, A. (2020). Revolución tecnológica e inclusión social. CEPAL. [En línea] [consulta 15 de mayo 2022]. https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45901/1/S2000401_es.pdf

Martini, S. (2000). *Periodismo, noticia y noticialidad.* Editorial Norma, Buenos Aires.

Mcintosh, E. (2016). *Pensamiento de diseño en la escuela. Cómo lograr que surjan ideas innovadoras y hacerlas realidad.* Biblioteca innovación educativa. SM.

Mendieta, Z. (2017). Efectos adversos en el desarrollo visual y cognitivo en niños menores de 3 años relacionados con el tiempo excesivo de uso de pantallas digitales. [en línea]. Tesis de Grado. Facultad de Ciencias de la Salud Universidad de La Salle. [consulta 15 de mayo 2022]. https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1008&context=optometria

Meirieu, P. (2019). [Sitio Conectate UEPC] Encontrar en el aula el placer de aprender. [Archivo de video]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.youtube.com/watch?v=sFBIaiRe1oY

Mir, B. (2011). Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guia para educar saludablemente en una sociedad digital. Capítulo 5: Las competencias digitales en la escuela. Cuadernos Faros. N 9. Barcelona. Hospital Sant Joan de Deu.

Nogueira, M. Ceinos, C. (2015). Influencia de la tablet en el desarrollo infantil: perspectivas y recomendaciones a tener en cuenta en la orientación familiar. Santiago de Compostela. España. [En línea] [consulta 15 de mayo 2022]. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5247184

Odetti, V. (2018) [PENT FLACSO] Las pantallas en casa. ¿cómo utilizar las tecnologías con fines educativos?. [Archivo de video]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.youtube.com/watch?v=FIhgU6fO5YM

Ortiz Barrera, J. (2015). Tecnología al servicio de la enseñanza de la lectura con tablets en niños en edad Preescolar. Santiago de Chile. Chile. [En línea] [consulta 15 de mayo 2022]. http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/135165/Tecnologia-al-servicio-de-la-ensenanza-de-la-lectura.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ottolenghi, D. (2021). Alfabetización digital en el aula: qué es y porqué reclama un lugar en la escuela. Poliedro revista de la universidad de San Isidro. Argentina. Año II. N 5. [En línea] [consulta 15 de mayo 2022]. https://usi.edu.ar/publicacion-archivos/numero-5-completo/

Patiño, Y. (2013).Subjetividades, niños pequeños y nuevas tecnologías. Facultad psicología UBA Buenos Aires. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.aacademica.org/000-054/456.pdf

Perea Henze, I. (2012). Influencia de los contenidos de las nuevas pantallas en la formación de niños y adolescentes. Estrategias comunicativas e hipermediaciones de los nativos digitales en las sociedades posmodernas. Sevilla. España. [en línea]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/66069/296895_670256.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Perez, C. (2018). [Schoenstatt vivo] Charlas de Carolina Pérez: Los niños y las Pantallas. [Archivo de video]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.youtube.com/watch?v=a4hNQbRZBis

Perez, C. (2018). [Schoenstatt vivo] Charlas de Carolina Pérez: Los niños y las Pantallas. Parte 2. [Archivo de video]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.youtube.com/watch?v=xbff8SE4ARA

Perez, C. (2018). [Ted X Talks] Las mentes de los niños están en nuestras manos. [Archivo de video]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.youtube.com/watch?v=3aEw-bnQDPM

Perez, C. (2018). [Ted X Talks] Las mentes de los niños están en nuestras manos. [Archivo de video]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.youtube.com/watch?v=2JycBq8hHyw

Perkins, D. (2016). El aprendizaje pleno. Principios de la enseñanza para transformar la educación. Paidós. Caba. Argentina

Piaget, J. (1964). Seis estudios de psicología. Ed. Ariel.

Plan Conectar Igualdad. https://www.argentina.gob.ar/educacion/juana-manso

Plan Sarmiento. https://www.buenosaires.gob.ar/sarmientoba

Plan Nacional de Telecomunicaciones: Argentina Conectada. https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/siteal_argentina_4014.pdf

Pons, M. (2019). Prevalencia y factores de riesgo de uso excesivo de televisión y otras pantallas en la población infantil. Tesis Doctoral. Universidad de las islas Baleares. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150226/Montserrat%20Pons%20Rodriguez_TESIS%20DEF.pdf?sequence=1&isAllowed=y

¿Qué es design thinking? Pensamiento de diseño. 2017. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.luisan.net/blog/diseno-grafico/que-es-design-thinking

Ramirez Grajeda, B. Anzaldua Arce, R. (2014). Subjetividad y socialización en la era digital. Revista Argumentos. Vol. 27. N 76. p. 171-189. México. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022].

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-57952014000300009

Ramis, A. (2021). El tópico de nativos digitales es una mentira absoluta. Por Oliver, D. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022].https://elpais.com/mamas-papas/2021-03-29/anna-ramis-el-topico-de-nativos-digitales-es-una-mentira-absoluta.html

Ramis, A. (2021). [Pantallas amigas podcast] Pantallas e infancia temprana un asunto delicado. [En línea]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.pantallasamigas.net/pantallas-0-a-3-primera-infancia-anna-ramis/

Rebollo Muñoz, M. (2020). ¿Influye en el desarrollo infantil, el tiempo de pantalla frente a los dispositivos electrónicos? [En línea] España. Universidad de las Illes Balears. [consulta 15 de mayo 2022]. https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/153082/Rebollo_Munoz_M Pilar.pdf?sequence=1

Rivas Rebaque, B.. Gértrudix Barrio, M. Gértrudix Barrio, F. (2021). Análisis sistemático sobre el uso de la Realidad Aumentada en Educación Infantil. EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Número 76. [En línea] [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2053/853

Riviere, A. 1(984). La Psicología de Vygotski. Aprendizaje Visor. España.

Rodriguez, A. (2012). Los niños menores de tres años y la televisión Perspectivas de investigación y debate (1999-2010). Ministerio de Cultura de Colombia. [En línea] [consulta 15 de mayo 2022]. https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2015/07/los-ninos-menores-de-3-anos-y-la-television_web.pdf

Rodríguez, G (2005). Cumbre mundial sobre la sociedad de la información: Desafíos. Universidad del Zulia. Maracaibo. Venezuela. Revista Scielo. V 12 N 2. [En línea] [consulta 15 de mayo 2022]. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1315-62682005000200004

Rodriguez, N. (2012). Educar niños y adolescentes en la era digital. El reto de la educación en el siglo XXI. Espasa libros. Madrid.

Rojas, V. (2008). Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil. [En línea] Revista chilena de pediatría. v.79 supl.1 Santiago. [consulta 15 de mayo 2022]. https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0370-41062008000700012&script=sci_arttext&tlng=n

Rolandi, A. (2015). Las tecnologías en las prácticas de enseñanza de los docentes de Nivel Inicial. [en línea]. [consulta 15 de mayo 2022]. http://repositorio.filo.uba.ar/xmlui/bitstream/handle/filodigital/2925/uba_ffyl_t_2015se_rolandi.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rovira Salvador, I. (2021) Socialización primaria y secundaria: sus agentes y efectos. Psicología y Mente. [en línea]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://psicologiaymente.com/desarrollo/socializacion-primaria-secundaria

Rueda, R. (2021). ¿Qué es la sociedad de la información y el conocimiento? [Fundación Santillana]. [Archivo de video]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.youtube.com/watch?v=ye6IyGwcCS0

Salviolo, C. (2018). 30 años de derechos infantiles. Debates y perspectivas.

Clase 22. Módulo 7. Diplomatura en infancias, pedagogía y educación. Flacso.

Sanabria Mesa, A. Cepeda Romero, O. (2016). La educación para la competencia digital en los centros escolares: la ciudadanía digital. Universidad de la Laguna. España. Relatec. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa. [en línea] [consulta 15 de mayo 2022]. https://relatec.unex.es/article/view/2612/1781

Sanchez, J. (2019). Pequeños televidentes. Pequeños productores. De cómo los niños participan en la ciudadanía comunicativa. [en línea]. Palabra Clave. Volumen 12 Número 1. [consulta 15 de mayo 2022]. https://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/1456/1622

Sánchez-Vera, M.M.(2021). El desarrollo de la Competencia digital en el alumnado de Educación Infantil. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, (76), 126-142. [en línea] [consulta 15 de mayo 2022]. https://doi.org/10.21556/edutec.2021.76.2081

Sancho Gil, J. (2009). En Pons P., (compilador), Historia de la tecnología educativa. Editorial Aljibe. Málaga. España.

Sancho Gil, J. Alonso Cano, C. Sanchez Valero, J. (2018). Miradas retrospectivas sobre las tecnologías educativas. Revistas UM. Universidad de Murcia. Murcia. España. [en línea] [consulta 15 de mayo 2022]. https://revistas.um.es/educatio/article/view/333051/231221

Santos, Boaventura de Sousa (2003). Crítica de la razón indolente. Contra el desperdicio de la experiencia. Bilbao: Desclée de Brouwer. [en línea] [consulta 15 de mayo 2022].

http://www.boaventuradesousasantos.pt/media/critica_de_la_razon_indolente.pdf

Seitún, M. (2019). Entrevista con Maritchu Seitún. [Archivo de video]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.crianzacibersegura.com/post/entrevista-a-maritchu-seit%C3%BAn

Sibilia, P. (2014). [Enter forum] La construcción de la subjetividad en red. [Archivo de video]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.youtube.com/watch?v=fSi5u5rp2b4

Sibilia, P. (2017) [Megusteame] Seminario: Cuerpo, tecnologías y nuevas subjetividades. [Archivo de video]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.youtube.com/watch?v=OLUwM4nQlHQ

Sibilia, P. (2016). [CNN Chile] Impacto de la tecnología en la sociedad. [Archivo de video]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.youtube.com/watch?v=5tZKQS5MkY4

Skliar, C. (2008). Conmover la educación. Ed. Noveduc. Buenos Aires. Argentina

Skliar, C. (2017). Pedagogía de las diferencias. Ed. Noveduc. Buenos Aires. Argentina

Sonsoles, G. Arellano, P. (2010). La formación en medios y pantallas de las familias. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación. [en línea]. núm. 36, enero, 2010, pp. 193-202 Universidad de Cantabria (España). [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.redalyc.org/pdf/368/36815128015.pdf

Southwell, M. (2018). El niño en la historia: la construcción de una mirada entre los impulsos modernizadores, la exclusión y el cuidado. Clase 2. Módulo 1. Diplomatura en infancias, pedagogía y educación. Flacso.

Tedesco, J. Brunner, J. (2003). Las nuevas tecnologías y el futuro de la educación.

Septiembre grupo editor. Unesco.

Travieso, J. Planella, J. (2008). La alfabetización digital como factor de inclusión social: una mirada crítica. [en línea]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.uoc.edu/uocpapers/6/dt/esp/travieso_planella.pdf

Turkle, S. (2012). [TED 2012] ¿Conectados pero solos? [Archivo de video]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.ted.com/talks/sherry_turkle_connected_but_alone?language=es#t-1161473

Turkle, S. (2020). [Tech and Society] Entrevista a Sherry Turkle. [Archivo de video] [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.youtube.com/watch?v=x12KQTLs-r4

Umpiérrez, P. (2020). Uso de pantallas y configuración subjetiva en la primera infancia. [en línea]. Trabajo final de Grado. Universidad de la república de Uruguay. Facultad de Psicología. Uruguay. [consulta 15 de mayo 2022]. Colibri: Uso de pantallas y configuración subjetiva en la primera infancia (udelar.edu.uy)

UNESCO. (2005). Informe Mundial de la UNESCO. Hacia las sociedades del conocimiento. Ediciones UNESCO. [consulta 15 de mayo 2022]. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000141908

UNICEF. (2017). Desarrollo de la primera infancia. La primera infancia importa para cada niño. [en línea]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.unicef.org/es/desarrollo-de-la-primera-infancia

UNICEF. (2017). Niños en un mundo digital. Estado mundial de la infancia 2017. Estados Unidos. [en línea]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.unicef.org/media/48611/file

UNICEF. (2020). Guía de sensibilización sobre convivencia digital. Gobierno de la Provincia de Buenos Aires. Argentina. [en línea]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.unicef.org/argentina/media/9481/file/Gu%C3%ADa%20sobre%20Convivencia%20Digital-2020.pdf

Unión Europea. (2007). Competencias clave para el aprendizaje permanente. Un marco de referencia Europeo. [en línea]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.educacionyfp.gob.es/dctm/ministerio/educacion/mecu/movilidad-europa/competenciasclave.pdf?documentId=0901e72b80685fb1

Van Dijk, J. (2006). Investigación, logros y deficiencias de la brecha digital. Science direct. El sevier. Poetics. Vol. 34. P 221-235. [en línea]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0304422X06000167?via%3Dihub

Vaquero Tió, E. Suárez Perdomo, A. Fernández Rodrigo, L. Rodrigo López, M. Balsells Bailón, M. (2019). E-parenting: una revisión sistemática de la literatura. EDUTEC. [en línea]. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Número: 68. [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1313

Vara Robles, E. (2009). Impacto del abuso de pantallas sobre el desarrollo mental. [en línea]. Revista Pediatría de Atención Primaria Volumen XI. Número 43. Barcelona. España. [consulta 15 de mayo 2022].

http://scielo.isciii.es/pdf/pap/v11n43/4_originales.pdf

Vásconez Paredes, C. Inga Ortega, E. (2021). El modelo de aprendizaje TPACK y su impacto en la innovación educativa desde un análisis bibliométrico. INNOVA Research Journal, 6(3), 79-97. [en línea]. [consulta 15 de mayo 2022]. https://doi.org/10.33890/innova.v6.n3.2021.1773

Velasco Rust, A. (2018). Impacto del "tiempo de pantalla" (televisión, computadora, celular, tablets) sobre el desarrollo del coeficiente intelectual de niños de 12 a 48 meses. [en línea] Trabajo Final de titulación de Grado. Universidad estatal de Milagro. Facultad Ciencias Sociales. Ecuador. [consulta 15 de mayo 2022]. http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4241/1/IMPACTO%20DEL%20TIEMPO%20DE%20PANTALLA%20SOBRE%20EL%20DESARROLLO%20DEL%20COEFICIENTE%20INTELECTUAL.pdf

Vygotski, L. Luria, A. (1930). Estudio sobre la historia del comportamiento. El mono. El hombre primitivo. El niño. Moscú. Leningrado. GIZ.

Wenger-Trayner, E.; Wenger-Trayne, B. (2019). Comunidades de práctica una breve introducción (Govea Aguilar, D., trad.). Disponible en http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/comunidades-practica-una-breve-introduccion. (Obra original publicada en 2015) [consulta 15 de mayo 2022].

Yubero, S. (2004). Socialización y aprendizaje social. Cap. 24. En: Psicología social, cultura y educación. Ed. Pearson educación. [en línea] [consulta 15 de mayo 2022]. https://www.ehu.eus/documents/1463215/1504276/Capitulo+XXIV.pdf

Anexos

Anexo 1: Fichas técnicas de informes de investigación

Informe de investigación 1

La generación interactiva en Iberoamérica. Niños y adolescentes ante las pantallas	
Autores	Bringué, Xavier. Sádaba Chalezquer, Charo. https://dadun.unav.edu/handle/10171/18443
Fuente	Fundación Telefónica.
Lugar	España.
Año	2008
Resumen	Los autores expresan que el presente estudio pretende ofrecer una reflexión sobre los rasgos que identifican a la generación interactiva en Iberoamérica entrevistando a niños y niñas de Argentina, Brasil, Chile, Colombia, México, Perú y Venezuela. Teniendo en cuenta cuestiones de uso, posesión y valoración de las pantallas. Teniendo en cuenta las particularidades económicas, educativas y culturales de cada país. Los datos están dirigidos a educadores y padres, con el objetivo de velar por que las TIC sean una herramienta que favorezca el crecimiento personal de los más jóvenes. Con la idea de desarrollar pautas y acciones educativas que ayuden a formar niños y jóvenes expertos en las tecnologías del presente y del futuro.

Informe de investigación 2

Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil	
Autor	Rojas, Valeria.
Fuente	Revista chilena de pediatría. v.79 supl.1 https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0370-41062008000700012&script=sci_arttext&tlng=n
Lugar	Santiago de Chile. Chile.

Año	2008
Resumen	El objetivo de esta revisión es explorar las evidencias actuales de los efectos de la televisión y videojuegos en el consumo, aprendizaje y conducta de niños y jóvenes y entregar recomendaciones a los pediatras y profesionales de la salud que trabajen con niños, para orientar a los pacientes, sus familias y la comunidad en general en el uso apropiado de las TIC.

Informe de investigación 3

Impacto del abuso de pantallas sobre el desarrollo mental.	
Autor	Vara Robles, Eduardo
Fuente	Revista Pediatría de Atención Primaria Volumen XI. Número 43. http://scielo.isciii.es/pdf/pap/v11n43/4_originales.pdf
Lugar	Barcelona. España
Año	2009
Resumen	Vara Robles expresa que el presente estudio valora la antropometría, el desarrollo intelectual y las habilidades sociales de los niños según su exposición al abuso de pantallas (televisión, videojuegos, ordenador). Se observa una asociación estadísticamente significativa entre el índice de masa corporal (IMC) y las horas de televisión, vídeos y ordenador. Así como entre la estimación del cociente intelectual y las horas de ordenador y videojuegos. Se concluye que deben desarrollarse estrategias para concientizar a las familias sobre los efectos perjudiciales del abuso de pantallas, en cuanto al sedentarismo, como al daño sobre el desarrollo intelectual.

Informe de investigación 4

Pequeños televidentes. Pequeños productores. De cómo los niños participan en la ciudadanía comunicativa	
Autor	Sánchez Carrero, Jacqueline

Fuente	Palabra Clave. Volumen 12 Número 1 https://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/1456/1622
Lugar	España
Año	2009
Resumen	El presente artículo es una reflexión sobre la relación que tienen los niños con los medios digitales como parte de la ciudadanía comunicativa en nuestros días. Los niños han comenzado a hacer consultas a distintas páginas web, enviar correos electrónicos, "chatear", utilizar la fotografía digital, "colgar" vídeos para YouTube o pertenecer a redes sociales virtuales. En general, se hace necesario alfabetizarlos no sólo en el uso saludable de la red, sino también en todo lo relacionado con la producción audiovisual y la recepción crítica de los medios de comunicación; han de conocer también el manejo del factor emocional como aspecto clave para atraer audiencias. Padres y maestros debemos aprender cómo es el mundo digital para poder asesorar y guiar al niño en su ruta por la sociedad de la información que ya transita.

Informe de investigación 5

¿Cómo integrar las nuevas tecnologías en educación inicial?	
Autor	Martínez, Jeanette
Fuente	Repositorio del Ministerio de Educación de Perú. Educación Vol. XX, N° 39. pp. 7-22 ¿Cómo integrar las nuevas tecnologías en educación inicial? (redib.org)
Lugar	Perú
Año	2011
Resumen	Martínez indica que el presente ensayo busca lograr una integración adecuada de las nuevas tecnologías al nivel inicial, lo que constituye un proceso sin retorno. Será necesario que las docentes se planteen la necesidad de formarse en el campo de la informática para comprender este nuevo lenguaje de relación con el mundo de hoy.

Informe de investigación 6

Los niños menores de tres años y la televisión Perspectivas de investigación y debate (1999-2010)	
Autor	Rodríguez Sánchez, Adriana
Fuente	Ministerio de Cultura de Colombia. https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2015/07/los-ninos-menores-de-3-anos-y-la-television_web.pdf
Lugar	Colombia
Año	2012
Resumen	Este documento presenta un balance de investigaciones recientes sobre la relación de los niños, en un rango de edad que abarca desde el nacimiento hasta los treinta y seis meses, y la televisión.

Informe de investigación 7

Influencia de los contenidos de las nuevas pantallas en la formación de niños y adolescentes. Estrategias comunicativas e hipermediaciones de los nativos digitales en las sociedades posmodernas.	
Autor	Perea Henze, Irma
Fuente	Doctorado internacional en comunicación y cultura en la sociedad de la información. Universidad de Sevilla. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/66069/296895_670256.pdf?sequence=1&isAllowed=y
Lugar	2012
Año	Sevilla. España.
Resumen	Perea Henze investiga acerca del hecho, que los niños pasan más tiempo frente a pantallas que con otro ser humano, la existencia de formas limitativas e inhibidoras de la interacción social. Situaciones de temor y violencia que generan un ambiente de desconfianza que obliga a muchas personas a preferir el aislamiento y con ello, a buscar mecanismos de entretenimiento que puedan ser disfrutados en la seguridad del hogar. Habla también de los medios de comunicación, como instituciones

	socializantes. A través de ellos los sujetos pueden conocer, entender y asumir la realidad, suponen verdad lo que se muestra en los contenidos que ofertan; con base en ella desarrollan sus modelos de sociedad. Reflexiona acerca del hecho de que tanto en la niñez como en la adolescencia el ser humano está expuesto a lo que se ofrece a través de las pantallas que se le presentan. Las nuevas tecnologías, así como la simultaneidad de imágenes recibidas en un sólo aparato, propician un entorno visual instantáneo, atractivo, tecnológico pero efímero.

Informe de investigación 8

Infancias, subjetividades y cibercultura: noopolítica y experiencia en sí.	
Autor	Amador, Juan Carlos
Fuente	Revista científica N° 15 https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/revcie/article/view/3935/5643
Lugar	Bogotá. DC. Colombia.
Año	2012
Resumen	El presente artículo expone los resultados de una investigación cuyo propósito fue analizar las subjetividades y formas de subjetivación, producidas en el contexto de los usos y apropiaciones que un grupo de niños y niñas de Bogotá realiza de la red social Facebook, como pieza estratégica de la cibercultura.

Informe de investigación 9

La función subjetivante del jugar: pantallas que muestran lo que se quiere ocultar.	
Autor	Leoz, Gladys
Fuente	Universidad Nacional de San Luis. https://www.aacademica.org/000-054/338.pdf
Lugar	San Luis. Argentina
Año	2013

Resumen	La modernidad líquida atraviesa los procesos de subjetivación infantil: cambiaron los contextos en que se desarrollan, la socialización que promueven, los modos de habitar la infancia, el modo en el que el cuerpo queda implicado. En el devenir de los siglos no sólo juegos y juguetes han sufrido una metamorfosis sino mutó el jugar infantil. Esto genera interrogantes acerca del jugar de los "nativos" digitales, fundamentalmente si en ese devenir el juego perdió su carácter subjetivante, su función elaborativa, su capacidad de tramitar los enigmas de la vida, revisar el pasado, reflejar el presente y dar cuenta de los pasos que introducen al niño en su futuro. Pese a las características propias de los juegos tecnologizados, la modalidad con que se juega dependen sobre todo de la estructura previa del sujeto, de lo que le acontece, lo angustia y de los recursos que ese niño particular tiene para enfrentarlo. Si bien este tipo de juegos habilita un espacio virtual donde refugiarse -y a veces aislarse- el problema esencial no es el juego en sí mismo, sino por qué este niño necesita encontrar un refugio… Animarse a des-demonizar los juegos tecnológicos permite pensar en porque lo juegan con modalidades tan inquietantes.

Informe de investigación 10

Nuestra vida en internet y otras pantallas. Hegemonía y creación en prácticas de uso y consumo de niños y niñas en Bogotá.	
Autor	Hernández Arbeláez, José Miguel
Fuente	Universidad Nacional de Colombia Facultad de Ciencias Humanas Maestría en Estudios Culturales. Nuestra vida en internet y otras pantallas. Hegemonía y creación en prácticas de uso y consumo de niños y niñas en Bogotá (unal.edu.co)
Lugar	Bogotá. Colombia.
Año	2014
Resumen	Esta tesis presenta los resultados de la investigación sobre la forma en que se van insertando en el mercado y en la vida de consumo los niños y niñas de dos colegios de Bogotá a lado y lado de la brecha digital, y el papel de

	las pantallas como la televisión, el computador, los videojuegos, y de la vida digital, en este proceso-. El método de investigación articuló un trabajo de coinvestigación con un grupo de ellos en cada colegio lo cual condujo a horizontes no previstos: el trabajo infantil en el colegio distrital y, en el colegio privado, la realidad de la soledad de los niños en las familias. Un balance de los hallazgos de investigación permite la formulación de una síntesis-reflexión a modo de interrogantes para estudios culturales en torno ala vida de los niños y las niñas: los cambios en el estatuto de la infancia, los caminos de autocreación frente a las tensiones hegemonía-creación, el significado de las pantallas en la vida social, las implicaciones sociales y culturales de la brecha digital y el método de investigación acción.

Informe de investigación 11

Tecnología al servicio de la enseñanza de la lectura con tablets en niños en edad Preescolar.	
Autor	Ortiz Barrera, José Danilo.
Fuente	Universidad de Chile. Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas. Departamento de ciencias de la computación. http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/135165/Tecnologia-al-servicio-de-la-ensenanza-de-la-lectura.pdf?sequence=1&isAllowed=y
Lugar	Santiago de Chile. Chile.
Año	2015
Resumen	Este trabajo consiste en el desarrollo de una aplicación para tablets complementaria a la labor educativa en la enseñanza de la lectura. Este informe presenta el diseño, desarrollo y resultados de validación del proyecto.

Informe de investigación 12

Influencia de la tablet en el desarrollo infantil: perspectivas y recomendaciones a tener en cuenta en la orientación familiar.

Autores	Nogueira Pérez, Miguel Ángel. Ceinos Sanz, Cristina.
Fuente	Universidad de Santiago de Compostela. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5247184
Lugar	Santiago de Compostela. España.
Año	2015
Resumen	El presente trabajo es resultado de un estudio documental a partir del cual se han tratado de sintetizar, primordialmente, algunas de las principales perspectivas existentes sobre la inclusión de las tecnologías en los hogares y su influencia en los menores dentro del seno familiar. En particular, se aborda el impacto y efectos de nuevas pantallas digitales como la tablet en el desarrollo infantil.

Informe de investigación 13

El impacto del uso excesivo de tabletas y teléfonos inteligentes en el desarrollo emocional y vincular de los niños de 2 a 10 años y los efectos en las relaciones interpersonales.	
Autores	Benitez Villacorta, Andrea María. Rosales Gutierrez, Ana Gabriela.
Fuente	Tesis presentada para optar al título de Licenciada en Psicología. http://201.131.110.78/jspui/bitstream/10972/3103/1/0002435-ADTESBI.pdf
Lugar	San Salvador. El Salvador.
Año	2016
Resumen	Con la presente monografía y el tema que habla sobre el impacto del uso excesivo de tabletas y teléfonos inteligentes en el desarrollo emocional y vincular de los niños de 2 a 10 años y los efectos en las relaciones interpersonales. Teniendo como objetivo general el indagar sobre los efectos que tiene el uso desmedido de los celulares y tabletas en la vinculación hacia padres y el desarrollo emocional en niños de 2 a 10 años; y sus implicaciones en las relaciones interpersonales en la adultez.

Informe de investigación 14

La infancia desde las mediaciones tecnológicas y producciones audiovisuales	
Autor	Laiglesia Maestre, Lorena
Fuente	Revista Faro. Volumen 1. N 23. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Playa Ancha. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5612417
Lugar	Valparaíso, Chile
Año	2016
Resumen	Laiglesia argumenta que el objetivo de esta investigación es detectar el grado de adquisición de competencia audiovisual que los niños productores adquieren frente a los niños que no han sido creadores en un contexto mediado tecnológicamente.

Informe de investigación 15

Análisis del diseño interactivo de las mejores apps educativas para niños de cero a ocho años	
Autores	Crescenzi-Lanna, Lucrezia . Grané-Oró, Mariona
Fuente	Revista Científica de Educomunicación. Comunicar, nº 46, v. XXIV. https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=46&articulo=46-2016-08
Lugar	Barcelona. España.
Año	2016
Resumen	Las autoras indican que este artículo realiza un análisis de contenido de las características del diseño visual e interactivo de 100 aplicaciones educativas dirigidas a niños entre seis meses y ocho años. Quiere aportar datos sobre los criterios clave en el diseño de aplicaciones infantiles para el entretenimiento y el aprendizaje. Los resultados indican una escasa calidad del diseño visual e interactivo de la muestra.

Informe de investigación 16

Los niños y las tecnologías de comunicación. Uso de pantallas e interfaces.	
Autor	Barbieri, Vanesa Laura
Fuente	Universidad Nacional de Rosario. Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales. Escuela de Comunicación Social. http://rephip.unr.edu.ar/bitstream/handle/2133/7053/LOS%20NI%c3%91OS%20Y%20LAS%20TECNOLOGIAS%20DE%20COMUNICACI%c3%93N.%20USO%20DE%20PANTALLAS%20E%20INTERFACES.pdf?sequence=7&isAllowed=y
Lugar	Rosario. Santa Fe. Argentina
Año	2016
Resumen	El presente trabajo abordará el uso de pantallas e interfaces por parte de niños con el objetivo de ahondar sobre las prácticas que hacen los menores con estas. El grupo de niños pertenece a sala de 5 años de la escuela Nuestra Señora de la Misericordia de la ciudad de San Lorenzo, provincia de Santa Fe.

Informe de investigación 17

Las nuevas tecnologías en la primera infancia	
Autor	Fernández Eslava, Araceli
Fuente	Trabajo fin de máster. Universidad de Cadiz. Las nuevas tecnologías en la primera infancia (uca.es)
Lugar	Universidad de Cadiz. España.
Año	2016-2017
Resumen	En la actualidad, los aparatos tecnológicos se han convertido en nuestra seña de identidad, y probablemente nos veríamos muy limitados en nuestro día a día sin poder utilizarlos. En relación a esto, desde los poderes públicos, se están realizando considerables esfuerzos por fomentar el uso de las NN. TT. en todos los ámbitos de la sociedad, especialmente en lo que se refiere a la población infantil y juvenil, ya que saber utilizarlas es hoy en día casi indispensable. El objetivo principal de este proyecto es realizar una propuesta de intervención educativa centrada en cómo hacer un uso adecuado de las NN. TT. Para ello nos dirigimos a los padres y

	madres de niños que se encuentran en una franja de edad que oscila entre los 4 y 7 años. Se proponen una serie de talleres que permitirán a los padres descubrir los conflictos que pueden traer consigo las NN. TT. para que, de esta forma, sean capaces de adoptar medidas adecuadas para la prevención de problemas futuros.

Informe de investigación 18

Desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de edad mediante la tecnología educativa, pantallas digitales, dirigidas a los docentes del centro infantil Pekitos ubicado en el distrito metropolitano de Quito en el periodo académico 2017.	
Autor	Carrillo Chávez, Gloria Consuelo
Fuente	Instituto Tecnológico Cordillera. http://www.dspace.cordillera.edu.ec:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/3082/70-DTI-17-17-0503889412.pdf?sequence=1&isAllowed=y
Lugar	Quito
Año	2017
Resumen	El propósito de la presente investigación es insertar en la enseñanza – aprendizaje el uso de la tecnología en los niños del Centro Infantil Pekitos. La incorporación de la tecnología en los métodos educativos, continúa ampliando los procesos de enseñanza- aprendizaje y a su vez fortalece los diferentes servicios que se utilizan para la educación, por ello la tecnología por sí misma no puede tener un efecto sobre el aprendizaje si no cuenta con en un enfoque metodológico y teórico que apoye al proceso de enseñanza.

Informe de investigación 19

Efectos adversos en el desarrollo visual y cognitivo en niños menores de 3 años relacionados con el tiempo excesivo de uso de pantallas digitales	
Autor	Mendieta Pineda, Zohe Lizeth
Fuente	Tesis de Grado. Facultad de Ciencias de la Salud Universidad de La Salle.

	https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1008&context=optometria
Lugar	Colombia
Año	2017
Resumen	El presente trabajo examina los efectos en el desarrollo visual y cognitivo que determinan efectos adversos a corto y largo plazo el uso excesivo de las pantallas tecnológicas en niños menores de 3 años de edad. Se realizó una revisión literaria por medio de lectura científica y análisis documental desde el año 2005 hasta la fecha 2017. Esta revisión genera una reflexión sobre el uso de la tecnología en el desarrollo infantil con respecto al conocimiento de alerta existente en el área investigada dentro del ámbito científico y refiere como conclusión la importancia de prevenir el uso de la tecnología en niños menores de 3 años y así proteger al infante durante el desarrollo visual y cognitivo.

Informe de investigación 20

Percepción sobre el abuso de pantallas y el lenguaje comprensivo	
Autores	Campos Soto, Yasna Garrido Durán, Ingrid
Fuente	Universidad Finis Terrae. Chile. Campos-Garrido 2017.pdf (uft.cl)
Lugar	Santiago de Chile. Chile
Año	2017
Resumen	Este Proyecto de Aplicación Profesional pretende correlacionar la percepción sobre el abuso de pantallas por parte de los padres y apoderados con algunas características del lenguaje comprensivo en niños de Pre Kínder de un colegio municipal de la comuna de Ñuñoa.

Informe de investigación 21

Abuso de consumo de productos tecnológicos en edades tempranas: problemática no abordada en estudios médicos.

Autores	Machado, Yurianely. Cruz Martín, Omar. Santiesteban Pineda, Delia María. Cruz Lorenzo, Claudia . Yaritza García Ortiz. Gonzalez, Sibelys Akela Paz .
Fuente	Edumecentro vol.9 no.3 http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2077-28742017000300010&script=sci_arttext&tlng=en
Lugar	Villa Clara. Cuba.
Año	2017
Resumen	Los autores indican que en dicho estudio se realizó una investigación descriptiva transversal en la Universidad de Ciencias Médicas de Villa Clara. En dicha investigación fueron detectadas afectaciones en niños menores de tres años; entre ellas: dificultades en el lenguaje, intranquilidad, dificultad para cumplir órdenes, agresividad y afectación del sueño. Se llega a la conclusión de que el consumo de productos tecnológicos desde los primeros meses de vida repercute en el desarrollo de la niñez, en relación con aspectos de lo cognitivo y lo conativo. Se ofrece la inclusión de esta temática en programas de varias asignaturas de la carrera de ciencias médicas.

Informe de investigación 22

Uso de pantallas tecnológicas y el impacto en el desarrollo del lenguaje en niños de 2 años a 2 años 11 meses.	
Autores	Fanta Alarcón, Daniela Carolina. Gaete Caroca, Nicole Araceli . León Rojas, Alicia Andrea . Marín Cuevas, Daniella Paola.
Fuente	Tesis de pregrado para optar al título de Fonoaudiólogo. Universidad Andrés Bello. Facultad de Ciencias de la Rehabilitación Escuela de Fonoaudiología. http://repositorio.unab.cl/xmlui/bitstream/handle/ria/10115/a127365_Fanta_D_Uso_de_las_pantallas_tecnologicas_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y
Lugar	Santiago de Chile
Año	2018

Resumen	El objetivo del presente estudio es proporcionar información sobre el uso de la tecnología entre los niños de 2 años a 2 años 11 meses y la implicancia que tiene en el desarrollo del lenguaje, ya que en esa edad sus estructuras cerebrales se encuentran más preparadas para desarrollar el lenguaje. La investigación tuvo una muestra de 60 niños que asisten a jardines infantiles tanto privados como públicos, pertenecientes a las comunas de Quinta Normal y Las Condes de la Región Metropolitana.

Informe de investigación 23

Impacto del "tiempo de pantalla" (televisión, computadora, celular, tablets) sobre el desarrollo del coeficiente intelectual de niños de 12 a 48 meses.	
Autor	Velasco Rust, Ana del Pilar
Fuente	Trabajo Final de titulación de Grado. Universidad estatal de milagro. Facultad de Ciencias Sociales. http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4241/1/IMPACTO%20DEL%20TIEMPO%20DE%20PANTALLA%20SOBRE%20EL%20DESARROLLO%20DEL%20COEFICIENTE%20INTELECTUAL.pdf
Lugar	Ecuador
Año	2018
Resumen	El tiempo de pantalla constituye uno de elementos que repercute sobre el coeficiente intelectual de los niños en edades cruciales para el desarrollo y así mismo es uno de los factores menos reconocidos por la comunidad en general. El presente análisis indaga por medio de búsqueda documental de diversos autores, los efectos comprobados del tiempo de pantalla sobre el desarrollo cognitivo y correlaciona información mediante la aplicación del test de Goodenough y la encuesta zero to eight 2013, los niveles de C.I. y los hábitos tecnológicos de niños menores de 5 años y de sus padres, todos ellos pertenecientes a diversas zonas suburbanas del Cantón Milagro. Los datos obtenidos se procesaron mediante el programa estadístico SPSS obteniendo índices de frecuencias y correlaciónales que admiten una poderosa relación entre el estado del

	C.I de niños en edades comprendidas entre 12 y 48 meses y el inicio de la exposición y manipulación de dispositivos antes de los 24 meses de edad.

Informe de investigación 24

Tensiones docentes ante la implementación de innovaciones tecnológicas en nivel inicial	
Autor	Brassart, Lorena Paola
Fuente	Trabajo final Tesis. Biblioteca de la Universidad Abierta Interamericana. https://drive.google.com/file/d/1uLC-ZzYSPTgrRroJh4iapthrXEdqabFZ/view
Lugar	Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Argentina.
Año	2019
Resumen	Dicho trabajo de investigación hace hincapié en los docentes de nivel inicial, sus posturas, sus tensiones y reacciones ante la implementación del aula virtual Santillana Compartir. Realizando un recorrido normativo sobre los cambios tecnológicos de las últimas décadas. Teniendo en cuenta las nuevas prácticas y roles en la que los docentes deben ubicarse y adaptarse y las competencias que deben manejar y proveer.

Informe de investigación 25

Prevalencia y factores de riesgo de uso excesivo de televisión y otras pantallas en la población infantil.	
Autor	Pons Rodríguez, Montserrat
Fuente	Tesis Doctoral. Universidad de las Islas Baleares. https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150226/Montserrat%20Pons%20Rodriguez_TESIS%20DEF.pdf?sequence=1&isAllowed=y
Lugar	Islas Baleares. España.
Año	2019

Resumen	El presente trabajo habla del uso inadecuado de pantallas recreativas (TV y juegos de pantalla), este uso se ha relacionado con posibles repercusiones negativas en el desarrollo cognitivo, del lenguaje y atención. El objetivo general es profundizar en el conocimiento de las características sociodemográficas y familiares relacionadas con el uso inadecuado de pantallas recreativas. La hipótesis principal es que el uso de pantallas recreativas responde a un modelo ecológico. También se exploran posibles asociaciones entre trastornos del desarrollo psicomotor y un uso excesivo de pantallas.

Informe de investigación 26

Uso de pantallas electrónicas en niños y niñas de edad preescolar: una mirada descriptiva de la realidad en 3 provincias de la región de Maule.	
Autores	Astudillo Villaroel, Rocio Melissa Alexandra. Toledo Cabello, Nicolás Ignacio
Fuente	Universidad de Talca. Facultad de Psicología. Chile. http://dspace.utalca.cl/bitstream/1950/11871/5/20190057.pdf
Lugar	Chile
Año	2019
Resumen	Los autores indican que la presente investigación estuvo orientada a realizar una caracterización de la visualización y uso de dispositivos electrónicos en niños preescolares que residen en 3 provincias de la región del Maule, 231 padres respondieron una encuesta sobre el uso que hacen sus hijos menores de 5 años, de dispositivos con pantallas.

Informe de investigación 27

Uso de equipos tecnológicos y su incidencia en el desarrollo de los procesos atencionales de los niños de cuatro años en la escuela de educación general básica San Francisco de Quito del período lectivo 2018-2019.	
Autor	Gómez Peña, Ruth Johanna Moreira Jinez, Karen Dayana

Fuente	Trabajo final de Grado. Licenciatura con mención parvularia. Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. https://1library.co/document/zwv2x4vq-tecnologicos-incidencia-desarrollo-procesos-atencionales-educacion-francisco-periodo.html
Lugar	Guayaquil. Ecuador.
Año	2019.
Resumen	El presente trabajo de investigación tiene importancia en el ámbito educativo y social porque desarrolla los procesos atencionales de los niños de 4 años por medio de los equipos tecnológicos en el aula en los estudiantes del inicial 2 en la Escuela de educación general básica "San Francisco de Quito" de la ciudad de Guayaquil. Los estudiantes sujetos de investigación presentan problemas para centrar su atención en el momento que las docentes usan los equipos tecnológicos como herramientas educativas. El objetivo Identificar el uso de los equipos tecnológicos y su incidencia en el desarrollo de los procesos atencionales. En este trabajo de investigación se analizaron las variables dependiente e independiente, los métodos que se van a emplear, los instrumentos a evaluar, que son utilizados para reconocer las propiedades de estas herramientas hasta identificar el comportamiento de los padres de familia ante esta situación, por este motivo es importante incentivar la cooperación de la comunidad educativa. Esto permitirá que los niños mejoren su atención y desarrollen habilidades sociales, además de guiarnos hacia nuevas observaciones, procesos y meditaciones, para lograr que el proceso de enseñanza aprendizaje sea significativo. Este estudio tiene la modalidad cuanti-cualitativo, de tal manera, que se diseñaron talleres de actividades lúdicas para estimular el desarrollo de procesos atencionales a través del uso adecuado de los equipos tecnológicos, dirigido a los padres de familia. Por medio de este trabajo de investigación se pretende dar a conocer las consecuencias de los usos indebidos de los equipos tecnológicos en niños de corta edad.

Informe de investigación 28

Robótica para desarrollar el pensamiento computacional en Educación Infantil	
Autor	Garcia, Ana. Caballero, Yen-Air
Fuente	Revista científica de comunicación y educación. Comunicar. https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=59&articulo=59-2019-06
Lugar	Salamanca. España
Año	2019
Resumen	Actualmente se promueve el desarrollo de habilidades de programación desde una edad escolar temprana, tratando de que los niños adquieran un rol activo y creativo en el uso de las tecnologías. El objetivo de este trabajo es comprobar la repercusión del desarrollo de actividades de robótica educativa en la adquisición de habilidades de pensamiento computacional y programación en escolares de educación infantil. La intervención, centrada en actividades de aprendizaje mediante recursos de robótica educativa, presenta resultados positivos en relación a las habilidades de pensamiento computacional logradas. Las diferencias encontradas entre el pre y postest en el grupo experimental son estadísticamente significativas y superiores a las presentadas en el grupo control, de modo que se concluye que los niños que realizan el programa de robótica consiguen un mayor avance en las tres dimensiones de la competencia computacional.

Informe de investigación 29

¿Influye en el desarrollo infantil, el tiempo de pantalla frente a los dispositivos electrónicos?	
Autor	Rebollo Muñoz, María del Pilar
Fuente	Trabajo de fin de Grado. Facultad de Enfermería y Fisioterapia Universidad de las Illes Balears. https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/153082/Rebollo_Munoz_MPilar.pdf?sequence=1
Lugar	Palma de Mallorca. España.
Año	2020

Resumen	Dicho trabajo habla de cómo los profesionales sanitarios deben educar a la población, tanto infantil como adulta, para promover estilos de vida saludables. Incluyendo el uso de pantallas en dichas recomendaciones, proponiendo alternativas y pautas de mejora.

Informe de investigación 30

Uso de pantallas y Configuración Subjetiva en la Primera Infancia	
Autor	Umpiérrez, Patricia Serena
Fuente	Trabajo final de Grado. Universidad de la República de Uruguay. Facultad de Psicología. https://sifp.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/tfg_patricia_serena_ok.pdf
Lugar	Montevideo. Uruguay.
Año	2020
Resumen	La presente monografía busca generar un espacio de diálogo y reflexión teórica sobre los procesos de estructuración psíquica, mediados por el uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación en primera infancia.

Informe de investigación 31

Análisis categórico de materiales didácticos digitales en educación infantil. Portal ecoescuela 2.0 en el marco de la covid-19.	
Autor	Becerra, c. Gomez, S. Bethencourt, A.
Fuente	EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. N° 76 https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2039/855
Lugar	Universidad de Laguna. España.
Año	2021
Resumen	Las políticas educativas canarias a favor de la Tecnología Educativa que hoy están de actualidad tienen su origen tras una

	trayectoria de dotación de recursos, conectividad y planes de formación desde la década de los 80. El Portal EcoEscuela 2.0 es un ejemplo de esfuerzo en torno a habilitar un repositorio estructurado donde encontrar materiales educativos digitales diversos asociados a las distintas etapas y áreas del sistema educativo. Este trabajo se enmarca en el Proyecto de investigación titulado "Los Materiales didácticos digitales en la Educación Infantil. Análisis y propuestas para su uso en la escuela y el hogar" (RTI2018-093397-B-100) financiado por la Agencia Estatal de Investigación del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades. En este artículo realizamos un análisis descriptivo de veinticinco MDD, a través de una matriz de contenido con las siguientes categorías de análisis: dimensión tecnológica, dimensión de diseño, dimensión pedagógica, dimensión de contenido y por último, la evaluación y seguimiento. En cuanto a los resultados, se destaca la necesidad de mantener los recursos operativos y disponibles técnicamente, la relación coherente y adecuada del contenido y diseño a las características psicoevolutivas de la etapa de Educación Infantil, así como su tendencia conductista y repetitiva de las actividades que presentan estos MDD.

Informe de investigación 32

Uso de las TIC en el hogar durante la primera infancia	
Autor	Franco Hernandez, S
Fuente	EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. N° 76 https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2067/849
Lugar	Universidad de Murcia. España.
Año	2021
Resumen	La incorporación de los dispositivos móviles en nuestros hogares es algo que se encuentra totalmente asumido en nuestra cotidianidad. Y por ende, también en la vida de nuestros hijos, quienes, desde edades cada vez más tempranas tienen acceso a los dispositivos móviles de manera habitual. El papel que los padres y tutores desempeñan

	en esta precoz interacción de los niños con la tecnología resulta crucial para que éstos establezcan una relación positiva con el entorno digital. Estos dispositivos pueden contribuir al desarrollo de destrezas y habilidades muy enriquecedoras para el menor, teniendo siempre en cuenta las medidas de seguridad existentes y aquellos hábitos de conducta que posibiliten a los más pequeños acercarse a la tecnología de manera segura y en función de las necesidades de la etapa de desarrollo en la que se encuentren.

Informe de investigación 33

Análisis sistemático sobre el uso de la Realidad Aumentada en Educación Infantil.	
Autor	Rivas Rebaque, Begoña. Gértrudix Barrio, Manuel. Gértrudix Barrio, Felipe.
Fuente	EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. N° 76 https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2053/853
Lugar	Universidad Rey Juan Carlos (España) Universidad de Castilla –La Mancha (España)
Año	2021
Resumen	El informe Horizon 2019 situaba el aprendizaje móvil como una tecnología a ser adoptada en Educación Superior a corto plazo y tenía en cuenta la realidad aumentada (RA) como tendencia a medio plazo. Si estas tecnologías avanzadas están presentes en cualquier ámbito de nuestra vida diaria sin distinción de edades, límites o escenarios,¿por qué no extender también su práctica en el entorno educativo de edades tempranas?Así, este estudio sobre RA tiene como finalidad 1) revisar si esta evolución ha sido positiva; 2) indagar sobre las metodologías y estrategias en el uso de la RA en la etapa de Educación Infantil; y 3) explorar si existen limitaciones a la hora de utilizar este tipo de tecnología en edades tempranas como recurso didáctico. El método ha sido la revisión sistemática de 49 documentos (entre artículos y papers) publicados de enero de 2011 a abril de 2021, en la base de datos WOS (SSCI), siguiendo los criterios de PRISMA. Los

	hallazgos extraídos sintetizan las tipologías de análisis de datos que se llevan a cabo, los diferentes usos que se efectúan con realidad aumentada y las diferentes conclusiones que se extraen de esas experiencias.

Informe de investigación 34

Análisis de las tecnologías tangibles para la Educación Infantil y principales estrategias pedagógicas	
Autor	Gonzalez - Gonzalez, Carina Soledad
Fuente	EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Número 76. https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2085/851
Lugar	Universidad de la Laguna. España
Año	2021
Resumen	Este estudio revisa la literatura científica sobre el uso de tecnologías tangibles en la educación infantil, a fin de: a) identificar qué tecnologías tangibles se han utilizado; b) reconocer los objetivos educativos de la utilización de estas tecnologías yc) presentar una síntesis de la evidencia empírica disponible sobre su efectividad educativa. La búsqueda sistemática fue realizada en la base de datos "Web of Science (WoS)" y se analizaron utilizando la herramienta de software científico "Science Mapping Analysis". Luego, se incluyeron 29 documentos relevantes de los últimos cinco años en el estudio de revisión. Para cada artículo, se analizó el propósito del estudio, el tipo de tecnología tangible utilizada, el método de investigación aplicado, las características de la muestra y los principales resultados obtenidos. Los artículos revisados sugieren que la principal tecnología tangible utilizada en la educación infantil es la tableta digital y la alfabetización (básica y emergente) es el área más estudiada, y con resultados prometedores.

Informe de investigación 35

El desarrollo de la Competencia digital en el alumnado de Educación Infantil.	
Autor	Sánchez-Vera, María del Mar
Fuente	Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa, N° 76 https://doi.org/10.21556/edutec.2021.76.2081
Lugar	Universidad de Murcia (España)
Año	2021
Resumen	La Competencia Digital no ha sido incluida, hasta ahora,en el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil. No obstante, en los últimos años, diferentes estudios y experiencias educativas han puesto de relieve el potencial que tiene en esta etapa. Este artículo tiene como objetivo conocer y analizar qué aspectos de la Competencia Digital se pueden abordar, así como desarrollar una propuesta de indicadores de logro por edades. Para ello, primero se ha realizado un análisis curricular de la Competencia Digital, a continuación,se ha consultado a 18 maestras expertas en la integración de las tecnologías en el aula de 3 a 6 años.Los resultados indican que son varios los elementos de la Competencia Digital que pueden integrarse en esta etapa, habiendo encontrado mayor acuerdo en los aspectos relacionados con el conocimiento de aplicaciones informáticas, desarrollo de la curiosidad por las TIC, pensamiento computacional, gestión de la información, usar recursos tecnológicos para resolver problemas y comunicarse. Los aspectos relacionados con la gestión y el uso de información de manera crítica se valoraron como los más complicados de trabajar en esta etapa, siendo elementos que se van incorporando de forma progresiva debido al propio desarrollo madurativo del alumnado

Informe de investigación 36

Mediación digital parental. ¿Es necesaria una educación digital en la primera infancia?	
Autor	Grané Oro, Mariona.
Fuente	Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa, N° 76.

	https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2037
Lugar	Universidad de Barcelona. España.
Año	2021
Resumen	Familias y educadores se debaten entre la visión de oportunidad educativa y el pánico de las consecuencias del uso de tecnología por parte de los más pequeños. Las incertidumbres son diversas y no existen demasiadas investigaciones que muestran como madres y padres integran las tecnologías en casa y cómo gestionan la relación de sus hijos con las pantallas. La situación pone de manifiesto que más allá de preocuparse es necesario ocuparse. Este estudio se interroga sobre la necesidad de pensar y diseñar acciones de acompañamiento, educativas y contextualizadas del uso de las tecnologías digitales durante la primera infancia. El artículo presenta una revisión sistematizada de los estudios realizados en la línea de crianza digital (digital parenting) que atienden específicamente a niños y niñas menores de 6 años. Con el objetivo de encontrar respuesta a la influencia familiar en el uso de medios y sus repercusiones en el desarrollo, comprender el alcance de la investigación en crianza digital, analizar las necesidades de profundización y los vacíos de conocimiento sobre la cuestión

Informe de investigación 37

Competencia digital y necesidades formativas del profesorado de Educación Infantil en España. Estudio Antes y después de la Covid-19	
Autor	García-Zabaleta, Ester. Sánchez-Cruzado, Cristina. Campión, Santiago. Sánchez-Compaña, María Teresa.
Fuente	EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Número 76. https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2027/857
Lugar	Universidad de la Rioja (España) Universidad de Málaga(España)
Año	2021

Resumen	El objetivo del presente artículo es examinar el nivel de percepción de competencia digital del profesorado de Educación Infantil, así como analizar si se han producido diferencias en ese nivel antes y después de la Covid-19.Para ello, se aplicó como instrumento de recogida de información el cuestionario ACDC (Análisis de Competencias Digitales Comunes) a una muestra de 237 docentes de Educación Infantil. Asimismo, se realizó una entrevista semiestructurada 9 profesoras de Educación Infantil para conocer en profundidad su perspectiva acerca de la formación recibida en TIC y su aplicación en las aulas.Los resultados obtenidos muestran que el nivel general del profesorado de Educación Infantil en competencias digitales es básico, y han sido conscientes de sus mayores carencias tras la época de confinamiento y docencia virtual forzada

Informe de investigación 38

Análisis de aplicaciones móviles dirigidas a la infancia: características técnicas, pedagógicas, de diseño y contenido.	
Autor	Lopez, Silvia. Martín, Sebastián. Vidal, María Isabel.
Fuente	Revista Iberoamericana de educación. Vol 85. P. 81-100. https://rieoei.org/RIE/article/view/4013/4118
Lugar	Universidad de Santiago de Compostela. España. Universidad de la Laguna. España. Universidad de Valencia. España.
Año	2021
Resumen	Este artículo analiza las características técnicas, pedagógicas, de diseño y de contenido de una muestra de aplicaciones (apps) dirigidas a niñas y niños de hasta 5 años, disponibles en la plataforma Google Play. El estudio forma parte de una investigación titulada: «Los materiales didácticos digitales en la Educación Infantil. Análisis y propuestas para su uso en la escuela y el hogar» (RTI2018-093397-B-I00) en la que participan equipos de investigación pertenecientes a tres Comunidades Autónomas del Estado español (Canarias, Galicia y Valencia). La

	metodología utilizada se apoyó en el análisis de contenido. Se valoraron 23 apps, que destacan por ser de las más populares en Google Play durante el mes de junio de 2020, coincidentes tres de ellas con las más descargadas en los hogares españoles durante el periodo de confinamiento por la COVID-19. Para ello se aplicó una ficha de evaluación ad-hoc adaptada del proyecto Infanci@ Digit@l y se elaboraron diferentes matrices de análisis. Los resultados muestran que las apps presentan elementos curriculares de la etapa de Educación Infantil, a pesar de tener un carácter más centrado en el entretenimiento que en lo didáctico. No obstante, carecen de modelos pedagógicos activos, son poco accesibles, presentan contravalores y prima la publicidad intrusiva.

Informe de investigación 39

Las tecnologías en las prácticas de enseñanza de los docentes de nivel inicial.	
Autor	Rolandi, Ana María
Fuente	Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Buenos Aires. http://repositorio.filo.uba.ar/xmlui/bitstream/handle/filodigital/2925/uba_ffyl_t_2015se_rolandi.pdf?sequence=1&isAllowed=y
Lugar	Buenos Aires
Año	2015
Resumen	El presente estudio constituye un aporte en lo que respecta al uso de las tecnologías en la Educación Inicial. Si bien hay mucha investigación realizada en este nivel, la principal línea de estudio que encontramos refiere al juego. No obstante, hay pocos estudios realizados en relación con las tecnologías y sus usos en el nivel inicial. El tema central de esta investigación es el de las buenas prácticas de enseñanza en la educación inicial mediadas por tecnologías.

Anexo 2: Sitios web relevados

Nombre del sitio. URL. Y lugar de	**Contenido**	**Organización**	**Destinatarios**

procedencia.			
Common Sense.org https://www.commonsense.org/ Estados Unidos.	Se definen como una organización dedicada a mejorar la vida de los niños/as y las Familias. "Conoces a tus hijos, conocemos los medios y la tecnología. Juntos podemos construir un mundo digital donde nuestros hijos puedan prosperar" Hay reseñas de expertos, consejos objetivos, herramientas útiles y mucho más.	Se organiza en 3 grandes sectores: **Media:** dedicado a las familias. Realizan una calificación de películas, programas de TV, libros y más para que las familias se sientan bien con las elecciones de entretenimiento que realizan para sus hijos/as. **Education**: Apoya a las escuelas para dar a los educadores lo que necesitan para empoderar a la próxima generación de ciudadanos digitales. El Plan de ciudadanía digital innovador prepara estudiantes con hábitos y habilidades para toda la vida, apoya a los maestros con capacitación y reconocimiento. **Kids Action**: Se asocia con formuladores de políticas, líderes empresariales y otros defensores para garantizar que todos los niños/as tengas la oportunidad de triunfar.	Familias. Educadores. Tiene en cuenta a niños y niñas de las diferentes edades.
Madres conectadas.com https://madresconectadas.com/ República dominicana	Hay información de temas variados acerca de la crianza de los hijos/as. Criando con intuición, información e ingenio. Entre los diferentes temas en ocasiones trabaja sobre el tema de las pantallas o la tecnología.	Está dividido en la parte central, un blog (crianza, diversión, madres, general), acerca de mi (información de la creadora Gianny Linazo), conferencias, contacto.	Familias. Tiene en cuenta a niños y niñas de las diferentes edades.

Miriamtirado.com https://www.miriamtirado.com/ España	Miriam Tirado es una consultora de crianza consciente y periodista, especializada en maternidad, paternidad y crianza. Se dedica a ayudar a madres y padres a conectarse con sus hijos/as. Trata temas de crianza, de pareja, divorcio, la muerte, la meditación.	Está dividido en consultoría, cursos, libros, blog, podcast, sobre mi.	Familia.
Bebes y más.com https://www.bebesymas.com/ México	Trabaja temas de crianza muy variados: nutrición, embarazo, recién nacidos, ansiedad en niños, educación, covid, sueño, salud, bullying, recomendaciones en el uso de tablets, enseñanza digital en la era covid, entre otros.	Está dividida en: home, ser padres, lactancia, embarazo, noticias, parto.	Familias. Tiene en cuenta a niños y niñas de las diferentes edades.
Libresdebullying.wordpress.com https://libresdebullying.wordpress.com/ Argentina. María Zysman.	Equipo de diagnóstico, prevención e intervención. El equipo se constituyó con el objetivo de ofrecer a la comunidad herramientas para prevenir, detectar e intervenir en situaciones de bullying en el ámbito escolar. Realizan todo el abanico de actividades que el bullying requiere en el plano institucional, familiar e individual.	Tiene una primera división en: chicos, padres, docentes. Luego en: Asesoramiento institucional, capacitación docente, talleres de prevención, orientación a padres, atención a niños y adolescentes. Finalmente se divide en: home, bullying, ciberbullying, quienes somos, que proponemos, en los medios, contacto, blog.	Familias. Docentes. Chicos mayores de 8 años y adolescentes.
Educaciontrespuntocero.com https://www.educaciontrespuntocero.com/ España	Líder informativo en innovación educativa. Dan información sobre educación y tecnología. Ejemplos: Las mejores plataformas educativas para aprender jugando. Inteligencia emocional. Programación. Cursos. Seminarios. Libros.	Se divide en: Noticias, recursos, familia, formación, experiencia, libros, entrevistas, convocatoria, tecnología, opinión, cursos, ocio.	Familias. Docentes. Niños/as.

	entrevistas de expertos. cursos online.		
Saposyprincesas.elmundo.es https://saposyprincesas.elmundo.es/ España	Es una plataforma pensada para la familia, aportando información sobre diferentes temas: educación, ocio, apps, lectura, cine, viajes, manualidades, entre otras opciones	Se divide en: vuelta al cole, planes (cine, aire libre, etc.), manualidades, recetas, en casa (juego, lectura, cine, etc.), viajes, bazar, artículos (profesores, psicología, adolescentes, bebés, alimentación, salud, educación, etc.), especiales (sorteos, campamentos, fiestas infantiles, etc)	Familia.
Mi escuela.bue.edu.ar https://miescuela.bue.edu.ar/public Argentina Realizada para la continuidad pedagógica durante la pandemia COVID-19.	La intención de la plataforma es la continuidad pedagógica entre las Familias, los niños/as y la escuela durante la pandemia de COVID-19 del corriente año. Para usarla hay que tener usuario y contraseña del gobierno nacional, lo utilizan los niños/as de escuela pública. Sigamos conectados: docentes, alumnos y familias. Aprendiendo y enseñando a distancia. ¡Toda tu escuela en una plataforma!	Tiene 3 secciones: Estudiante: Seguí conectado con tus docentes y compañeros/as de clase. ¡descargá las tareas y subí las respuestas! Docente: Accedé a los recursos pedagógicos. Seguí conectado con tus alumnos y asignarles tareas. Familia: Desde la plataforma vas a poder acompañar e impulsar el aprendizaje de tus hijos/as con recursos didácticos que se ajustan a sus niveles educativos y a diversas áreas temáticas.	Inicial Primaria Secundaria Docentes Niños/as Familias
Tecnologíaenfamilia.com http://xn--tecnologaenfamilia-oyb.com/	Capacitan a las familias en el uso de las tecnologías.	Está dividido en inicio, Recursos para familias y sobre nosotros. La sección de recursos se divide en apps y juegos por un lado y	Familias. Dedicado a familias con niños pequeños y

España		libros por el otro, dónde podemos encontrar un libro recomendado. En la sección inicio aparecen temas para trabajar con las familias sobre el uso de tecnología.	adolescentes.
Familiados.com https://familiados.com/ España	Es un sitio para ofrecer cuidadores de niños, ancianos, personas con alguna dificultad de salud.	Tienen un sector donde hablan de temas variados, en el que se encuentran artículos sobre el uso de las pantallas en los niños.	Familias
nuunkidsdesign.com https://nuunkidsdesign.com/es/ España	Es un sitio donde se venden muebles, juguetes, artículos para bebés.	Tienen un sector donde hablan de temas variados, en el que se encuentran artículos sobre el uso de las pantallas en los niños.	Familias
Chicos.net https://www.chicos.net/ Argentina Año de inicio: 2015	Chicos.net es una organización civil sin fines de lucro que trabaja desde 1998 para mejorar la calidad de vida de niños, niñas y adolescentes. Diseñamos e implementamos iniciativas que promueven el cumplimiento de los derechos de la niñez. Desde 2005, estamos comprometidos en impulsar el uso seguro, responsable y significativo de las Tecnología de la Información y Comunicación (TIC), propiciando el pleno ejercicio de derechos por parte de los niños, niñas y adolescentes en el ciberespacio. Nuestro enfoque procura incluir a las TIC como facilitadoras del acceso a la información y contenidos de calidad, a la educación, a la inclusión	Se divide en diferentes sectores: Nosotros, Noticias, Capacitación (Cursos y Talleres. Webinars), Programas, Recursos (Para la escuela, para la familia, libros, recursos esi, kits didácticos, etc.), Publicaciones.	Docentes. Directivos Familias. Dedicado a niños y adolescentes.

	social y escolar, al derecho a la expresión y la participación.		
Pantallas amigas. https://www.pantallasamigas.net/pantallas-0-a-3-primera-infancia-anna-ramis/?mc_cid=5427e39de5&mc_eid=051e53237a 2004 España	PantallasAmigas nace en el año 2004 con la misión de la promoción del uso seguro y saludable de Internet y otras TIC, así como el fomento de la ciudadanía digital responsable en la infancia y la adolescencia. A tal fin desarrollamos proyectos y recursos educativos para la capacitación de niños, niñas y adolescentes de forma que puedan desenvolverse de manera autónoma en Internet, siendo el objetivo final que desarrollen las habilidades y competencias digitales que les permitan participar de forma activa, positiva y saludable en la Red.	Se organiza en: Inicio. Presentación. Ciudadanía Digital. Servicios. Otros servicios. Tiene diversos servicios: Blog. Mediateca. Canal pantallas amigas. Recursos educativos. Material didáctico.	Dedicado a niños y adolescentes. Familias. Centros escolares.
Crianza ciber segura https://www.crianzacibersegura.com/ Uruguay.	Mi nombre es Ana Fischer, soy mamá. Licenciada y profesora en Comunicación Social. Crianza Cibersegura surge a partir de mi maternidad. Armé este proyecto para hablarle exclusivamente a la mamá que está en mil cosas y no tiene	Se organiza en: home, presentación, talleres adultos, ebook 26 ideas de juegos anti pantallas, testimonios de detox de pantallas, blog, contacto.	Familias

	tiempo para investigar sobre ciberseguridad. Pero también hay algo más profundo y sutil… las mamás estamos maternando muy solas, muy cuestionadas y presionadas, con pocos brazos y palabras amorosas que nos sostengan. En la infancia las pantallas son obstaculizadoras y perjudiciales. Los cerebros en desarrollo quedan atrapados y sobrecargados de estímulos. El desafío para quienes transitamos caminos de crianza respetuosa y consciente es poner sobre la mesa nuestras contradicciones. Ponerle palabras a esa soledad y a esos miedos.		
Compartir en Familia. https://compartirenfamilia.com/ España	Compartir en Familia es una comunidad dirigida a personas inquietas que quieren seguir aprendiendo para educar mejor a sus hijos. Somos miles de usuarios con un mismo objetivo: compartir los desafíos del futuro. Ayuda, enseña, crece y comparte en familia.	Esta dividido en las siguientes secciones: emociones, aprendizaje, tecnología, vida sana. Y luego realiza una división por edades: 0 a 3, 4 a 7 y 8 a 12.	Familias
Smile and learn https://smileandlearn.com/ España	Es una plataforma paga, que ofrece actividades educativas para niños de 3 a 12 años. Incluye recomendaciones pedagógicas para familias y educadores. Un entorno	Se divide en las siguientes secciones: colegios, inclusivo, contenido (videos, juegos.), blog, equipo, ayuda.	Niños de 3 a 12 años. Familias. Educadores.

	seguro sin la necesidad de conectarse a internet. Realizan un seguimiento de los logros de los niños		
Rednatic.net http://rednatic.net/miembros/mision-valores-impulsores-y-vision/ América Latina	RedNATIC fue conformada en el año 2008 con el apoyo técnico y financiero de Save the Children. Es un conjunto abierto y creciente de organizaciones de la sociedad civil, que actualmente está conformada por 11 ONGs de 8 países de América Latina, articuladas en torno a la misión de incidir en la creación de condiciones políticas, sociales y culturales que garanticen el Derecho de Niñas, Niños y Adolescentes (NNA) a un uso seguro, responsable y significativo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), en el plano regional y con proyección global.	Esta dividido en distintas secciones: Quienes somos, iniciativas, publicaciones, novedades y contacto.	Familias
Faro digital https://farodigital.org/investigacion/ Argentina España	Es un sitio que intenta cocrear estrategias para un uso reflexivo y crítico de las tecnologías digitales.	Secciones: Qué hacemos, guías, blog, equipo, sumate, contacto,. Investigación, educación, comunicación.	Familias
Entramar Portal de tecnología educativa. https://www.entramar.mvl.edu.ar/como-usar-entramar/ Argentina	Entramar es construir una red, dentro del gran entramado virtual, donde nos encontramos los docentes y compartimos nuestras experiencias. Aquí podemos mostrar cómo usamos la tecnología en nuestras prácticas, para que otros puedan tomar ideas y se animen. Es un lugar donde consultar y donde buscar motivación para arriesgarnos a poner la tecnología al servicio de situaciones pedagógicas de calidad, que mejoren cada vez más el ejercicio de nuestra profesión.	Secciones: Propuestas, recursos, capacitación, novedades, documentos, + entramar.	Docentes de todos los niveles educativos.

Anexo 3: El uso de pantallas en los medios de comunicación

Título de la noticia	Autor/a. Diario. País. Año	Contenido.
"La tecnología crea serias hipotecas en el aprendizaje y no debemos confiar la educación a ella"	Beatriz Lucas. El País. España. 2020. https://elpais.com/educacion/2020-08-19/la-tecnologia-crea-serias-hipotecas-en-el-aprendizaje-y-no-debemos-confiar-la-educacion-a-ella.html	Para Catherine L'Ecuyer (Quebec, 1974), doctora en Educación y Psicología, la tecnología en la educación es "como el traje nuevo del emperador. Todos lo saben pero nadie se atreve a decirle que va desnudo". Ella es una de los más de 100 pedagogos, científicos y médicos firmantes en Estados Unidos de un manifiesto contra la tecnología[65] como eje educativo principal durante la pandemia y que ha promovido también con una petición en Change.org. El documento, ya traducido al español, reclama a los Gobiernos alternativas y propone soluciones más allá de las pantallas. Además, respalda con más de una veintena de estudios científicos los efectos nocivos del abuso tecnológico en el desarrollo de la infancia y alerta del comercio que las empresas hacen con los datos de las familias aprovechando estos momentos de vulnerabilidad.

[65] https://fairplayforkids.org/wp-content/uploads/2020/08/Declaraci%C3%B3n-sobre-las-Tecnolog%C3%ADas-Aplicadas-a-la-Educaci%C3%B3n.pdf

Nada de Pantallas antes de los dos años: Porque es peligroso exponer a los niños a los dispositivos.	Infobae. Argentina 2019 https://www.infobae.com/salud/2019/09/23/nada-de-pantallas-antes-de-los-dos-anos-por-que-es-peligroso-exponer-a-los-ninos-a-dispositivos/	La Sociedad Argentina de Pediatría alerta acerca de la exposición de niños a pantallas, dice que puede ser perjudicial para el desarrollo infantil si no se controla adecuadamente. El desarrollo del cerebro del niño depende en parte de las experiencias que vive y la pérdida de momentos de juego creativo tiene un fuerte impacto en su fortalecimiento. Aún se están estudiando los mecanismos que intervienen para que la exposición a pantallas por sobre las recomendaciones produzcan efectos nocivos en la salud. Hay algunos datos preliminares que dicen que la luz azul de la pantalla, podría interferir en el sueño de los pequeños. Y las pantallas podrían presentar dificultades visuales más tempranamente. Hacen referencia a una investigación en Canadá de Sheri Madigan, de la Universidad de Calgary a 2400 familias.
Un nuevo estudio asocia el uso de pantallas con un peor desarrollo de los niños.	Javier Salas El país.com 2019 https://elpais.com/tecnologia/2019/01/27/actualidad/1548622827_861352.html	Hacen referencia a una investigación en Canadá de Sheri Madigan, de la Universidad de Calgary a 2400 familias. Los resultados obtenidos son que frente al abuso en el uso de pantallas los niños presentaban menos desarrollo, las diferencias eran modestas pero significativas. Se tuvieron en cuenta otras variables como el sexo del menor, las condiciones de la madre, si hacían ejercicio, leían, etc. Pero el resultado era el mismo, a más pantallas, peor desarrollo.

Ni mucho, ni poco: Hasta los dos años ¡Cero Pantallas!	Mayte Riu La Vanguardia España 2019 https://www.lavanguardia.com/vivo/mamas-y-papas/20190426/461856372814/ninos-dos-anos-cero-pantallas-tecnologia-oms.html	Toman los consejos de la OMS, que indica que desde el nacimiento hasta los dos años los niños no tienen que estar en contacto con las pantallas y entre los 2 años y los 5 un máximo de una hora al día. Calmar y distraer a los bebés con el móvil repercute en su conducta, la capacidad de atención y aprendizajes futuros. Dan consejos de otras propuestas enriquecedoras como jugar libremente, leer, salir de paseo y todo lo que podría provocar el uso de pantallas: obesidad, hiperactividad, falta de atención, problemas de sueño, etc.
El uso de pantallas afecta el desarrollo cerebral de los niños.	Perri Klass Clarín The New York Times International Weekly Argentina 2019 https://www.clarin.com/new-york-times-international-weekly/uso-pantallas-afecta-desarrollo-cerebral-ninos_0_GDdJtg8m.html	En un estudio, los niños preescolares que usaban menos pantallas tenían mejores habilidades lingüísticas. Demuestra una relación entre el mayor tiempo de pantalla y la estructura cerebral y las habilidades lingüísticas relacionadas. Al ser un estudio transversal, una imagen de estos cerebros en desarrollo en un momento determinado, por definición muestra una asociación, no la causalidad. Si hay un vínculo directo, quizás tenga menos que ver con las pantallas en si y más con lo que el tiempo de pantallas pueda estar reemplazando en la vida de los niños. No es tanto que las pantallas son malas, sino que no son una buena idea en este momento.

Alerta de pediatras sobre la alta exposición de los chicos a más pantallas: ¿a qué edad deberían empezar a usarlas?	Clarín Argentina 2019 https://www.clarin.com/sociedad/alerta-pediatras-alta-exposicion-chicos-pantallas-edad-deberian-empezar-usarlas-_0_eVjlR2Mk.html	Las tablets son el chupete electrónico multiplicando por mil. La Sociedad Argentina de Pediatría alerta los peligros del uso de los dispositivos electrónicos y su asociación con trastornos del sueño, alteraciones visuales, contracturas, tendinitis, sedentarismo, obesidad, depresión y ansiedad. Invita a los padres a pasar tiempo de calidad con sus hijos. Que siempre es mejor el consumo en compañía de los adultos. Hablan de que las pantallas tienen un doble efecto, por un lado por el contenido y por el otro por lo que los niños dejan de hacer al usarlas: juego creativo, leer, hacer ejercicio, relacionarse con los otros. Se basan en la investigación de Canadá de Sheri Madigan, de la Universidad de Calgary a 2400 familias.
Crece la preocupación por la exposición a las pantallas en chicos menores de 5 años.	Diario Democracia. Argentina 2019 https://www.diariodemocracia.com/vida/sociedad/211984-crece-preocupacion-exposicion-pantallas-chicos-men/	Toman la información de la organización mundial de la salud sobre el tiempo de pantalla que deben estar los niños frente a la pantalla según su edad. Y dan información de algunos investigadores que no están de acuerdo con esta. Andrew Przybylski de la Universidad de Oxford dice que la recomendación del organismo internacional se concentra de más en la exposición y no toma en consideración el contenido ni el contexto de uso. No todo el tiempo de pantalla es creado de la misma forma. El Real colegio de pediatría y salud infantil de Gran Bretaña, por su parte, indicó que los datos disponibles n o son suficientes para permitirles a los expertos establecer un parámetro del nivel adecuado de tiempo de exposición a las pantallas. Según nuestros estudios recientes, las restricciones que recomienda la OMS no parecen proporcionales con los daños potenciales.

Los Gurús digitales crían a sus hijos sin pantallas.	Pablo Guillón El País 2019 https://elpais.com/especiales/2019/crecer-conectados/gurus-digitales/#:~:text=%E2%80%9CNo%20quer%C3%ADan%20que%20sus%20hijos,tambi%C3%A9n%20para%20nuestras%20propias%20familias%E2%80%9D.	En Silicon Valley proliferan los colegios sin tabletas ni ordenadores y las niñeras con el móvil prohibido por contrato. Cuentan entonces cómo trabaja la escuela Waldorf de la Península, donde no entran las pantallas hasta que llegan a la secundaria. Muchos gigantes de la tecnología envían a sus hijos a esta escuela que es muy cara. Aseguran que, si le pones una pantalla a un niño pequeño, limitas sus habilidades motoras, su tendencia a expandirse, su capacidad de concentración, su creatividad. Una madre de la escuela dice que no tienen certeza de los beneficios de este tipo de educación, que tendrán que esperar 15 años para obtener una respuesta, cuando sus hijos lleguen a la secundaria. A pocos kilómetros de esta escuela se encuentra la escuela pública Hilliiew, dónde por el contrario basan la educación en el uso de las nuevas tecnologías y una pantalla de led te recibe a diario con los anuncios de la jornada.

¿Realmente las pantallas les hacen daño a los niños?	Benedict Carey. The New York Times. Estados Unidos 2018 https://www.nytimes.com/es/2018/12/12/espanol/exposicion-pantallas-ninos.html#:~:text=%E2%80%9CLa%20diversidad%20de%20los%20resultados,concluyeron%20los%20autores%20del%20estudio.	Efectos que tienen el consumo de alcohol y las drogas o la exposición a pantallas en 11800 niños a medida que pasan a la adolescencia. Un reporte reciente que forma parte de este estudio informó que pasar mucho tiempo usando pantallas se asocia con calificaciones más bajas en las pruebas de aptitudes y con el proceso natural de adelgazamiento cortical en algunos niños. Sin embargo, los datos son preliminares y no está claro si los efectos son duraderos o incluso significativos. Se encontraron resultados diversos y contradictorios.

Anexo 4: Leyes, documentos curriculares y recursos didácticos de la Ciudad de Buenos Aires Argentina o a nivel nacional que incorporan la educación digital en el nivel inicial.

Documento Año Link	Específico o dentro de otro documento.	Contenido
Diseño Curricular para la Educación Inicial.	Es un área transversal dentro del diseño	Educar de manera integral en pleno siglo XXI implica considerar las tecnologías digitales como parte constitutiva de la realidad escolar, ya que los recursos tecnológicos digitales enriquecen y

Niñas y niños de 4 y 5 años. Ministerio de Educación e Innovación. Gobierno de la ciudad de Buenos Aires. 2019 https://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/dc_nivel_inicial_4_5_0.pdf	curricular: Educación Digital	amplían los modos de conocer. Con el fin de comprender el alcance del término, en este documento se incluye dentro del concepto tecnologías digitales a los dispositivos, las aplicaciones y los entornos digitales, los medios audiovisuales, multimedia y multimodales y sus lenguajes asociados, que posibilitan organizar, representar, conocer, producir, codificar, compartir y vincularse con el mundo y la realidad de diferentes modos. Se entiende a las tecnologías digitales como parte de la cultura en red en la que las personas se implican socialmente, donde se configuran subjetividades, se construyen conocimientos, y se producen, modifican, reutilizan, comparten y reproducen contenidos digitales. Los contenidos de Educación Digital se presentan en tres bloques que pueden abordarse en el marco de las propuestas y de los proyectos didácticos. • Alfabetización digital. • Internet segura y responsable. • Pensamiento computacional.
Uso responsable de los recursos digitales. Nivel Inicial. Ministerio de educación, ciencia y tecnología. Presidencia de la Nación. 2019 https://www.educ.ar/recursos/150192/navegacion?from=88	Documento específico del área.	El Plan Aprender Conectados, propuesta pedagógica innovadora e integral del Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación Argentina, propone a la escuela como nodo de alfabetización digital, para facilitar tanto el desarrollo de las competencias de alfabetización digital, como de las capacidades y saberes fundamentales para poder hacer frente a los desafíos del mundo de hoy. El presente documento trabaja el tema del uso responsable de los recursos digitales.
Aprender conectados. Nivel inicial. 2019. Ministerio de educación, ciencia y tecnología. Presidencia de la Nación.	Documento específico del área.	Una propuesta de contenidos de Aprender Conectados para educación inicial. Los recursos reunidos en este cuadernillo fueron producidos teniendo en cuenta los NAP de Educación digital, Programación y Robótica y el diseño curricular vigente. Su finalidad es aportar innovación y

https://www.educ.ar/recursos/150253/aprender-conectados-nivel-inicial?from=88		diversidad a las diferentes prácticas que se llevan adelante en el Nivel Inicial, a partir de la utilización de nuevos materiales, recursos y aplicaciones.
Propuestas de actividades. Nivel Inicial. 2019. Ministerio de educación, ciencia y tecnología. Presidencia de la Nación. https://www.educ.ar/recursos/150259/propuesta?from=88	Documento específico del área.	En el marco del Plan Aprender Conectados, esta colección de propuestas de actividades para el Nivel Inicial, busca integrar las distintas dimensiones culturales de la sociedad digital en las prácticas de enseñanza y de aprendizaje, para las salas de 4 y 5 años y multiedad. Cada propuesta presenta los propósitos y también sugerencias de recursos digitales y dispositivos que pueden utilizarse.
Colección de actividades Aprender Conectados para Nivel Inicial, en Educación Digital, Programación y Robótica. 2019. Ministerio de educación, ciencia y tecnología. Presidencia de la Nación. https://www.educ.ar/recursos/150309/coleccion-de-actividades-aprender-conectados-para-nivel-inicial-en-educacion-digital-programacion-y-robotica	Documento específico del área.	Aprender Conectados ofrece recursos educativos para orientar la alfabetización digital del Nivel Inicial en todo el país. Las siguientes actividades son un punto de partida sobre el cual cada docente podrá construir propuestas y desafíos que inviten a las chicas y los chicos a disfrutar y construir la aventura de aprender. Las actividades de esta colección presentan un nivel de dificultad gradual, por lo que se recomienda realizarlas de manera correlativa.
Educación digital en la escuela. Autoevaluación aprender. Secretaría de evaluación educativa. Ministerio de educación, cultura, ciencia y tecnología.		Los Módulos de Autoevaluación Institucional, como éste, son documentos de trabajo que, estructurados en torno de ejes temáticos vinculados a la vida institucional de la escuela, están orientados a estimular la reflexión pedagógica basada en la evidencia y en la participación de docentes, directivos, estudiantes y

Presidencia de la Nación. 2019. https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/educacion_digital_en_la_escuela_0.pdf		familias. El objetivo de este módulo es que las escuelas reflexionen sobre cómo usan las TIC y formulen aportes para la mejora del proyecto institucional, que logren un mejor aprovechamiento de los recursos digitales en favor de la calidad del aprendizaje de los estudiantes.
Redes sociales, Ciberbullying, Grooming, Huella Digital y Navegación Segura, entre otros. Ministerio de Educación GCBA https://biblioteca-digital.bue.edu.ar/catalogo/familias-a-la-escuela/8783/detalle/7977	Documento específico del área. Destinado a las Familias con niños y adolescentes.	Da información a las familias acerca de las redes sociales, ciberbullying, grooming, huella digital, navegación. Define los conceptos y da recomendaciones para un uso adecuado y responsable de las tecnologías digitales.
La tecnología y la educación digital en la planificación de la enseñanza para las salas de 4 y 5 años. Proyecto: "Descubriendo y jugando con retratos" Ministerio de Educación GCBA https://biblioteca-digital.bue.edu.ar/catalogo/materiales-didacticos-nivel-inicial/8782/detalle/7698	Documento específico del área.	La propuesta surge a partir de un Proyecto Institucional relacionado con el desarrollo del arte en todas sus manifestaciones. En un primer momento, se plantea recorrer la historia del surgimiento de los retratos (explicando que los primeros fueron realizados en esculturas, monedas…) hasta la actualidad, donde algunos de ellos se mantienen vigentes y conviven con nuevos formatos. Luego, se continúa con la apreciación y exploración de diferentes obras de arte donde los niños se pondrán en contacto con variados tipos de retratos y formas de manifestación artística. Por último, se promueve que los alumnos se expresen a través de diferentes producciones y lenguajes (tales como el plástico, musical, corporal, fotográfico y digital).
La tecnología y la educación digital en la planificación de la enseñanza para las salas de 4 y 5 años.	Documento específico del área.	Los miedos son alertas instintivas que forman parte de la naturaleza humana y advierten de los peligros que es posible enfrentar, tanto reales como imaginarios. Son útiles ya que ayudan a protegerse y evitar algunos riesgos, siempre que no se conviertan en una limitación para la

Proyecto: "Cuentos que dan miedo" Ministerio de Educación GCBA 2018 https://biblioteca-digital.bue.edu.ar/catalogo/materiales-didacticos-nivel-inicial/8782/detalle/7679		interacción social y el desenvolvimiento de la vida cotidiana. La experiencia y el conocimiento nutren la imaginación y, a su vez, la imaginación potencia y habilita nuevas exploraciones y experiencias que se plasman en el juego y en otras actividades que permiten aprender más y mejor. Teniendo en cuenta que el miedo, en general, y el temor a los monstruos y personajes de terror, en particular, cobran especial interés en los niños de 4 y 5 años, se los aborda aquí con la intención de que exploren y profundicen sobre ello y elaboren sus propias historias.
La tecnología y la educación digital en la planificación de la enseñanza para las salas de 4 y 5 años. Unidad didactica: "Mi jardin es así" Ministerio de Educación GCBA 2018 https://biblioteca-digital.bue.edu.ar/catalogo/materiales-didacticos-nivel-inicial/8782/detalle/7699	Documento específico del área.	La expresión y la comunicación son necesidades de las personas y de las sociedades, que se aprenden participando de una variedad de situaciones en las que haya que hablar, escuchar, transmitir y recibir mensajes e información. Asimismo, el Marco Pedagógico para la Educación Digital. Nivel Inicial propone desarrollar las competencias ligadas a "comunicar e intercambiar experiencias en contextos digitales". Es decir, se busca favorecer la comunicación y el intercambio a través de diversos soportes.
Competencias de Educación Digital. 2017. Ministerio de Educación. Presidencia de la Nación. https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/competencias_de_e	Documento específico del área.	Este documento presenta las competencias sugeridas en el marco del plan Aprender Conectados, una política integral de innovación educativa cuya misión principal es integrar la comunidad educativa en la cultura digital. Estas definiciones resultan fundamentales para cumplir con uno de los objetivos principales del plan: promover la alfabetización digital centrada en el aprendizaje de competencias y saberes necesarios para una inserción plena en la cultura contemporánea y en la sociedad del futuro.

ducacion_digital_1.pdf		
Orientaciones pedagógicas de educación digital. Gobierno de la ciudad de Buenos Aires. Ministerio de educación. 2017. Orientaciones Pedagógicas de Educación Digital - Educ.ar	Documento específico del área.	Esta publicación incluye objetivos, abordaje y lineamientos del plan y forma parte de la colección marcos pedagógicos del plan integral de educación digital, que se ofrece para acompañar el debate y la construcción compartida de la escuela del siglo XXI.
Programación y robótica: objetivos de aprendizaje para la educación básica. Ministerio de educación. Presidencia de la Nación. Plan nacional integral de educación digital. https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/1184.pdf	Específico del área	En este marco, la Secretaría de Innovación y Calidad Educativa del Ministerio de Educación y Deportes de la Nación, a través de la Dirección Nacional de Innovación Educativa, presenta este documento que propone las bases fundacionales para la construcción de objetivos y lineamientos, para la enseñanza de la programación y la robótica en todas las escuelas de la República Argentina. Esta publicación forma parte de la colección Marcos Pedagógicos, plan integral de educación digital, que se ofrece para acompañar el debate y la construcción compartida de la escuela del siglo XXI.
Núcleos de Aprendizajes Prioritarios. (NAP) Educación digital, programación y robótica. Educación inicial, primaria y secundaria. Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología. Presidencia de la Nación.	Específico del área.	Un núcleo de aprendizajes prioritarios en la escuela refiere a un conjunto de saberes centrales, relevantes y significativos, que, incorporados como objetos de enseñanza, contribuyan a desarrollar, construir y ampliar las posibilidades cognitivas, expresivas y sociales que los estudiantes ponen en juego y recrean cotidianamente en su encuentro con la cultura, enriqueciendo de este modo la experiencia personal y social en sentido amplio. En el marco de la cultura digital, en la cual prácticamente todas las dimensiones sociales están mediadas progresivamente por sistemas digitales, se hace

https://www.educ.ar/sitios/educar/resources/150123/nap-de-educacion-digital-programacion-y-robotica/download		indispensable incluir saberes relevantes en las propuestas de enseñanza-aprendizaje.
Marco pedagógico para la educación digital. Nivel Inicial. 2016. Gobierno de la ciudad de Buenos Aires. https://intec.bue.edu.ar/course/view.php?id=653	Documento específico del área.	En esta ocasión, el Ministerio de Educación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, presenta el Marco Pedagógico para la Educación Digital en el Nivel Inicial. Este documento resulta fundamental para integrar los procesos de enseñanza y aprendizaje de las instituciones educativas a la cultura digital. Plantea un conjunto de saberes necesarios para garantizar la inserción plena de los alumnos en la cultura contemporánea y la sociedad del futuro.
Objetivos de aprendizaje. 2014 Ministerio de Educación. Buenos Aires ciudad. https://www.buenosaires.gob.ar/areas/educacion/curricula/Propositos_Objetivos_inicial_primaria.pdf	Aparece bajo el concepto de informática dentro del área de matemática.	En el presente documento se establecen objetivos de aprendizaje para los niños que asisten a las secciones de 4 y 5 años del Nivel Inicial y se presentan propósitos de enseñanza para los niños que asisten a las secciones de 45 días a 3 años en nuestra jurisdicción. En el nivel primario aparece el concepto de educación digital, cómo un área específica. En el nivel inicial aparece un apartado dentro del área de matemática, en las salas de 4 y 5 años, que se refiere a la informática: “Para aquellas instituciones que implementan la introducción de la informática en el nivel inicial”. Y se refiere principalmente al uso de la computadora.
Metas de aprendizaje. 2012 Ministerio de Educación. Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.	Aparece bajo el concepto de informática dentro del área de matemática.	La finalidad del documento: Metas de aprendizaje, tiene la finalidad de contribuir con los procesos de transformación e innovación educativa por los que están atravesando las escuelas de la Ciudad autónoma de Buenos Aires. En el nivel primario aparece el concepto de educación digital, cómo un área específica.

https://www.buenosaires.gob.ar/areas/educacion/curricula/pdf/metas-aprendizaje.pdf		En el nivel inicial aparece un apartado dentro del área de matemática, en las salas de 4 y 5 años, que se refiere a la informática: "Para aquellas instituciones que implementan la introducción de la informática en el nivel inicial". Y se refiere principalmente al uso de la computadora.
Lineamientos pedagógicos. Plan integral de educación digital. Caba. Ministerio de educación. 2011. https://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/lineamientos_pedagogicos_pied.pdf	Documento específico del área.	El Plan Integral de Educación Digital es una propuesta del Ministerio de Educación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires que busca integrar los procesos de enseñanza y de aprendizaje de las instituciones educativas a la cultura digital.
Marco pedagógico. Plan integral de educación digital. 2011. Plan Sarmiento. Gobierno de la ciudad de Buenos Aires. Ministerio de Educación. https://docplayer.es/12729703-Marco-pedagogico-plan-integral-de-educacion-digital-ministerio-de-educacion.html		El marco pedagógico que se desarrolla en el presente documento parte del reconocimiento del contexto en el que surge el plan integral de educación digital, la explicitación de sus objetivos y los lineamientos pedagógicos a partir de los cuales se pueden construir las bases de la escuela del siglo XXI. Se presentan construcciones teóricas a partir de los siguientes ejes: la sociedad digital y los desafíos para la educación, la alfabetización en el contexto de la cultura digital, las competencias en el siglo XXI y el aprendizaje basado en proyectos. Además, se incluye la experiencia en entornos digitales de una comunidad educativa, que resulta ser clave para la comprensión y reflexión de las prácticas educativas
Ley de educación nacional N° 26206. 2006. https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/ley-de-educ-nac-58ac89392ea4c.pdf	Es una ley general que contempla a la educación tecnológica en uno de sus artículos.	La presente ley regula el ejercicio del derecho de enseñar y aprender consagrado por el artículo 14 de la Constitución Nacional y los tratados internacionales incorporados a ella En el artículo 11. m) Desarrollar las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación.

Anexo 5: Cuentos, canciones y cortometrajes para niños/as.

Nombre del cuento, canción o video. Link. Autor. Año.	Argumento/Tema
Cuento: Carlitos se va a vivir al mundo virtual. **https://www.youtube.com/watch?v=70yTx88lPvg** **Autor: Desconocido.** **Año:2020**	Cuenta la historia de un niño que descubre la tecnología a los 10 años y desde ese día no hace otra cosa que estar conectado. Empieza a tener muchos problemas, hasta que no se acuerda la cara de su mamá y ahí se da cuenta que tiene que realizar otras cosas además de estar conectado.
Uso responsable de la tecnología para niños - Primer móvil - Ciberbullying - Fake news - Privacidad **https://www.youtube.com/watch?v=tBObvkx_nOg** **Autor: Smile and learn.** **Año: 2020**	Se trata de un vídeo educativo para niños en el que se les enseña cómo hacer un uso responsable de la tecnología, internet y las redes sociales. Da consejos sobre el uso del celular, internet, ciberbullying, fake news, no dar a conocer información personal o de otras personas. Utiliza frases como: las palabras tienen consecuencias, lo virtual es real, compartir es una responsabilidad.
La Tecnología canción para niños. **https://www.youtube.com/watch?v=Y0swUzOutTk** **Autor: 123 Andrés. Ciencia y naturaleza.** **Año: 2020.**	Es una canción para niños/as que habla del uso de la tecnología en casa y en la escuela. Habla de diferentes elementos tecnológicos y dice que la tecnología hace más fácil la vida, ayuda a estudiar y aprender.
Redes sociales ventajas y desventajas.	Es un video que habla de los peligros de las redes sociales. Tales como ser ciberdependientes, efectos en la salud, perder

https://www.youtube.com/watch?v=HFvHDHUeqR0 **Autor: Educatics.com** **Año: 2019**	tiempo con amigos y familiares. Da consejos acerca de lo que se comparte en las redes y sobre la importancia de no hablar con extraños.
El impacto de la tecnología en nuestras vidas. **https://www.youtube.com/watch?v=aeAHKVUGUQo** **Autor: Yogarts videos educativos. Yogme smart kids.** **Año: 2018**	Es un video que habla de las facilidades que ofrece la tecnología y los logros que se obtuvieron gracias a ella. Como la comunicación, la búsqueda de información, los avances en medicina.
Cuento: Whatsapp, videojuegos y cabezas mutantes. "Whatsapps, videojuegos y cabezas mutantes" una mágica historia sobre la relación de los menores con la tecnología :Dialogando España **Autor: Sandra Gomez Rey.** **Telefónica. Movistar. Dialogando.com** **Año: 2017**	Sara, de 11 años, y su hermano Leo, de 2 años, pasan mucho, mucho tiempo jugando con la tableta y el ordenador. Un día descubren que sus cabezas han mutado…¡plaf!… y se han convertido en dos pantallas enormes. ¡Menudo imprevisto! ¿Qué van a hacer ahora? ¿Conseguirán recuperar sus cabezas antes de que sus padres regresen de trabajar y los descubran?. Pero cuando llegan sus padres, ellos también han mutado, porque le dedican más tiempo al trabajo que a sus hijos. Una historia increíble y sorprendente sobre el impacto de las nuevas tecnologías en la infancia, la adolescencia, la vida familiar, y la importancia de la educación para un uso responsable.
Cuento: Lobo solo busca wifi. **https://www.youtube.com/watch?v=gm4rlXFcWAI** **Autor: Pilar Serrano. Mar Azabal.** **Año: 2017**	Cuenta la historia del lobo feroz de los cuentos clásicos. Como tiene hipo quiere buscar la solución en internet, pero no tiene wifi, sale al exterior a buscar conexión y se encuentra con diferentes personajes de los cuentos clásicos que le tiene miedo.
Video: La era digital para niños: viaje por el tiempo.	Muestra a través de un viaje en el tiempo temas vinculados con la revolución digital, de la mano

https://www.youtube.com/watch?v=b6frLougTZo **Autor: Smile and learn.** **Año: 2017**	de personajes como Steve Jobs y Steve Wozniack o conociendo aspectos sobre el primer computador personal o la Polaroid.
Yo aprovecho la tecnología. Uso responsable de nuevas tecnologías. **https://www.youtube.com/watch?v=KYjwVEGCnjM** **Autor: Librería interactiva.** **Año: 2017**	Se trata de un video que da consejos acerca del uso responsable de las TIC. Habla de aspectos positivos como ver noticias al instante, hablar con gente de todo el mundo a tiempo real, aprender en línea. Y algunos riesgos como compartir contraseñas, información o fotos privadas y hablar con desconocidos. Da el consejo de estar siempre con un adulto al usar las tecnologías.
Cortometraje: ¿Estás perdido en el mundo como yo? **https://www.youtube.com/watch?v=VASywEuqFd8** **Autor: Steve Cutts.** **Año: 2016**	Video sobre la adicción al celular. Es un clip de música.
Cortometraje: "La tecnología" **https://www.youtube.com/watch?v=gH18SJWgjMc** **Autor: Disney** **Año: 2015**	Cuenta la historia de un nene que solo utiliza la tecnología y la mamá quiere modificar esta situación, sin embargo, no lo logra, porque el niño no conoce otra forma de interactuar con el mundo.
Cortometraje: El regalo. **https://www.youtube.com/watch?v=WjqiU5FgsYc** **Autor: Jacob Frey.** **Año: 2014**	Cuenta la historia de un niño adicto a la tecnología, se observa que es con lo único que se entretiene. Su mamá llega con un paquete, cuando el niño lo abre se trata de un perro, al que le falta una pata, al comienzo el niño no se interesa por este, sigue jugando con el video juego. El perrito insiste, logra atraer su atención y consigue que el niño, al que también le falta una pierna, vaya con él a jugar afuera de la casa.

Niñas, niños y adolescentes en el uso de las nuevas tecnologías. **https://www.youtube.com/watch?v=MP3pumKDd_w** **Autor: Interamerican childrens institute.** **Año: 2012**	Es un video que muestra a un niño jugando con la computadora, mientras escucha a otros niños jugar al fútbol afuera. Lo invitan a jugar, al comienzo le cuesta un poco, pero termina aceptando y luego utilizan la tecnología para hacer cosas juntos, organizan un torneo de fútbol y diseñan sus camisetas.

Anexo 6: Comparación de plataformas

Plataforma/ Características	Wix	Google site	Weebly	Webnode
Precio	Plan básico gratuito. Planes entre 600 y 12oo pesos.	Gratuito	Entre 5 y 12 dólares.	Plan gratuito básico. Planes entre 4 y 12 dólares.
Plantillas disponibles	500	12	50	65
Facilidad de uso	Ofrece editores limpios y fáciles de usar.	Ofrece editores limpios y fáciles de usar.	Ofrece editores limpios y fáciles de usar.	Ofrece editores limpios y fáciles de usar.
Tutoriales	Si	Si	Si	Si
Anuncios	Hay anuncios	No hay anuncios	Hay anuncios	No hay anuncios
Pros	Facilidad de uso. Variedad de Diseños. Dominio Propio. Idiomas.	Gratis. Fácil de usar. Perfecto para proyectos individuales y pequeñas empresas.	Es un servicio en línea que permite crear y alojar uno o varios sitios web de manera fácil, rápida, gratuita y sin publicidad.	Ofrece 5 gigas de almacenamiento, tráfico ilimitado, atención al cliente, 100 cuentas de email y todo tipo de contenido multimedia.
Contras	Precio	La plataforma	Falta de	El soporte

	recurrente: Recuerda que deberás pagar cada mes por el plan escogido. Diseño fijo: Al escoger una plantilla de diseño no se puede cambiar después.	es limitada, no permite realizar modificaciones a la interfaz.	Flexibilidad: No poder hacer modificaciones de nuestra plantilla al 100%, la imposibilidad de instalar plugins	técnico es lento y no siempre funciona bien. El blog tiene funcionalidades muy limitadas.

Anexo 7: Guías para entrevistas y des grabación de entrevistas

Guía de entrevistas a expertos

Texto de correo electrónico enviado a expertos convocados para ser entrevistados.

¡Buenas tardes! Mi nombre es Jorgelina Ferguson y estoy escribiendo la Tesis de la Maestría en Tecnología Educativa que curso en la Universidad Abierta Interamericana, mi tutora de Tesis es Marta Libedinsky.

El tema del trabajo final es: “El uso de pantallas en niños y niñas de 5 años o menos, beneficios y perjuicios para el aprendizaje”, y como se trata de una maestría profesional, dicho trabajo consta de un producto final que será una plataforma acerca del uso de pantallas en niños pequeños, dedicada a familias y educadores.

Por lo tanto, me resultaría sumamente enriquecedor, poder concertar una fecha de entrevista virtual con usted, para conversar acerca de esta problemática y así enriquecer el trabajo que estoy realizando.

Espero que pueda brindarme esta posibilidad para profundizar mi mirada acerca de este tema tan actual e importante.

¡Quedo a la espera de su respuesta! ¡Desde ya le agradezco por el tiempo dedicado a la lectura de este mail!

¡Un saludo afectuoso! Jorgelina Ferguson.

Entrevistas a expertos

Agradecimiento: Antes que nada, quería agradecer la posibilidad de poder entrevistarlo/a, es un honor para mí tener esta posibilidad.

Presentación del tema de la Tesis: El tema del trabajo final es: "El uso de pantallas en niños y niñas de 5 años o menos, beneficios y perjuicios para el aprendizaje", y como se trata de una maestría profesional, dicho trabajo consta de un producto final que será una plataforma acerca del uso de pantallas en niños pequeños, dedicada a familias y educadores.

Consultar sobre su formación acerca de la problemática: Sería muy interesante que me cuente acerca de su formación en general y en específico en el área de la tecnología educativa. Ya sea formal o informal. ¿Qué le llevó a estudiar acerca de esta problemática?, ¿Por qué le resulta interesante?

Consultar sobre su trabajo con este tema: Me interesa mucho saber cuál es su trabajo actual. ¿En qué áreas de la educación se desempeña o desempeñó?. ¿De qué manera incluye la tecnología en su trabajo? ¿El incorporarlas enriqueció sus prácticas?

Impacto de las Pantallas en la vida de las Familias: ¿Considera que las pantallas (tv, tablets, computadoras, teléfonos, etc.) impactan en la vida de las familias actualmente? ¿De qué manera? ¿En la vida de los adultos? ¿En la de los/as niños/as? ¿En la relación entre los miembros de la Familia? ¿Considera que las familias precisan formación al respecto? ¿Qué consejos les daría? ¿Los alertaría sobre algo en particular?

Las pantallas a lo largo del tiempo: ¿Considera que hay una similitud entre los temores actuales acerca del uso de los celulares, tablets, computadoras, con lo que en épocas anteriores sucedió con la televisión? ¿Qué similitudes y diferencias encuentra?

Las tecnologías en la Escuela: ¿Está de acuerdo en que las tecnologías deben ser parte del trabajo dentro del aula en el nivel inicial? ¿De qué manera? ¿Qué beneficios produce su incorporación? ¿Cómo contribuyen las tecnologías en la transformación de las prácticas educativas? ¿En qué sentido? ¿Encuentra factores negativos en su incorporación? ¿Considera que hoy en día se da una verdadera incorporación de estas en el nivel?

¿Considera que los docentes están capacitados en este aspecto? ¿Qué tipo de capacitación se precisa? ¿Cómo es la capacitación en los profesorados y universidades?

Materiales didácticos: Existe una variedad de material didáctico, soft, cuadernillos con recomendaciones para el mundo digital, entre otras opciones, dedicados a la educación inicial. ¿Está familiarizado con el tema? ¿Considera que ayudan o entorpecen al proceso de aprendizaje? ¿De qué manera? ¿Recomendaría alguno en particular?

Efectos negativos: ¿Considera que las pantallas podrían tener efectos negativos en el aprendizaje o en el desarrollo de los/as niños/as? ¿En qué situaciones?

Efectos positivos: ¿Considera que las pantallas podrían tener efectos positivos en el aprendizaje o en el desarrollo de los/as niños/as? ¿En qué situaciones?

Medios de comunicación: Hoy en día los medios de comunicación hablan mucho acerca del uso de las tecnologías en niños, niñas y adolescentes, con titulares verdaderamente alarmantes acerca del uso de estos. ¿Qué opina al respecto? ¿Por qué considera que se presentan estos titulares?

COVID-19: A partir del aislamiento y el cierre de las instituciones educativas a nivel presencial, a causa de la pandemia de COVID-19, se dieron muchos cambios en cuanto al uso de las tecnologías tanto en lo laboral, personal, educacional. ¿Observa estos cambios como positivos o como negativos? ¿Por qué? ¿Considera que estos cambios van a mantenerse o modificarse al culminar la pandemia? ¿De qué manera?

Producto final: El producto final del trabajo de Tesis será una plataforma acerca del uso de pantallas de niños pequeños y los beneficios y perjuicios en el aprendizaje, dirigida a familias y docentes. ¿Qué recomendaciones puede darme usted para el diseño de un prototipo de espacio virtual para docentes y familias sobre esta problemática?

Guía de Entrevistas a Directivos y Docentes

Mail para enviar a docentes y directivos de escuela:

¡Buenas tardes! Mi nombre es Jorgelina Ferguson y estoy escribiendo la Tesis de la Maestría en Tecnología Educativa que curso en la Universidad Abierta Interamericana, mi tutora de Tesis es Marta Libedinsky.

El tema del trabajo final es: “El uso de pantallas en niños y niñas de 5 años o menos, beneficios y perjuicios para el aprendizaje”, y como se trata de una maestría profesional, dicho trabajo consta de un producto final que será una plataforma acerca del uso de pantallas en niños pequeños, dedicada a familias y educadores.

Por lo tanto, me resultaría sumamente enriquecedor, poder concertar una fecha de entrevista virtual con usted, para conversar acerca de esta problemática y así enriquecer el trabajo que estoy realizando.

Espero que pueda brindarme esta posibilidad para profundizar mi mirada acerca de este tema tan actual e importante.

¡Quedo a la espera de su respuesta! ¡Desde ya le agradezco por el tiempo dedicado a la lectura de este mail!

¡Un saludo afectuoso! Jorgelina Ferguson.

Entrevistas a Docentes y Directivos

Agradecimiento: Antes que nada, quería agradecer la posibilidad de poder entrevistarlo/a, es sumamente enriquecedor para mi tener esta posibilidad, para enriquecer el trabajo que estoy realizando.

Presentación del tema de la Tesis: El tema del trabajo final es: “El uso de pantallas en niños y niñas de 5 años o menos, beneficios y perjuicios para el aprendizaje”, y como se trata de una maestría profesional, dicho trabajo consta de un producto final que será una plataforma acerca del uso de pantallas en niños pequeños, dedicada a familias y educadores.

Consultar sobre su formación acerca de la problemática: Sería muy interesante que me cuente acerca de su formación en general y en particular en el área de educación. Y saber además si posee formación específica en el área de la tecnología educativa. Ya sea formal o informal. ¿Qué le llevó a estudiar acerca de esta problemática?, ¿Por qué le resultó interesante?

Consultar sobre su trabajo actual: Me interesa mucho saber cuál es su trabajo actual. ¿En qué áreas de la educación se desempeña o desempeñó?. ¿Cuál es su rol?

Las tecnologías en la Escuela: ¿Está de acuerdo en que las tecnologías deben ser parte del trabajo dentro del aula en el nivel inicial? ¿Usted incluye la tecnología en su trabajo cotidiano? ¿De qué manera? ¿Con qué recursos? ¿Con qué metodología? ¿Con qué frecuencia? ¿El incorporarlas enriqueció sus prácticas? ¿De qué forma? ¿Qué beneficios produce su incorporación? ¿Cómo contribuyen las tecnologías en la transformación de las prácticas educativas? ¿Encuentra factores negativos en su incorporación? ¿Considera que hoy en día se da una verdadera incorporación de estas en el nivel inicial en general? ¿En la escuela que usted trabaja? ¿Se siente capacitado/a con respecto a este tema? ¿Cómo obtuvo esa formación? ¿Considera que los docentes en general están capacitados en este aspecto? ¿Qué tipo de capacitación se precisa? ¿Cómo es la capacitación en los profesorados y universidades? ¿Está familiarizado/a sobre los documentos curriculares acerca de este tema? ¿Los utiliza en su tarea cotidiana?

Materiales didácticos: Existe una variedad de material didáctico, soft, cuadernillos con recomendaciones para el mundo digital, entre otras opciones, dedicados a la educación inicial. ¿Está familiarizado con el tema? ¿Los utiliza en el aula? ¿Por qué? ¿De qué manera? ¿Considera que ayudan o entorpecen al proceso de aprendizaje? ¿De qué manera? ¿Recomendaría alguno en particular?

Impacto de las Pantallas en la vida de las Familias: ¿Considera que las pantallas (tv, tablets, computadoras, teléfonos, etc.) impactan en la vida de las familias actualmente? ¿De qué manera? ¿En la vida de los adultos? ¿En la de los/as niños/as? ¿En la relación entre los miembros de la Familia? ¿Considera que las familias precisan formación al respecto? ¿Qué consejos les daría? ¿Los alertaría sobre algo en particular?

Efectos negativos: ¿Considera que las pantallas podrían tener efectos negativos en el aprendizaje o en el desarrollo de los/as niños/as? ¿En qué situaciones?

Efectos positivos: ¿Considera que las pantallas podrían tener efectos positivos en el aprendizaje o en el desarrollo de los/as niños/as? ¿En qué situaciones?

COVID-19: A partir del aislamiento y el cierre de las instituciones educativas a nivel presencial, a causa de la pandemia de COVID-19, se dieron muchos cambios en cuanto al uso de las tecnologías tanto en lo laboral, personal, educacional. ¿Cómo se dieron en la institución que usted trabaja? ¿Observa estos cambios como positivos o como

negativos? ¿Por qué? ¿Considera que estos cambios van a mantenerse o modificarse al culminar la pandemia? ¿De qué manera?

Necesidades: El producto final del trabajo de Tesis será una plataforma acerca del uso de pantallas de niños pequeños y los beneficios y perjuicios en el aprendizaje, dirigida a familias y docentes. ¿Qué tipo de información le interesaría que formara parte de la plataforma? ¿Qué aspectos le resultaría interesante encontrar en la plataforma? ¿Considera que sería algo positivo para las familias?

Guía de Entrevistas a Familias

Mail para enviar a las Familias:

¡Buenas tardes! Mi nombre es Jorgelina Ferguson y estoy escribiendo la Tesis de la Maestría en Tecnología Educativa que curso en la Universidad Abierta Interamericana.

El tema del trabajo final es: “El uso de pantallas en niños y niñas de 5 años o menos, beneficios y perjuicios para el aprendizaje”, y como se trata de una maestría profesional, dicho trabajo consta de un producto final que será una plataforma acerca del uso de pantallas en niños pequeños, dedicada a familias y educadores.

Por lo tanto, me resultaría sumamente enriquecedor, poder concertar una fecha de entrevista virtual con usted, para conversar acerca de esta problemática y así enriquecer el trabajo que estoy realizando.

¡Quedo a la espera de su respuesta! ¡Desde ya le agradezco por el tiempo dedicado a la lectura de este mail!

¡Un saludo afectuoso! Jorgelina Ferguson.

Entrevistas a Familias:

Agradecimiento: Antes que nada, quería agradecer la posibilidad de poder entrevistarlo/a, es sumamente enriquecedor para mi tener esta posibilidad, para enriquecer el trabajo que estoy realizando.

Presentación del tema de la Tesis: El tema del trabajo final es: “El uso de pantallas en niños y niñas de 5 años o menos, beneficios y perjuicios para el aprendizaje”, y como se trata de una maestría profesional, dicho trabajo consta de un producto final que será una plataforma acerca del uso de pantallas en niños pequeños, dedicada a familias y educadores.

Consultar sobre su estructura familiar: Sería muy interesante que me cuente acerca de su familia. ¿Cuántos miembros viven en su hogar? ¿La edad de los niños/as? El nivel de escolaridad de los niños/as. ¿Los adultos trabajan? ¿En su casa o fuera de esta? ¿Cuántas horas? ¿Con quién están los niños cuando los adultos están trabajando?

Impacto de las Pantallas en la vida de las Familias: ¿Considera que las pantallas (tv, tablets, computadoras, teléfonos, etc.) impactan en la vida de su familia actualmente? ¿De qué manera? ¿En la vida de los adultos? ¿En la de los/as niños/as? ¿En la relación entre los miembros de su familia? ¿Se presentan dificultades en cuanto a su uso? ¿Cómo lo manejan? ¿Hay reglas establecidas al respecto? ¿Considera que necesitan ayuda al respecto? ¿Cierto tipo de formación? ¿Información? ¿Consejos?

Efectos negativos: ¿Considera que las pantallas podrían tener efectos negativos en el aprendizaje o en el desarrollo de los/as niños/as? ¿En qué situaciones?

Efectos positivos: ¿Considera que las pantallas podrían tener efectos positivos en el aprendizaje o en el desarrollo de los/as niños/as? ¿En qué situaciones?

COVID-19: A partir del aislamiento y el cierre de las instituciones educativas a nivel presencial, a causa de la pandemia de COVID-19, se dieron muchos cambios en cuanto al uso de las tecnologías tanto en lo laboral, personal, educacional. ¿Cómo se dieron en su familia? ¿Observa estos cambios como positivos o como negativos? ¿Por qué? ¿Considera que estos cambios van a mantenerse o modificarse al culminar la pandemia? ¿De qué manera?

Las tecnologías en la escuela: ¿Está de acuerdo en que las tecnologías deben ser parte del trabajo dentro del aula en el nivel inicial? ¿En la escuela de su hijo/a las utilizan? ¿De qué manera? ¿Lo considera como algo positivo o negativo?

Materiales didácticos: Existe una variedad de material didáctico, soft, cuadernillos con recomendaciones para el mundo digital, entre otras opciones, dedicados a la educación inicial. ¿Está familiarizado con el tema? ¿Le interesaría recibir información al respecto? ¿Por qué?

Necesidades: El producto final del trabajo de Tesis será una plataforma acerca del uso de pantallas de niños pequeños y los beneficios y perjuicios en el aprendizaje, dirigida a familias y docentes. ¿Qué tipo de información le interesaría que formara parte de la plataforma? ¿Qué aspectos le resultaría interesante encontrar en la plataforma? ¿Considera que sería algo positivo para las familias? ¿Por qué?

Entrevistas Realizadas.

Se realizaron diversas entrevistas, a familias, docentes, directivos, expertos en el tema de las TIC y la innovación. Con la intención de tener una mirada actual de lo que sucede con las TIC y los/as niños/as pequeños en los diferentes ámbitos de su vida.

Entrevista 1: María Zysman[66]

https://youtu.be/b-1DZw1FkG0

Entrevistador: La primera pregunta, un poco desde tu formación y de todo lo que haces con todo lo que tiene que ver con los chicos es ¿qué pensás vos de este uso de la tecnología que hacen hoy los nenes tan chiquitos? sobre todo lo que tiene que ver con maternal, estos nenes de menos de dos años. O sea, qué aconsejarías vos como psicopedagoga a los papás de estos nenes tan chiquitos.

Entrevistada: Si no tomo en cuenta el contexto y pienso solamente en el bienestar de un niño de esa edad, lo que aconsejaría es cero pantallas y cero celular, el celular se puede mantener aún en cualquier contexto por el tamaño, la soledad, que muchas veces lo usan con auriculares incluso siendo bebés y que se lo dan muchas veces como chupete, el bebé llora y con el celular se calma. Entonces desde ese punto de vista es cero, soy realista y entiendo que, más en este contexto, las mamás y los papás tienen cosas que hacer y necesitan a veces algún apoyo para que se pueda trabajar en casa o hacer cosas de la casa

[66] Licenciada en Psicopedagogía (Universidad del Salvador). Posgraduada en Autismo y TGD, y en Déficit de Atención y Dificultades de Aprendizaje (Universidad Favaloro). Es directora del equipo de diagnóstico, prevención e intervención Libres de Bullying.

y la tele aparece como una posibilidad. Y también en este contexto el contacto con los abuelos, los tíos, o las seños, si es que va a un maternal, la única manera de mantenerlo es con una videollamada, entonces no podemos abstraer lo que es lo mejor para un niño de lo que es este contexto. Lo mejor para cualquiera de nosotros es que todo esto no pase y poder estar haciendo nuestras vidas como antes.

En este contexto digo bueno es un apoyo, pero yo prefiero que haya un gran televisor donde aparezcan los dibujos pensados, también se puede cuestionar si son para niños o no, pero bueno se puede pensar en poner un contenido o poner música en una pantalla y que el nene se entretenga, pero nunca utilizarlo para lo que yo veo que se utiliza, para que el bebé coma, para que se duerma. Me parece que ahí uno tiene que poner todo el lomo como para que ese vínculo con el chico no sea mediatizado por un celular. O sea, el celular genera un niño pasivo, que mira y más a esa edad, aunque use el dedito y ponga, eso no es signo de inteligencia de un chico, digamos es muy intuitivo el celular. Entonces para mí debería estar completamente desaconsejado hasta lo más tarde posible si fuera por gustos, pero me parece que uno tiene que manejarse también con que bueno, elegir bien qué contenidos, digo cuando son un poquito más grande, antes de los dos años yo creo que ni debe existir la posibilidad que al bebé se lo entretenga de esa manera.

Entrevistador: ¿Y en los que ya si son un poquito más grandes? Hay como un acuerdo, por decirlo así, que la educación está de acuerdo en incorporar esto que tiene que ver con la tecnología dentro del aula, como algo que favorece lo que tiene que ver con lo educativo. Y ahí se presenta esta ambivalencia de en un contexto sí y otro no. ¿Qué aconsejas a los papás en ese sentido? que realmente hay lugares donde sí, lugares donde no y qué es lo que uno tendría que tener en cuenta en el uso de esa pantalla que tienen en cuenta los docentes por lo cual lo usan.

Entrevistada: Yo a veces me contradigo en algunas cosas, si la tecnología es utilizada en la escuela con un fin en sí mismo, pierde valor todo lo que se está haciendo con las pantallas. La tecnología es una recurso para acceder a otras cosas, si uno va a dar la misma clase que da de manera antigua, como estábamos con el pizarrón y dábamos clases, si uno va a hacer lo mismo con un pantalla y lo que cambia es que lo hago de manera digital estamos frente a lo mismo, con el problema de que la pantalla es tan atrapante que después generamos cierta dependencia. Pero si las pantallas son utilizadas para generar contenido para crear, para pensar, como un recurso más pero no el único y se sigue manteniendo, y me parece fundamental en la primera infancia, que se mantengan todas las experiencias

sensorio motrices que muchas veces son postergadas ahora, porque digamos el chico se aburre, si uno le va a llevar bloques a un chico que está acostumbrado a quedarse mirando una pantalla va a frustrarse, el chico no va a interesarse por eso. Me parece que los más importante para el conocimiento del mundo sigue siendo, cuando son chiquitos, lo sensoriomotor y eso dura hasta los cuatro años mínimo, después bueno le va dando lugar a otras cosas, y la actividad física, el moverse, el descubrir, el caerse, tropezar, correr, entonces, si está la tecnología que sea un momento y no el fin de entretenerse o que el chico se quede más tranquilo.

Yo no estoy a favor de la robótica en jardín de infantes, me parece que para eso hay tiempo, digo, es una opinión personal porque no hice una investigación, pero a mi me parece que para eso hay tiempo, es lo primero que aprende intuitivamente un chico, y para programar tiene toda su vida, es más cuando tenga la edad de programar ya va a haber otras cosas para hacer, que no va a ser la programación que conocemos ahora. Entonces creo que un chico que tiene una autoestima fortalecida desde los primeros años y que eso lo consigue conociendo el mundo, trepando, haciendo torres y reconociendo a sus amigos, va a tener más herramientas después para poder acceder a la informática. Ahora si en la escuela lo plantean que hacen en casa, también tenerlo como un recurso, bueno vamos a llamar a los abuelos un ratito y después lo guardo el celular. Ojo, si el bebé o nene chiquito ve a sus padres permanentemente conectado con una pantalla delante es muy difícil después poner y manejar ese límite, si lo queremos llamar así, pero más que límite es un ordenar, hay un momento, porque uno no puede estar con la tele de fondo desde que se levanta hasta que se acuesta, porque eso también genera malestar. Entonces es un recurso más dentro de tantos otros, y creo que cuanto más chiquitos menos es el tiempo que tienen que estar con eso, después cuando están y cuando lo tienen nunca despreocuparse, la cantidad de cosas que uno ni se imaginan que vieron los niños de cuatro años. Te cuento una anécdota que se me vino a la cabeza, estaba en un viaje, en un avión y tenía una nena chiquita de cuatro años al lado, del otro lado su papá. Teníamos un viaje de una hora y media, no más que eso y el papá muy bien cómo le enseñaba, se veía un papá realmente dedicado, como le enseñaba a abrirse sola el cinturón de seguridad , cosas muy piolas y tenía un teléfono, un celular en el que estaba viendo contenidos para niños. Pero de golpe, yo que no puedo con mi genio, le empiezo a preguntar qué ves y qué te gusta ver y conversaba con la nena y me contaba de peppa pig y esto y lo otro. Y yo le pregunté ¿alguna vez viste algo que no te gustó?, es una pregunta típica que yo le

hago a los chicos, ¿viste algo que te asustó, algo que dijiste ay que feo?. Y la nena me empezó a narrar una cantidad de historias que había visto y el papá del otro lado estaba desorbitado, porque ni se había imaginado que su nenita, que él se ocupaba un montón, hubiera visto todo eso. Simplemente porque como no se les ocurre no plantean la pregunta. Entonces cuando uno les plantea a los chicos ¿y vos qué viste? ¿cómo te sentís cuando ves esto?, empiezan a narrar un mundo, hasta el chico más acompañado por la familia. Entonces me parece que ahí no podemos relajarnos, que no hay control parental, todos los mecanismos que se le ponen a nuestros celulares son importantes, pero no nos pueden eximir de la compañía que le tenemos que dar en el uso de cualquier dispositivo.

Entrevistador: Vos trabajas mucho con esto que tiene que ver con bullying y el cyberbullying y uno a veces cree que porque los nenes son más chiquitos esto no sucede tanto, está como esa cuestión, y yo me pregunto, vos que estás en ese tema, qué es lo que ves en estos nenes de cuatro, cinco o seis años con este tema, por esto que contás.

Entrevistada: Lo que veo es que no está el tema del cyberbullying instalado a esa edad porque quiero creer y confiar en que no empiezan a jugar en red los chicos chiquitos. O sea uno de los mejores escenarios para que aparezca el cyberbullying es todo lo que tiene que ver con redes sociales, en tanto no hay redes sociales se ve como contenida esa situación. Pero si vamos más atrás, qué es lo que hace que después un chico cuando tiene redes sociales maltrate a otro, eso sí lo podemos encontrar en lo que es la etapa de más chiquitos. ¿Qué es lo que aparece?.

Hay chicos que se acostumbran a ver sufrir a otros, entonces esos contenidos si los pueden ver los chicos chiquitos, ver videos, así como te nombré peppa pig te la vuelvo a nombrar, para decir el papá de peppa es un tonto y todos lo dejan y lo maltratan porque es un tonto y como esto hay cantidad de contenido en donde lo que circula es eso, entonces claro, no es que hay cyberbullying o bullying, son chiquitos, pero eso le va preparando el terreno para que después cuando tenga acceso a decir y yo avanzó contra Jorgelina total que me importa, si no la veo, ponele que ahora no tengo la pantalla, entonces yo digo cualquier cosa sobre vos, es más no alcanzo a ver tu expresión, no alcanzo a ver que estas sufriendo. Entonces me parece que humanizar las redes sociales es lo que más nos debería importar a todos los que estamos trabajando en esto. Mira detrás de la pantalla hay alguien, no es que vos podes decir cualquier cosa, no es que estás haciendo un chiste y se entiende, porque los chicos quizás hacen chistes chateando que el otro no entiende y lo daña. Eso

no quiere decir que tengamos que tener reglas de etiqueta, que se suponía en un momento se hablaba de la etiqueta, hay normas, obviamente, si uno escribe en mayúsculas no queda bien, hay un montón de normas que uno puede pensar. Pero en definitiva los chicos y los adolescentes después van a buscar transgredir esas normas, entonces lo que tenemos que hacer es que ellos mismos se den cuenta de qué está bien y que está mal, que ellos mismos se den cuenta que no pueden denigrar o que no pueden sacar una foto a otro que se la robaron y ponerla en cualquier contexto, o sea que eso no está bueno y que si ven que a un compañero le está pasando eso, bueno para que algo se viralice ellos tuvieron algo que ver, nosotros vamos más en ese sentido siempre. Digamos que la viralización tiene que ver con el compartir de todos, entonces hagamos uso de verdad de nuestra libertad y nuestra libertad implica no compartir, o sea yo soy libre de no formar parte de esas cadenas, yo soy libre de que si me llega un video de un compañero que lo veo llorando yo no lo mando, si yo lo mando por lo menos a esas diez personas a las que yo les mandé estoy manteniendo esa cadena así que hay que trabajar por ese lado.

Entrevistador: En cuanto al uso, justamente de tecnología en casa, hay algún beneficio que, más allá de lo que tiene que ver con el ocio y que a los chicos les gusta, que vos encuentres en esto del uso de tecnología.

Entrevistada: Si, sin duda y lo estamos viendo ahora en pandemia, quien no tiene acceso a la tecnología quedó afuera. O sea, la tecnología y tener dispositivos para cada miembro de la familia, incluso para los más chiquitos, no exclusivo pero sí poder prestárselo y que ese chico pueda acceder, digamos que cada uno pueda tener un dispositivo y tener una red, tener un wifi potente, es lo que nos permite estar, en este momento, conectado con nuestros estudios, nuestro trabajo, nuestra familia, con el entretenimiento, con el aprendizaje, con el arte, con cantidad de cosas que son las que nos están sosteniendo. Si esto nos pasara en un espacio donde no tenemos un teléfono, una tele, una compu creo que es bastante desesperante y de hecho se está comprobando que cantidad de familias quedaron excluidas por no tener una conectividad y la escuela se sigue pudiendo mantener gracias a los docentes que tiene sus propios dispositivos y su propia conectividad, porque cada docente en cada nivel está bancando esto con sus propios recursos, no es que hay un bono para que se les pague Internet a todos los docentes. Los mismos docentes de universidades privadas lo están haciendo desde sus casas con sus propios recursos. Entonces me parece que sin duda tiene un papel fundamental en lo que hace al mundo de las posibilidades y al acceso a la cultura actual.

Entrevistador: ¿Consideras que todo esto que estamos viviendo va a realmente a provocar mucho cambio justamente en esto que tiene que ver con la educación y la comunicación?

Entrevistada: Ojalá, pero que sea un cambio en el sentido de, a ver, ahora tenemos que usar la tecnología, el Internet y esta forma de comunicarnos como único recurso dado el contexto, pero me parece que después tenemos que volver a lo otro, que ahora hay permisos y uno habilita, por eso yo decía, en este momento si a un chico de uno o dos años le pone unos dibujos o una pantalla para poder trabajar es comprensible, es válido, me parece que es un recurso que no se puede descartar, pero después hay que retirarlo, de la misma manera que cuando éramos chicos, a mí de chica me llenaban de figuritas si estaba enferma, me traían un álbum, si se podía golosinas y cuando ya estaba bien chau, volvió el televisor al comedor y se acabó el permiso, me parece que ahora pasa un poco por ahí también. Uno ahora puede estar teniéndolo de más pero después empezar la retirada creo que va a ser necesario, pero también, no sé por momentos soy muy optimista y por momentos no, creo que es lo que nos está pasando a todos en esta época, tener una especie de montaña rusa, no sólo emocional, sino también a nivel ideas, por momentos digo sí, esto nos puede enseñar muchas cosas y después veo ciertas conductas de la gente y digo no, esto está sacando lo peor y lo mejor del ser humano, por lo tanto va a seguir con nuestras miserias y exponiéndolas y manejándolas.

Creo que para lo que sí sirve, es para aquellos docentes que no tenían manejo de esto lo tuvieron que aprender a la fuerza y eso que aprendieron a la fuerza ojalá que lo puedan capitalizar y después lo puedan utilizar para seguir dentro de otro contexto. Igual vamos a tener un período medio híbrido donde vamos a mantener las dos cosas. También nos estamos dando cuenta que hay un montón de cosas que se pueden hacer sin salir de su casa, uno puede resolver un montón de cosas así.

Pero yo no sé, por momento creo que si va a servir para algo y por momentos creo que ni bien se pueda cada uno va a volver, no sé, dependerá de cada uno y también de cuestiones más colectivas en el sentido de que se exige en ciertos lugares o qué se pudo construir, desde ciertos lugares, desde ciertos grupos, si se pudo lograr algo y si se quiere cuidar eso que se consiguió o no, lo veremos. Es todo tan intenso y como lo estamos atravesando, también es difícil tomar distancia para ver que va a pasar después. Al menos yo en marzo, abril, pensaba que en septiembre ya íbamos a estar en otra situación, mejor no ponerse fechas en la cabeza o pasos, sino ir viendo. Para mi al principio también hacer una charla

así era sumamente incómodo y atender, tengo pacientes, muchos no querían, menos los más chiquitos. Lo vi claramente, mi paciente más chiquita tiene seis años y hasta hace un mes no quería saber nada con contactarse así y finalmente se ve que algo le pasó que aceptó pero insiste permanente en que yo vaya a buscar cosas atrás, me dice eso que tenes me lo traes, entendí que quiere verme de cuerpo completo, porque si no está la cabeza nada más. Creo que eso también hay que tenerlo en cuenta con los chiquitos, el poder moverse así en un plano más largo, cosas como para que no parcialicen tanto, porque estamos todos como fragmentados en esta forma. Pero creo que fuimos encontrando todos, toda la gente que se dedica a educar fue encontrando cosas como para acercarse.

Entrevistador: Después hay dentro de mí trabajo un paralelismo entre las épocas, un poco como era cuando nosotros éramos chicos este tema de la televisión y nuestros papás que nos prohibían la televisión o un ratito y demás, igual un poco lo que pasa hoy con las pantallas en general, que ya no es solo la televisión, sino que tiene que ver con un montón de dispositivos disponibles. ¿Vos ves que hay como un paralelismo, algo ahí parecido, o lo ves como algo totalmente diferente?

Entrevistada: No, yo los trabajo y muchas veces lo abordo en las charlas con padres, muestro en una imagen por una parte que la adolescencia más o menos nos planteó a todos los mismos desafíos, todos necesitamos atravesar esa etapa con amigos, juntándonos con otros, identificándonos con nuestros pares, revelándonos, odiando más o menos a nuestros padres, todo eso lo fuimos viviendo, pero si vos tomás un adolescente de hoy y un adolescente de cuando yo era adolescente te encontrás con que ahora está con los auriculares, con el celular, con los piercings, con los tatuajes, con una actitud distinta en donde ahora todo pasa por una pantalla o donde todo se hizo tan virtual que hay diferencia con nosotros. Diferencias en lo que comíamos, lo que hacíamos, como nos comunicábamos, teníamos un solo teléfono y eso hacía por ejemplo que mi mamá sabía con quién hablaba yo, porque sonaba el teléfono y alguien atendía y decía no se Fabiana y entonces todos sabían que me había llamado Fabiana, pero ahora vos no tenés la menor idea con quién está hablando un chico o una chica, no tenés la menor idea de que está hablando o qué está mirando.

El televisor hacía que la familia se juntara alrededor del televisor, bueno fue cambiando a medida que se bajaron los costos y que apareció el cable, pero en mi infancia, yo estoy cerca de los sesenta, había un televisor, blanco y negro y había una hora a la mañana y una hora a la tarde de programas para chicos y esa hora yo tenía que disputar con mi

hermano si se veía el zorro o se veía el pájaro loco, entonces había muchas menos opciones y había que establecer ciertos vínculos y había que negociar de alguna forma. En un momento eso se disparó, primero con el cable, con los televisores en toda la casa, entonces el chico puede estar en su habitación antes de dormirse viendo la tele que uno cree que está mirando Disney channel y no, e incluso Disney channel aparece como un canal donde no hay adultos, solamente existen los chicos y los adolescentes y empezaron a aparecer contenidos que cambiaron también a los chicos, que cambiaron la forma de pensar de los chicos, creo yo, que es para hacer un trabajo profundo.

Otras de las cosas que les planteo a las mamás, yo miraba cuando era chica un programa llamado jacinta pichimahuida, señorita maestra fue después, y la mayoría de las madres alguna versión de señorita maestra vio, en señorita maestra había una alumna, malísima, la rubia, había otra muy tonta, pero había una que era la buena, la buena amiga, la buena compañera, la estudiosa, pero no la traga, todas nosotras queríamos ser como ella, no queríamos ser como la mala. Llegó un momento que, desde Disney, desde Cris Morena, patito feo, o lo que fuera, empezó a proponerse la identificación con la villana y que lo bueno es ser esa mala, esa popular que desprecia, que maltrata, o sea los medios influyen, intervienen en la manera en donde los adolescentes se van descubriendo, si bien la búsqueda es similar, los contenidos que se proponen, las accesibilidad que se permite y la soledad en la que se consume son diferentes.

Hablábamos del televisor que veía toda la familia, se juntaba para la ver la novela del martes a la noche, la novela la veíamos todos en mi casa, ahora puede haber una familia en la que todos vean lo mismo, pero en general cada uno ve el contenido en su dispositivo y por lo tanto no se puede ni hablar porque se spoilea todo, entonces es raro que todos juntos vean lo mismo al mismo tiempo y me parece que eso cambia los modos de vincularse y de compartir. Porque si en una familia dos vieron una serie y otros dos no, no se puede ni hablar en la mesa, los que la vieron no la pueden spoilear, entonces me parece que hay cambios. Y lo mismo con los chiquitos, frente a cualquier dificultad, cualquier llanto, cualquier cosa, mira toma los dibujitos, vemos la canción, además tiene la posibilidad de algo que es muy de los niños pequeños y es importante para ellos, es la repetición, otra vez, contámelo otra vez, porque uno lo puede anticipar, entonces disfrutan por eso los chiquitos de verlo de nuevo, porque ya saben, entonces todo eso está bueno porque ahora si se le puede dar play al mismo video veinticinco veces. Cuando yo era chica, ansiaba que tocara tuiti porque aparecía poco tuiti con la abuelita, aparecía más

otro, entonces uno tenía que esperar, esa capacidad de espera que hemos desarrollado antes de la tecnología yo creo que los chicos no la tienen desarrollada, no están pudiendo esperar, ni aburrirse, ni tolerar la frustración, entonces todo muy lindo muy interesante, se pueden aprender millones de cosas y hay cosas que se procesan de otro modo pero también tenemos que ser conscientes de que algo tenemos que hacer como para que aprendan también a esperar, a no saber, esto se lo digo también mucho a los padres, el motor del aprendizaje, el motor del deseo de saber es no saber, si yo no se algo y entonces me planteo hipótesis y veo cómo será y porqué la hormiga camina de determinada manera, si a mí me dan el video servido con todas las repuestas me falta ese motor, ese combustible para el deseo de saber, de investigar, de pensar algo y luego darse cuenta que uno estaba equivocado, entonces son cosas que creo que no hay que descuidarlas. Obviamente me imagino al mundo con toda la tecnología, cuanta más, mejor y para todos, pero no indiscriminadamente, no todo el tiempo, más allá del período que estamos viviendo que si es todo el tiempo.

Entrevistador: Por último, como cierre, como es una maestría profesional, voy a armar una plataforma enfocado más a las familias en cuanto a aconsejar y que puedan preguntar, algo como un poco más interactivo, algún consejo o algo que vos me digas, bueno esto no podría faltar en algo así, que podría llegar a ser o que tenga en cuenta.

Entrevistada: A mí me gusta a veces trabajar con todos en el sentido de que uno aprenda también a ser crítico con lo que ve y crítico con lo que consume, y que no crea todo y no le crea todos, eso lo podes ver después por distintas consecuencias que puede traer, desde esa gente que sin investigar demasiado copia y pega porque lo vio en Wikipedia y resulta que no era exacto, que no se lo preguntó y vos ves cantidad de trabajos y links donde es todo lo mismo, que vaya a saber uno de dónde lo sacó. Creo que tiene que ver con una ética del uso, también estaba pensando en enseñar que no se puede tomar todo y modificarlo apropiárselo como se hace, lo pensaba en función de que muchas veces nosotros generamos muchos materiales que tienen que ver con flyers y los subimos a Facebook y lo ponemos en Instagram, y a las docentes les encantan, que son disparadores, son ideas, y muchas veces vemos como se le corta el logotipo a libres de bullying y se le pega el de la escuela, por ejemplo. Lo tomo más allá de lo nuestro, le pasa a todo el mundo, y si nosotros estamos hablando de escuelas lo que primero tenemos que enseñarles a todos es qué es el derecho de autor, aunque no esté legalmente establecido,

no es que porque está en Internet uno puede recortarlo. A ver si aparece un libro mío pirateado en pdf no es que uno puede sacarle mi nombre y firmarlo, con nada se puede hacer eso, y si uno no sabe quién lo hizo, al compartirlo puede decir desconozco el autor, pero nos gustó, no ponerle el sello o la firma personal, me parece que esas son cuestiones que sí tienen que ser trabajadas porque detrás de cada material que aparece hay gente trabajando. Empezar a enseñar a cuestionar, enseñar a respetar el origen y la fuente, humanizar esto que hablábamos antes, bueno mira del otro lado no hay un nick.

A mí me gustan siempre los juegos y ver a qué juegan los chicos y aprender. Ahora mi hijo que es adulto igual juega a muchas cosas, me mostró uno nuevo, me dice esto te va a servir porque mira que se puede bardear mucho en este juego, como que hay que unirse para denunciar al impostor, que una cosa es que lo jueguen chicos de veinte y otro que lo jueguen los de doce. Entonces me parece un poco cuidar a qué están jugando, qué sentís cuando estás jugando, con quién estás jugando, todo eso tiene que ser un tema familiar, cómo te fue en Internet, no sólo preguntar cómo te fue en la escuela, como se preguntaba antes cuando se salía, lo que pasa ahora es que los padres ven cómo son sus hijos en la escuela, los ven porque están ahí, los ven en situación de alumno, ven si saben o no saben, lo ven si participan o no, pero cuando se iba a la escuela, o los pibes salen más grandes, uno le pregunta y a qué hora llegaste y con quién, bueno que también nos interesamos por qué haces en Internet, qué te gusta, a qué jugas. Me parece que todas estas cosas está bueno como blanquearlas, no que los padres no lo sepan, los padres saben que algo tiene que hacer, pero no se lo toman tan en serio o piden ayuda cuando ya está desbordada la situación, ya sea porque no puede dejar el teléfono, porque la contactó un pedófilo, porque las cosas se les van de las manos, es algo constante que hay que hacer desde que nacen. O sea, cuando yo veo a las mamás dando la teta con el teléfono puesto acá y el bebé, me parece que ahí hay un gran riesgo, entonces un poco desarmar y alertar, con sensatez, respecto cuáles son los riesgos de verdad, cuáles son cosas que uno se tiene que acostumbrar porque son así, empezar a cuestionar, a tener un pensamiento crítico, a seleccionar, a elegir, a respetar al otro, a respetar las fuentes, todo eso me parece que es interesante.

Entrevista 2: Valeria Kelly[67]

[67] Es Licenciada y Profesora en Letras (Universidad de Buenos Aires) y Especialista en Tecnología Educativa (UBA). Ha cursado el Posgrado en Educación a Distancia (Fundec-Caece-UNED) y la Especialización en Nuevas

https://youtu.be/pcOfAvf76kk

Desgrabación de la entrevista a Valeria Kelly.

Entrevistador: Hay una oleada de opiniones totalmente negativas en cuanto al uso de tecnología para los niños/as chiquitos. ¿Qué pensás vos? ¿Hasta dónde? y qué cosas son realmente perjudiciales para los nenes y qué cosas no, y que tiene que ver la edad de ellos.

Entrevistada: En realidad, cuando se habla de perjuicios y eso, me parece que en general es desde un abordaje o bien fisiológico o bien psicológico, en general no tiene que ver con algo pedagógico, sino que en general cuando aparecen este tipo de juicios en base a esa disyuntiva, si son buenas o malas, viene más desde otros campos, más que del campo propiamente de la educación. Y yo estoy ubicada en el campo de la educación, por lo cual yo puedo compartir con vos lo que leí, que es lo mismo que podes leer vos. Así que yo en ese sentido me voy a limitar a hablar con vos en términos pedagógicos. En qué medida pueden contribuir o no a cuestiones de aprendizaje, etc., como para ir delimitando un poco el abordaje.

Mi relación con el tema viene por dos lugares, por un lado, porque yo trabajo en formación docente para nivel inicial desde hace como treinta años, entonces en ese sentido hace muchos años que estoy en el campo de lo que son las didácticas o el trabajo en el nivel inicial, que es la institución que recibe a la primer infancia. Y, por otro lado, porque si bien yo soy licenciada en letras, vengo del campo del lenguaje y en el nivel inicial yo trabajo en prácticas del lenguaje. Lo que tiene que ver con adquisición de la lengua y lo que es alfabetización en el nivel inicial, serían los dos ámbitos del trabajo a los que yo me dedico. También hice toda una formación importante en tecnología educativa y es por ahí justamente por donde más me he vinculado con Marta, por lo tanto, también pertenezco al campo de la tecnología educativa. En el cruce de la primera infancia, el lenguaje y la tecnología educativa es que yo en los últimos años fui poniendo las miradas, las lecturas, las experiencias, en torno a de qué manera incide todo lo que sería la cultura digital, estos nuevos entornos de la literacidad, o de los entornos letrados, que son por ejemplo todos los entornos de las pantallas, lo que aparece en las pantallas de una computadora, un juego

Alfabetizaciones (CEPA). Realiza su tesis para la Maestría en Tecnología Educativa de UBA sobre la problemática de la alfabetización en el siglo XXI. Es consultora del área de Proyectos TIC y Educación del IIPE UNESCO, Sede Regional Buenos Aires. Además, se desempeña como docente de posgrado en la UNSAM y FLACSO.

o hasta el mismo teléfono. De qué manera estos nuevos entornos letrados digitales inciden en el proceso de alfabetización.

En este sentido, lo que yo te podría decir, no tendría una línea de si es bueno o si es malo, sino que es. Actualmente los niños y niñas pequeños, desde que empiezan a prestar atención a su entorno, empiezan ellos mismos a manipular objetos y entre esos objetos que manipulan, de toda clase y en general con alguna intención lúdica, interactúan con dispositivos digitales. Ahí es donde justamente aparecen todos los temores fundados que existen, tanto a nivel social, cultural como a niveles médicos, en relación con la salud tanto física como psicológica, en si hay un exceso. En general, salvo algunos abordajes mucho más apocalípticos, o que se basan en principios muy determinantes, que directamente no recomiendan que el chico se cruce con una pantalla hasta los cinco o seis años, los abordajes más comunes, en general hay un consenso de que tiene que ver con los límites. Nosotros, en nuestras generaciones, crecimos con los límites de la televisión, que en el caso de mi generación el límite estaba dado por el mismo medio, teníamos una o dos horas de programación infantil al día y ya la generación siguiente a la mía, la generación de mis hijos, ya tenían canales de cable todo el día si querían. Pero siempre existió, es una discusión de larga data cuantas horas son recomendables de exposición de los chicos frente a las pantallas, y lo que se hace es seguir reeditando esa discusión, eso, por un lado. Por otro lado, sabemos que lo digital tiene una propiedad diferente y que esto la bisagra, que no es un medio de comunicación que se suma a los anteriores, sino que, por sus mismas particularidades, que son interactivos y de que permiten comunicaciones horizontales, o sea yo puedo usar el teléfono para comunicarme con una amiguita o amiguito a través del whatsapp o a través de una videollamada. Entonces, a diferencia de lo que eran los medios tradicionales, los medios digitales en estas propiedades de la interacción y de la comunicación, de la interactividad aparte, porque son medios en los que yo intervengo en el contenido y en producir modificaciones en lo que se ve. Entonces este cruce, más su enorme portabilidad porque son medios que llevo en el bolsillo, la cartera de la mamá, lo subimos al auto, etc., todo eso hace que se reediten estas discusiones, pero que aparte adquieran nuevas dimensiones y nuevas líneas de discusión. Eso es un poco en general, desde el lugar donde yo trabajo puedo ver esa discusión. En ese sentido yo creo que hay muchos fundamentos para decir bueno en una justa medida, en una determinada cantidad, con determinados contenidos, etc, con un adulto cerca como mediador, como los adultos somos mediadores en general con la mayoría de los objetos

que no sean juguetes exactamente fabricados para niños, con todos los objetos del mundo los adultos somos mediadores. En ese sentido no habría un comportamiento tan excepcional, digo a nivel social, los adultos siempre necesitamos cuidar a la primera infancia, no es una demanda nueva, no es un problema nuevo para nosotros como adultos. Yendo al ámbito pedagógico, yendo a nuestra mediación, ya no en nuestro lugar de adultos, sino en nuestro lugar de educación, de educadores. Bueno ahí hay toda otra serie de conversaciones en torno a eso que tienen que ver con qué medidas facilitan o no determinados aprendizajes, de qué manera permiten el acceso, de qué manera desarrollan, por ejemplo, capacidades cognitivas diferentes. Bueno y ahí dentro del campo de lo educativo hay una discusión propia de lo educativo. En ese sentido en el nivel inicial, bueno ya en todo el mundo, en nuestro país, en nuestra ciudad, ya creo que en los últimos diez, quince años ya ha habido hasta política educativa, que tiene como sujeto de derecho a los niños en la primera infancia y que el nivel inicial es un mediador cultural, acá entran justamente los dispositivos digitales.

En términos de bueno o malo, mi respuesta es como todo esto. Creo que, como educadoras, es eso, es buscar cuál es la mediación que corresponde con estos objetos culturales y con estos productos culturales. Más allá de si son nocivos o no, ahí tiene que hablar la medicina, ahí hay que escuchar a otros campos.

Entrevistador: Y que en general tienen que ver con esto que vos estás diciendo, es negativo si es excesivo y si no tiene la mediación del adulto, lo negativo tiene un como sí. O sea, en sí mismo no es negativa ni positiva la tecnología. En cuanto a lo que vos me decís de lo pedagógico, ¿qué cuestiones son fundamentales para vos en esto de la formación docente? ¿Qué es importante que sepan las futuras docentes en cuanto a la enseñanza de este área?

Entrevistada: En relación con la entrada de las tecnologías digitales en el nivel inicial, las docentes tienen que tener, en algún punto, algo en común a cualquier nivel educativo, que es que esas tecnologías entren a la sala con algún sentido, no por sí mismas, sino que tengan un sentido pedagógico. El dispositivo estrella en las salas de nivel inicial es la tablet, que es portable, que no necesariamente tiene que tener conexión a internet porque a veces se las carga de contenidos y sobre todo se trabaja en ese caso propiedades que tiene lo digital, que son la interactividad, la hipertextualidad y la multimedialidad. O sea que en un mismo mensaje conviven distintos modos o lenguajes, bueno, eso es algo que tiene que estar presente, y la posibilidad de interacción que tengan los chicos. Y, sobre

todo, me parece que lo más interesante y lo más importante, es que sean lo que se llama, sistemas abiertos, en el sentido que sean sistemas de producción. O sea que esos contenidos que se cargan en las tablets estén sobre todo vinculados a la producción, al final abierto. Al final abierto me refiero porque es un programa para dibujar, o para escribir, o para combinar dibujos y escrituras, o para hacer historietas. O sea aquellos programas que antiguamente llamábamos de productividad, porque a mí me dan una caja de herramientas y yo me pongo a crear a partir de eso. Eso es lo más productivo que tiene que suceder en la pantalla, eso, por un lado. Hay otra línea también de trabajo que también es interesante que tiene que ver con abrir las paredes de la sala y que justamente las pantallas sirvan para dar entrada a otras voces, o sea a otros actores sociales, a otros niños y niñas de otras salas, de otros jardines y de otros países. O sea, este tema de romper los límites también es algo importante que ya puede aparecer claramente en el nivel inicial.

Después hay otros tipos de dispositivos más sofisticados que aparecen particularmente en el nivel inicial que son por ejemplo esas mesas en las que uno toca, que parecen esas cosas como medio de ciencia ficción que veíamos diez años atrás, es como una pantalla táctil en la que puede aparecer un video, o podemos dibujar y que a diferencia del pizarrón permite como otra corporalidad. Este tipo de dispositivos no son muchas veces parte de la política, esto existe en algunos jardines de infantes porque son privados, sino no es algo tan habitual, pero existe. La corporalidad también es un punto importante, es una cuestión que es fundamental siempre, tener en cuenta el cuerpo del sujeto de aprendizaje, que es algo que vamos perdiendo a medida que vamos creciendo. En nivel inicial eso es fantástico, me genera mucho respeto entrar a una sala de nivel inicial y ver como eso está tan cuidado. Y bueno hay algo en estos dispositivos que están pensados para nivel inicial, como estas mesas, que a mi me pareció como que no es algo que traigo de la calle y lo pongo acá, sino que acá hay algo que está pensado con un criterio un poco más pedagógico.

Respecto del tema que a mi particularmente me interesa en términos de investigación y que yo observo particularmente, es el que está relacionado a la alfabetización y ahí me parece que ahí está todo por hacer. Eso es lo que yo estuve viendo y en general estoy entrevistando docentes interesadas por el tema, me interesa conversar con aquellas docentes que en general tienen una buena recepción hacia el trabajo con las tecnologías digitales, que más allá que la institución lo promueva o no tienen alguna pregunta o alguna curiosidad profesional en cuanto al tema. Con este tipo de docentes es con las que más

me interesa hablar, no porque no me interese el otro grupo, sino porque para poder construir algo que es tan incipiente y que casi todavía no se ve aparecer.

Lo que me parece sumamente interesante es que en el espacio de formación, en el profesorado, yo en mi materia que es prácticas del lenguaje II, ya desde hace varios años, casi diez u ocho podría decir, que yo introduje un módulo de contenido con respecto a lo que llamé, la alfabetización inicial mediada por soporte digital. Y en general a las estudiantes les interesa muchísimo ese tema, muchas veces lo terminan preparando para el examen final o me piden más lecturas, es algo que sienten que van a necesitar saber. En torno a eso, que para mí tiene que ver con la literacidad, para mí lo que hay que estudiar ahí, lo que tiene que integrarse como contenido curricular en ese espacio de formación, justamente tiene que ver con estos conceptos de multimodalidad e hipertextualidad que quienes estamos metidas en el tema de la tecnología educativa o en educación a distancia a través de internet, son dos conceptos que nos son obvios. Pero lo que yo he visto en esas conversaciones con docentes en ejercicio es que en general, ni han escuchado hablar de esos conceptos. Cuando das un paso más adentro son conceptos centrales, pero todavía no han tenido la debida difusión. Para mí son conceptos muy importantes desde un punto de vista de si tengo que pensar cómo armo un currículum que integre las tecnologías digitales al nivel inicial para ver como pensamos nuevamente estos conceptos de alfabetización, son conceptos claves.

Entrevistador: Sería interesante para mí si está dentro de tus posibilidades, ya que tenés mi mail, si me envías algo de eso, algún libro o algo que yo pueda interesarme más, para incorporarlo dentro.

Entrevistada: Si, ya hay cosas. De hecho, hay una investigación que ya tiene unos diez años, de Emilia Ferreiro, o sea la gran referente. O sea, yo trabajo en alfabetización y lectoescritura desde hace muchísimos años y siempre, desde la década del noventa o del ochenta ya era mi referente. Y ella hizo unas investigaciones muy interesantes con una investigadora de La plata, Molinari, en que se ponen justamente a ver qué pasa con los chicos si escriben en el teclado, chicos chiquitos que se están alfabetizando, y si el teclado hace que desconozcan o que no haga falta que atraviesen las hipótesis que generan en torno al sistema de escritura. Y los chicos igual siguen produciendo escrituras silábicas, etc., es como que a la cabeza no le importa que yo tenga el teclado. Nuestra cabeza genera sus hipótesis igual, eso me pareció sumamente interesante. Me parece que hay muchas cosas para agarrar sobre este tema. Y te voy a mostrar algo que a mí me gustó mucho y

que fue un poco lo que disparó mi interés en esto. Esto fue algo que, un nene que yo conozco hizo, es un niño que ahí estaba en primer grado y ahora está en quinto año, está terminando el secundario, o sea que de esto ya pasaron muchos años. Pero yo en ese momento estaba con mi tesis de maestría pensando sobre qué la iba a hacer, y vi esto y dije bueno es por acá. Este nene había escrito de manera silábica "invierno" y en vez de la sílaba "vier", en vez de la sílaba del medio puso un emoticon, que significa "bien", entonces usó como letras un emoticon. Que un emoticon justamente en términos semióticos, que sería como este contenido a incorporar, este abordaje semiótico. Un emoticon semióticamente también es un signo convencional como las letras que tienen algo de dibujo, pero no son exactamente un dibujo, o sea hay una convención que dice que esa carita amarilla significa bien. Es la convención escolar que la maestra a él le ponía esa carita cuando lo que él acababa de hacer estaba bien.

Te quería mostrar eso porque es como un poco la imagen que origina todo esto que vengo pensando, investigando, etc. Porque me parece que este tipo de cosas, por un lado, así como apareció este nene que resolvió la escritura usando un emoticon, puede aparecer, es posible que esté apareciendo y es posible que como docentes no lo estemos viendo. Entonces por ahí me parece que ahí es el trabajo para hacer la formación, de que los adultos seamos capaces de leer, así como en algún momento tuvimos que aprender a leer escrituras silábicas, tuvimos que aprender a leer escrituras previas a la escritura alfabética convencional, me parece que tenemos que empezar a leer los mensajes que puedan producir los niños nacidos en la cultura digital, a los que yo no llamo nativos digitales. Porque la palabra nativo digital tiene como un montón de stickers pegados que no sirven para nada.

Entrevistador: Es muy interesante todo esto, por eso te vuelvo a decir, si tenes algo para que yo pueda leer, o esto de que decís de Emilia Ferreiro o lo que sea, la verdad es que me interesa mucho. Porque lo que me pasa a mi es que estoy terminando ya la maestría, pero la maestría es en tecnología educativa y cada uno la hace desde su formación entonces la formación es en tecnología educativa, no en nivel inicial y tecnología educativa. Entonces esto que vos me decís para mi es maravilloso porque junta las dos cosas, junta lo que yo estoy intentando juntar.

Entrevistada: ¿En qué ámbito venís? ¿Cuál es tu formación?

Entrevistador: Yo soy profesora en educación inicial y licenciada en educación inicial, y a partir de ahí hice la maestría, por justamente esto que vos me contás, que

no puede quedar por fuera lo tecnológico y como maestra y como profesora, porque también doy clase en el profesorado, quedaba por fuera esto de la tecnología. O sea los chicos lo tenían y el docente no sabe cómo muchas veces, entonces por eso me interesó formarme en todo lo que es la maestría y como, por lo menos en la escuela que yo trabajo todavía cuesta, a pesar de la pandemia y a pesar de todo, que se incluya que los chicos puedan ser sujetos activos en esto de la tecnología educativa, cuesta un montón. Porque simplemente le armo el cuento con un lindo video y ya usé la tecnología.

Entrevistada: ¿Estás trabajando como docente de nivel inicial actualmente?

Entrevistador: Si, en sala de cuatro. Estoy como en los distintos ámbitos, a la mañana soy maestra, a la tarde soy coordinadora pedagógica y a la noche trabajo dando clase en profesorado, entonces tengo como todas las miradas.

Entrevistada: Está buenísimo porque te permite llevar y traer de los distintos ámbitos.

Entrevistador: ¡Si! Otra pregunta así que no tiene mucha respuesta, pero bueno, ¿Qué pensás vos de toda esta época que nos está haciendo vivir diferente y esta pandemia y esto de enseñar desde un zoom, desde enviarle a las familias? ¿Qué imaginas que puede pasar cuando volvamos al aula? ¿Va a haber un cambio? ¿Volveremos a la normalidad a la cual estábamos acostumbrados? ¿Crees que va a traer un cambio en el modo de enseñar?, ¿Qué pensás?

Entrevistada: Yo creo que va a haber cambios, a ver pongamos que el escenario es, porque hay muchos escenarios, pongamos que el escenario después es un escenario en el que volvamos a las instituciones, pero volvamos con estas normas de protocolo con las que han empezado a volver algunas provincias y algunos países. Para mí la vacuna es un poco la bisagra, pero tampoco es que la vacuna se inventa un día y al otro estamos todos vacunados. Lo que yo entiendo en términos de próximos pasos, es que son próximos pasos no es un próximo paso ni es un próximo escenario. Yo me puedo imaginar escenarios parciales, escenarios y que van a ser diferentes , bueno si yo pusiera en nuestro país, van a ser diferentes en las distintas provincias según su situación epidemiológica, según todas las variables que vemos que están funcionando hasta para ir a la plaza. En ese sentido yo creo que va a haber varios escenarios y lo que venimos viendo hasta ahora es que va a haber un escenario en el que a lo mejor se puedan abrir las instituciones y con determinados protocolos puedan asistir los chicos en determinada cantidad de niños, etc. De todos modos, todo eso para nivel inicial es otra película diferente, porque yo puedo

pensar en un protocolo de niños de primaria y secundaria en adelante donde los niños estén sentados a un metro y medio, eso no existe en el nivel y casi ni existe en el primer ciclo de la primaria. Así que la verdad en ese sentido yo no soy muy optimista de la vuelta de nivel inicial en el próximo tiempo por lo mismo que decíamos de la cuestión física, de la corporalidad en el nivel inicial. Bueno que vengan cinco chicos en lugar de veinte o que vengan diez chicos, por ahí si va a tener que ver con todo el protocolo de decir bueno son menos objetos para después desinfectar, por ahí va a tener que ver con una cuestión logística, pero en términos de contagios da como lo mismo, porque no se puede evitar eso con los niños. Y después por otro lado está el tema de la vacuna que va a ser aquello que nos va a permitir volver a tener escuelas más o menos como las conocíamos, en la medida que toda la población esté vacunada o un gran porcentaje, pero ¿qué de esta práctica docente se va a llevar?. Yo creo que hay algo de las prácticas a nivel institucional, si yo pienso en la escuela en sus distintos niveles creo que va haber algo a nivel institucional que va a quedar modificado, hay algo de las comunicaciones entre docentes, entre padres y docentes, entre niños, o sea creo que hay algo del funcionamiento institucional, de esta famosa cuestión del formato escolar, en términos de agrupamientos, tiempos y espacios que es posible que eso quede un poco movido. Respecto de la relación pedagógica en el nivel inicial yo no me imagino que haya un cambio tan grande en ese sentido, no me imagino la necesidad, porque tampoco nivel inicial es de los niveles más cuestionados en cuanto a su pedagogía. O sea ojalá sirva en otro niveles para hacer justamente menos, correr la clase magistral, realmente quien transita una escuela secundaria hoy en día a menos que sea una escuela muy tradicional, la mayoría de las escuelas secundarias son muy diferentes actualmente, hay mucho trabajo en grupo, hay muchos talleres, ha cambiado mucho.

El otro día discutimos en otro espacio esa imagen de que la escuela sigue siendo igual que hace cien años, no sigue siendo igual, yo entro a una escuela todos los días y no sigue siendo la misma escuela a la que fui yo, muy pocas cosas. La foto de una cena familiar es la misma de hace cuarenta, cincuenta años y sin embargo no son iguales las cenas familiares, o sea hay cosas que las fotos no muestran. Y en este sentido creo que en el nivel inicial, bueno yo si tengo algunas cuestiones en torno a lo de alfabetización que si tengo mucho para hablar sobre eso o que tiene que ver con estas prácticas estereotipadas en alfabetización, la cuestión del cuadernito, bueno un montón de cuestiones, pero no se si eso algo que esta modalidad vaya a cambiar. La única cosa, hoy justamente lo

hablábamos con una alumna, que ella contaba que tiene una hija de cuatro años y ya no es el primer caso que escuché, el caso de estos chicos de cuatro o cinco años que están en sus casas mucho tiempo y con los padres ahí en la casa también, que yo creo que en algunos casos ha acelerado algunos procesos de alfabetización porque están con adultos más a mano, hay como otro movimiento en la casa, otros diálogos, pero eso tiene que ver con las casas no con las escuelas.

Entrevistador: Quizás también con esto del uno a uno que hoy en las escuelas con veintiocho, o sea yo hoy por hoy planteo propuestas para que las familias hagan donde normalmente yo las hago solas con veintiocho y hoy por hoy, si la mamá puede dedicarle el tiempo solita con esa nena y bueno es distinto.

Entrevistada: Sí bueno ahí hay que ver, es lo que yo también veía en cuanto a la alfabetización, por ahí habría que ver si hubo un impacto o no específicamente en ese punto. Pero bueno si hubo un impacto yo me imagino que el día que pueda volver el jardín de infantes los niños se van a tirar de nuevo a jugar, se van a subir a los juegos. van a agarrar los bloques. No creo, no me imagino que vayan a pedir pantallas porque la verdad es que, en una sala, vos lo sabrás, pones una caja de libros y los chicos se tiran arriba del libro, les siguen gustando los libros, no es que dicen "ay no tráeme una pantalla", no tienen esa disyuntiva.

Es como los de dos que están desde las nueve de la mañana hasta las tres de la tarde en el jardín sin usar el chupete y llega la mamá y le dicen dame el chupete, es igual, no necesitan la pantalla en ocho horas y llega la mamá y "¿me prestás el celular?" y vos decís "¿Qué pasó ahí?".

Entrevistados: Como para terminar, como es una maestría profesional, mi tesis va a tener como un producto final y esa es la idea, no va a ser algo solamente teórico, sino que yo voy a armar una plataforma, que mi intención es justamente todo esto que yo estoy investigando poder compartirlo tanto con docentes como con familias. Pero no desde un lugar de si es buena o mala la tecnología, sino desde un lugar de qué cosas podemos hacer bien con esa tecnología, como consejos y que también para cada familia son distintos porque tampoco uno le puede decir a una familia "tenés que hacer una hora de tele antes de dormir" como que no tiene que ver con eso, pero si con dar información a docentes y a familias. Hay algo que a vos se te ocurra que sea como imprescindible para que esté en esa plataforma , algo que me recomiendes que tenga en cuenta.

Entrevistada: Me parece que para esa plataforma yo recuperaría algunas cuestiones que están apareciendo ahora, y sobre todo porque como docentes estamos ahora mucho más habituados a la producción de contenidos multimediales aunque esta cosa de decir bueno me filmo explicando algo o muestro cosas, entonces me parece que hay muchas de las comunicaciones a los padres, esas cosas típicas de las reuniones de padres, y me imaginaría como unas cápsulas en torno a eso, porque me parece que justamente es algo que colaboraría mucho en que realmente institucionalmente haya una apropiación de prácticas innovadoras, algo que favorecería mucho eso es el apoyo de los padres en esas prácticas innovadoras. Porque si bien hay un discurso establecido de que está bárbaro ser innovador, mi experiencia me indica que en general a nivel social hay una resistencia muy grande a la innovación educativa, porque a veces la innovación educativa se entiende por los aparatos, se entiende por otras cosas que son como cosméticas y que cuando pensamos en innovación educativa que, está sostenida por teorías del aprendizaje, que tiene un fundamento teórico, eso a veces genera temor, genera desconfianza, de decir "¿cómo los chicos van a aprender así?". Bueno ahí me parece que hay mucho para hacer, como pequeñas cápsulas, yo me imagino que les explicaría y les mostraría a los padres como que un chico escriba de manera silábica no significa que va a quedar así toda la vida, o que escribir cielo con "s" va a quedar así toda la vida, todos esos temores. Me imagino como pequeñas cápsulas de formación de padres acerca de temas que después a nosotras nos habilita a la innovación. Para que no teman, porque en general tiene que ver con el temor, no es una cuestión de "ay que horror" sino de qué le va a pasar a mi nene o nena si aprende de esta manera.

Entrevista 3: Francisco Albarello[68]

Entrevistador: Estoy haciendo mi tesis sobre todo lo que tiene que ver con el uso de pantallas en niños de cinco años o menos y que beneficios o que perjuicios traen en el aprendizaje. Y lo que quería conversar un poco con vos es, una de las áreas que vamos a trabajar tiene que ver con qué hacen los medios de comunicación con este tema, como aparecen muchas noticias haciendo como que las tecnologías son malísimas para los chicos y todos los que estamos en educación sabemos que tienen

[68] Doctor en Comunicación Social por la Universidad Austral. Licenciado en Comunicación Social con orientación en Periodismo por la Universidad Nacional de la Plata. Postgrado en Educación a distancia a través de redes digitales y recursos de Internet por la Universidad de Murcia (España).

todo su lado positivo también, entonces conversar un poco sobre todo con vos de este tema en el que estás más empapado por tu formación.

Entrevistado: Si yo algo le comentaba a Marta que era mejor hablar, porque habría que ver dentro de tu trabajo de tesis que es hasta dónde te vas a meter con eso para no perder el foco y que sea algo posible, factible. Porque habría que ver cómo encararías ese análisis, digamos si parte de tu trabajo de tesis es, por ejemplo, un relevamiento del tratamiento que tiene la relación entre los niños de esta edad y las pantallas habría que ver si eso es en un arco temporal, o sea tendrías que definir. Evidentemente está esto que decís vos, generalmente hay una mirada negativa de estos temas en los medios, sobre todo en los medios tradicionales, en la televisión, los diarios, porque no terminan muchas veces de comprender lo nuevo, por ejemplo, el tema de los videojuegos que es uno de los usos más comunes, en situación de cuarentena creció mucho más el tema del consumo, del uso de video juegos Roblox por ejemplo que es una plataforma que está haciendo furor digamos, no. Yo investigué el caso de Fornite, que es un juego más para adolescentes, jóvenes, y siempre se mantiene lo mismo, los medios toman o enfatizan en los aspectos negativos y a esos aspectos negativos muchas veces los magnifican o agrandan porque los relacionan con otros temas que no son propios del video juego, pero que tienen elementos en común, que es para hacerlos noticiables, no. Crear la categoría de noticia, por ejemplo el año pasado, que sucedió este ataque en Nueva Zelanda, que un loco empezó a matar gente en mezquitas o templos, el dijo que se inspiró en Fornite, entonces la noticia era, el asesino de Nueva Zelanda, uso Fornite como inspiración, y de ahí se lee que Fornite entrena asesinos seriales, una locura.

Cuando tampoco hay estudios serios que indiquen que los video juegos violentos, tienen un correlato en la vida real, después van a hacer lo mismo, eso es una... pero se crea como esa relación causa efecto que es muy propia de la lógica de los medios. O relacional con hechos totalmente diversos, pero con un mismo concepto contenedor, por ejemplo: ola de delitos, agarran algo de acá algo de allá y con eso te presentan un informe digamos, no. Eso es algo propio de la lógica de lo que se llama, en los estudios de comunicación, los criterios de noticiabilidad, con qué criterios se genera la noticia. Y atrás de eso, hay todas unas teorías y unos paradigmas para estudiarlo, y después está la sociología del emisor, que analiza las periodísticas de los medios, como los periodistas seleccionan las noticias, con que criterios que es lo que aparece publicado. Esa es como una punta y la otra seria

que metodología vas a utilizar para analizar eso, por ejemplo, análisis del contenido, que es por ejemplo tomar un período, por ejemplo, hay diferentes formas de tomar la muestra, por ejemplo, tomar un período y tenés que justificar porqué tomas ese período, en prensa se toma lo que se llama la semana construida, que se toma un lunes de la primer semana, un martes de la segunda semana del mes siguiente y así, durante 6 meses, se construye una semana entendiendo, por ejemplo, cuando hay noticias de un determinado punto, por si hay cambio entre lo que se suele subir el lunes o martes, los fines de semana, así vos tenés una muestra representativa de lo que los diarios publican sobre ese tema, en un período más largo, aunque sigue siendo una muestra reducida, hay distintas técnicas de muestreo que podes usar, pero de vuelta habría que ver es cómo vas a querer demostrar esa mirada que aparecen en los medios sobre este tema, porque es un tema que no aparece tanto, como para hacer una semana construida, te estoy hablando de otros temas, ejemplo conflicto del campo y el gobierno o la cobertura de la pandemia, ahí tenés para elegir, en tu caso quizás puedas tomar un período de tiempo más amplio, este año y ver que es lo que sale en ese período, como para ver que caudal de notas tenés como para que sea una muestra analizable, que no sean muchas, si son 20 o 30 bueno es un número manejable, si son 200 o 300 de ahí tenés que elegir algunas, con algún criterio de selección y después ver que método va a utilizar para analizar, si análisis de contenido, análisis crítico del discurso, hay distintas formas digamos, pero bueno todo tiene que ver con qué lugar va a tener eso en tu tesis como para que evalúes vos, hasta donde te querés meter con eso. ¿Se entiende?

Entrevistador: ¡Si! Perfecto. De hecho, a mí me está pasando esto que vemos en los medios, me está pasando en el estado de la cuestión, me pasa lo mismo en el marco teórico. Porque me pasa lo mismo, encuentro investigaciones que dice: Las tecnologías influyen en la vista de los niños, la miopía y cuando vez la investigación dice: No hay datos concluyentes... Por eso me intereso el tema de las noticias, porque es un tema muy controversial y dónde los papás no saben para donde salir, porque no saben si escuchar a uno o al otro. Como el producto final va a ser una plataforma, como para dar información a los papás sobre este tema, por eso es interesante hablar un poco de esto, lo que uno escucha en los medios no es tan como se dice, en que uno tiene que prestar atención y en que no, un poco por eso surgió este tema de los medios y está bueno esto que vos me decís que quizás me estoy yendo un poco de lo mío,

pero la realidad es que se ve en todos los ámbitos. Por ejemplo esto de la violencia, los nenes jugaban con soldaditos desde cuándo y jugaban a la violencia igual.

Entrevistado: A la guerra jugamos desde siempre, incluso si uno se pone a comparar jugaban en la vida real a la guerra, te mataban y hacías el ruido y tenías un arma de juguete, pero era un arma, apuntabas a la cabeza. Si no te morías el otro se enojaba, pero te maté, pero no, no me pegaste. Y pareciera que fuera una negación de lo que antes vivíamos y ahora de golpe es todo violento, peligroso y demás. Por ejemplo, el tema de la violencia, que puede ser todo un tema para que vos investigues, el tema de la violencia, vivimos en una sociedad violenta, la violencia está metabolizada por el sistema, de distintos modos, en las series de televisión, en las noticias, en los video juegos. Si hay un video juego violento, bueno, ¿en qué sociedad estamos viviendo?, como si la culpa fuera de los video juegos y están desatendiendo que estamos en una sociedad que hay cierto aval, o control de la violencia, institucionalización de la violencia, que esto forma parte. Tendrás que ver...

Hay una investigadora que me compartió una colega, hay como unos representantes o porta voces, que siempre publican cuestiones muy negativas, es una investigadora que ahora no recuerdo el nombre, pero sino después te lo comparto, que publicó algo de esta línea de que bueno, cero pantallas hasta los 5 o 6 años, o algo así, como que la pantalla es muy perjudicial, ahora no encuentro la noticia para dártela. Me parecía como muy llamativa la posición, muy tremendista digamos, pero hay bastante de eso.

Entrevistador: Otra cosa que hablábamos con Marta que es interesante y aparece en algunos trabajos, es que tanta importancia se le da al uso de pantallas y si uno lo mira, es bastante parecido a lo que sucedió con la televisión, con los adultos tan preocupados. ¿Qué pensás vos? ¿tiene un paralelismo, es parecido con esa época?

Entrevistado: Yo estudio mucho como es la evolución de los medios, como es la evolución cultural en paralelo a la evolución de los medios, cada vez que aparece un medio nuevo, siempre hay una mirada, una ansiedad, porque ese nuevo medio comienza a acaparar la atención, va captando muchos usuarios y mucho tiempo de exposición a ese nuevo medio, entonces cuando capta la atención social, generalmente la primera forma de comprenderla es en términos negativos, esto es peligroso, esto hace mal, es perjudicial para la salud, y con todas las tecnologías pasó lo mismo, pasó con el libro, aunque te parezca mentira, se decían cosas tremendas de la lectura, que leer mucho hacía mal, que

provocaba problemas físicos, además del sedentarismo, imaginarse lo que decían los libros, las mujeres sobre todo estaba mal visto que leyeran tanto, porque se emocionaban con los personajes, lloraban, hay un montón de cosas, lo mismo pasó con la radio, pasó con la televisión, y ahora con los videojuegos, pasaba con internet y lo loco es que con esto de la cuarentena ya no aparece esa visión, o aparece de otro modo, algo que veíamos como un enemigo, por ejemplo el celular, ahora es un aliado. Entonces vamos cambiando el discurso según el contexto, por eso es que el contexto, que a veces desconoce lo nuevo de ese nuevo medio, lo interpreta en términos negativos, porque lo que trae el nuevo medio, es una nueva forma de entender el mundo, entonces la gente, sobre todo los adultos, porque hay que entender que los que esgrimen estos discursos son generalmente adultos en los medios tradicionales, en los diarios, son adultos los periodistas, los editores, son adultos hablando de los jóvenes, de los niños en este caso, siempre es una mirada retrograda, en el sentido de que no terminan de entender la lógica, por ejemplo del video juego, hay una visión negativa, pero no conocen Fornite, están hablando que son peligrosos, que el contacto con desconocidos, hay una montón de temas que aparecen valorados como negativos, pero los que hablan no conocen el videojuego, en la medida que los padres, porque nosotros realizamos una investigación entrevistado a niños y a padres, cuando los padres se interesan por el juego y juegan con sus hijos, los ven jugar, empiezan a entender la lógica del juego y lo que implica, baja muchísimo la ansiedad, esa mirada negativa, porque ya lo conocen. Hay una relación inversamente proporcional entre menor conocimiento mayor prejuicio, y miedo y visión negativa y esto pasó siempre con cada medio, la televisión, si obviamente la caja boba, el chupete electrónico, se decían un montón de cosas de la televisión, sobre los niños y la televisión, hay escritos parrafada de libros sobre los efectos negativos de la televisión, , que la televisión iba a idiotizar a la gente, que los niños que crecían mirando la televisión iban a ser infradotados, una cosa tremenda. Eso no sucedió, crecimos mirando la televisión y no pasó , apareció otro medio y la televisión quedó a un costado, ahora son las pantallas, el celular, los videojuegos, si es cierto que este tipo de medio necesita mucha atención a diferencia de los otros, por ejemplo el video juego, las tablets para los chicos son muy inmersivas, son tecnologías de uso individual que el que lo ve de afuera le preocupa, da cierto impacto, que uno dice que metido que está el chico, por ejemplo nos pasa con Fornite, están los chicos jugando con los auriculares, metidos , gritando, con el micrófono, hablando, gritando, eso en su casa, en cuarentena, en el living porque mayormente la play, el dispositivo de juego está

en el living, porque es el lugar de control para los padres, para poder monitorear, entonces claro, molesta, se pone a gritar, pelean con otro, hablan todo el tiempo, eso genera una interferencia entre la experiencia de juego del chico, que está inmerso con el padre, que no conoce, no le interesa eso tiene una mirada negativa, este chico está inmerso en el juego, no está en casa , algunos padres decían yo odio Fornite, hay como una animosidad tremenda, porque es algo que desconocen, entonces con esto pasa algo de eso, y aparecen las visiones de estos pedagogos que si la encuentro te la envío, o metodologías como waldorf que desaconsejan absolutamente de pantallas a determinada edad, por el tema de la motricidad. Ahí hay todo un tema para investigar, pero bueno, es lo que decías vos, te encontrás con un montón de cosas y tendrás que ir recortando y dirás me voy a quedar con esto. Si te querés dedicar a investigar el discurso de los medios sobre la niñez y las pantallas, ese sería un tema, para mí. Hay que ver hasta qué punto le vas a dar trascendencia o no, porque ... me parece que está bueno el tema . Ahí yo te pasé el material de Valeria Kelly. Porque acá no hay mucho investigado sobre el tema, creo que Marta la conoce si vos querés charlar con ella.

Entrevistador: Si, tengo el dato.

Entrevistado: Esa es una decisión que vas a tener que tomar vos, me parece que es un tema super interesante, lo que, tendrás que ver, al avanzar, es como vas a armar la muestra, que medio vas a elegir, supongamos medios en español, en argentina año 2020, la cuarentena es una buena excusa, como para ver, bueno en cuarentena, que se publicó sobre esto, cuando, los chicos están en casa, los padres necesitan trabajar, los chicos están con sus cosas de la escuela, pero después están con la tablet, la compu, el celular, que dispositivos usan, me parece que hay un tema super interesante, para investigar. Primera infancia, pantallas, cuarentena y lo que genera alrededor, lo de los medios es una más, hay que ver qué lugar le das vos, y en sí mismo es un tema que se puede investigar, que te podés dedicar a investigar, desconozco que volumen habrá publicado al respecto, pero si hay una mirada muchas veces negativa, preocupada, ven los aspectos negativos, también lo que vemos es que hay una preocupación por la cantidad de horas y a veces no por el contenido de lo que consumen los chicos . No sé si te acordás hace un par de años atrás salió el tema del Momo, en YouTube kids, generó todo un revuelo, yo escuche audios de mamás desesperadas mandando en grupos de WhatsApp de mamis del jardín, porque era para nenes más chiquitos fue todo un fenómeno y los padres se preocupaban,

por lo que estaban viendo sus hijos y niñas en YouTube. Entonces ahí hay todo un tema, hasta donde los padres le dan libre albedrío para que naveguen, así nomás, o usan filtro, o si hay algo sobre ese tema, sobre el uso de las pantallas, si hay intervención parental en ese sentido, o diálogo, o que estilos parentales tiene los padres, de control, de dialogo, permisivo, premio castigo. Ahí hay todo un tema también.

Entrevistador: Si, un tema también de esto que vos decís, que no use directamente, o que lo uso sin ningún tipo de control, como los dos extremos.

Entrevistado: Si, y lo que vemos en los chicos más grandes, intuyo que con los más chicos también, por alguna investigación que hicimos, no hay tanto interés, en los padres nos vemos muchas veces desbordados por las cosas y no hay una preocupación. Está esta idea, el nene o nena está en casa, lo veo ahí, no está en peligro, pero después vos vez, pero donde estuvo, que estuvo mirando, después tienen miedo, lo digo así porque pasa con mi nena, yo tengo una de nueve, tiene miedo de con la luz apagada, de un ambiente a otro de la casa, porque queda sugestionado con eso que mira, si no hay supervisión, uno tiene que estar diciendo, que están mirando, a ver que viste, eso no, vamos a ver, hay todo un diálogo que hay que establecer, que a veces no se establece. Nosotros en esta investigación que hicimos de Fornite es que hay un diálogo intergeneracional que hay que recrear, que a veces en estas cosas se los deja a los chicos un poco solos, como ellos manejan tanto la tecnología, y el padre lo deja ahí como si fuera un chupete electrónico, digital y ya. Esas son cosas que pueden salir de la investigación. Vos como tenés pensado abordar el objeto, estas haciendo el estado del arte. ¿vas a hacer trabajo de campo?

Entrevistador: La realidad es que no lo tengo tan claro todavía, empecé con el estado del arte, empecé con algunas entrevistas, cómo para poder cerrar bien el tema y a partir de ahí. Justamente por esto que vos me estás diciendo, que hay tanto, que si abro para todos lados me va a acostar mucho porque no puedo investigar muchas cosas en una. Entonces a partir de las entrevistas voy a enfocarme por un lado o por el otro y uno de los temas es este de los que tiene que ver con los medios. pero lo más importante de la investigación va a ser el armado después de la plataforma, la intención es buscar qué para basarme después en el armado de la plataforma y que cosas son importantes para poder transmitir a las familias. Y en cuanto a eso lo último que quería consultarte es cuanto al armado de esta plataforma. ¿Algo para tener en cuenta? Algo que te parezca fundamental.

Entrevistado: ¿Esa plataforma está destinada a padres?

Entrevistador: Si.

Entrevistado: Vos tener que tener tu público bien definido, me parece una idea super interesante, porque de esto hay poco, en realidad hay cosas, no sé si pensás analizar el discurso de los medios o de los especialistas, eso en la plataforma está bueno que esté, quizas desde una perspectiva más equilibrada, que vos puedas brindar algo más equilibrado, porque hay una mirada muy negativa, incluso ayer, no se si viste el documental: "El dilema de las redes sociales" de Netflix, se estrenó esta semana, ahí aparece el tema de las redes sociales, lo que está sucediendo es que se fueron al otro extremo y dice tengan cuidado, termina diciendo que internet es tan adictivo como el cigarrillo, dicen cosas así porque es un discurso que vende, que prende socialmente. Lamentablemente nos gustan más las malas noticias, los medios se basan en eso. Si mirás la cantidad de noticias que hay y ves cuantas son positivas y cuantas negativas, el 75 por ciento son negativas, porque tiene que ver con una predisposición que tenemos de que nos digan cuales son las cosas que están mal. Por otro lado, la tecnología la utilizamos todo el tiempo, es muy difícil contraponer un discurso que no sea tildado de ingenuo o solamente positivo, un discurso crítico, eso sería lo que tenés que hacer, escuchar las voces, pero decir a la vez que tenés esto, tenés estas posibilidades. O los chicos desarrollan habilidades en el uso de los dispositivos, no es que solamente son sujetos pasivos, manipulables. Podes ordenar esa complejidad de discursos que están dando vuelta, hay una autora que quizás está más con lo escolar, pero quizás te puede dar un aporte con mucha investigación rigurosa es Sonia Livingston, no sé si la tenés en el estado del arte, Sonia Livingston que publica todo en inglés. Ella es uno de los referentes de este tema, desde un lugar más crítico, de ver los peligros, pero también las posibilidades| que tiene, ella es de la universidad de Oxford y tiene mucho investigado y producido. Porque también tenes muchos que hablan, pero desde el sentido común, pero como es famoso, o piensan que haciendo una encuesta online ya hizo una investigación y se agarran de esos datos y empiezan a decir, bueno porque la tecnología tal cosa, pero eso no es una investigación. Entonces este puede ser un aporte. Además, me decis que tu tesis no es teórica sino con una producción.

Entrevistador: ¡Exacto! Además, las plataformas que están en este momento son para nenes más grandes, no hay tanto información para las familias de nenes chiquitos, porque aparece esto de no lo usen, pero la realidad es que lo usan igual.

Entrevistado: Claro, lo usan igual.

Entrevistador: Entonces está bueno darle ese tipo de información a esas familias.

Entrevistado: Si, de hecho, con esta situación, en los jardines están usando ahora esta modalidad. Yo en su momento cuando hice un pequeño rastrillaje de las cosas que hay acá, lo que encontré fue este trabajo de Valeria Kelly y lo que están trabajando en la escuela, pero bueno, a partir de ahí podes sacar algún material, son los de la secretaría de educación de Vicente Lopez que trabajan con tablets en el nivel inicial, Marta la debe conocer, Susana De angelis, es referente de un programa que era con unas tablets que venían con forma de sapito, habían armado un programa de distribución de tablets en el nivel inicial, venía la mochilita con la tablet, con un cuadernillo de actividades, que era de los pocos que habían hecho para nivel inicial, cuando todavía estaba visto como algo lejano, como desaconsejado el uso de las tablets en nivel inicial, estamos hablando hace 3 o 4 años atrás, por eso me parece que está muy bueno dar alguna orientación porque los padres no tienen ni idea, no saben y después en el jardín aparece, eclosiona, esta falta, pero está bien, algunos dicen está mal que usen las tablets en el jardín porque ya la usan todo el tiempo en casa, ese es como un criterio, que el jardín les de otra cosa, que hagan manualidades, pero por otro lado, está bien estoy de acuerdo en que el jardín tiene que trabajar otras competencias, la motricidad fina, por ejemplo, pero por otro lado, también está bueno que en el jardín puedan aprovechar estas tablets con un sentido pedagógico, de acuerdo a la edad, para que después de vea el uso que hacen porque en casa usan you tube, pero en la escuela se puede enseñar a hacer cosas piolas con las tablets, aplicaciones educativas, etc. Ahí hay todo un ... pero bueno eso es educativo, vos te vas a centrar más en los padres.

Entrevistador: ¡Si! Pero está bueno esto que decís de que lo educativo entra también en la familia.

Entrevistado: Porque ahí los padres están haciendo agua, no tienen ni idea, es como un dispositivo de distracción, cuando vos les podes mostrar otras alternativas. O el dispositivo de acceso a cosas peligrosas, como internet, a ver que le llega a mi nene, entonces están entre le prohíbo porque me da miedo o lo dejo para que me deje tranquilo porque tengo que trabajar. Después supongo que Marta te habrá pasado, hay organizaciones que trabajan estos temas, que quizás podes relevar, acá en Argentina, está chicos.net, natic que es una organización que trabaja con niñez, y tecnología, no se si Marta tiene algo de eso, no se si hay mucho, pero está bueno relevarlo, que discurso o

que miradas hay en organizaciones que estén trabajando este tema, también mirar las reglamentaciones de nivel inicial, ahora está la que habla de la iniciación en programación y robótica en todos los niveles educativos incluido en nivel inicial. Pero bueno, es como parte de los discursos que están dando vueltas, se me ocurre por lo que vos me contas que la investigación podría ir por ese lado, de los discursos, de la niñez o la primera infancia y las pantallas que están dando vueltas y vos analices unos discursos como para decir, esto es lo que se dice, pero bueno, esta esto otro, es un discurso, una construcción, no es la realidad.

Entrevistador: Si, Si. Buenísimo, perfecto. Bueno muchísimas gracias, Francisco, la verdad es que me sirvió para acomodar un poco todo.

Entrevistado: Es una buena idea esta de hacer entrevistas en esta etapa que estás definiendo, de todas maneras, vas a ir y venir, es lógico. Igual lo de la plataforma está bueno, como idea, sobre todo para que esa investigación se traduzca en un material de acceso y tenga una utilidad, a veces las tesis quedan ahí guardadas, las lee el director, el evaluador y quedan ahí.

Entrevistador: ¡Muchas gracias!

Entrevistado: Bueno nos vemos Jorgelina

Entrevista 4: Licenciada en Ciencias de la educación. Silvina I.[69]

Entrevistador: Sería muy interesante que me cuente acerca de su formación en general y en particular en el área de educación. Y saber además si posee formación específica en el área de la tecnología educativa.

Entrevistada: Soy docente de nivel inicial hace 20 años, licenciada en Cs de la Educación, en estos últimos meses realicé capacitaciones relacionadas con la educación y la tecnología, robótica educativa, tecnología educativa (ambas en UTN Resistencia), estoy comenzado la diplomatura en Educación y nuevas tecnologías (FLACSO) y algunos cursos informales (uso de aplicaciones como canva, portfolios digitales o pensamiento computacional).

[69] Licenciada en ciencias de la educación. Docente de nivel inicial. Docente de sala de 5. 41 años. 20 años en la docencia.

Entrevistador: Me interesa mucho saber cuál es su trabajo actual. ¿En qué áreas de la educación se desempeña? ¿Cuál es su rol?

Entrevistada: Trabajo en un colegio en Almagro desde hace 15 años, soy docente de nivel inicial. Este año me desempeño como docente de sala de 5 años.

Entrevistador: ¿Está de acuerdo en que las tecnologías deben ser parte del trabajo dentro del aula en el nivel inicial? ¿Usted incluye la tecnología en su trabajo cotidiano?

Entrevistada: Sí, estoy de acuerdo en que las tecnologías deben ser parte del trabajo en la sala, se hace difícil cuando no se tienen los recursos para desarrollarlos o cuando la conducción de la institución no está inmersa en las novedades educativas con respecto a las tecnologías, que es lo que sucede en la escuela que trabajo. Por lo tanto, es mínimo lo que se puede incluir.

Entrevistador: ¿Considera que hoy en día se da una verdadera incorporación de las TIC en el nivel inicial en general?

Entrevistada: Hoy en día no hay una verdadera incorporación de la tecnología en el nivel inicial, ya sea porque hay poca capacitación o porque los docentes no están abiertos a capacitarse, quizás las nuevas generaciones de docentes si han sido capacitados en los profesorados puedan ir entretejiendo esta nueva corriente dentro del sistema.

Hace varios años que desde mi punto de vista el sistema educativo quedó obsoleto, la realidad del mundo ya no es la misma, los niños ya no son los mismos y la educación sigue igual que hace 100 años.

Por ello, la problemática que me llevó a estudiar estos temas es el cómo intervenimos la cotidianeidad de la escuela con las nuevas corrientes tecnológicas que se presentan. Cómo guiamos a los niños de las nuevas generaciones a un mundo que necesita otros conocimientos.

Entrevistador: Existe una variedad de material didáctico, soft, cuadernillos con recomendaciones para el mundo digital, entre otras opciones, dedicados a la educación inicial. ¿Está familiarizado con el tema? ¿Los utiliza en el aula?

Entrevistada: En cuanto al material didáctico si bien estoy familiarizada con algún material no los utilizo.

Entrevistador: ¿Considera que las pantallas (tv, tablets, computadoras, teléfonos, etc.) impactan en la vida de las familias actualmente? ¿De qué manera?

Entrevistada: El impacto de las pantallas en la vida familiar es muy alto, creo que esa es una de las razones por la cual algunas escuelas son reticentes a incorporar la tecnología como parte de aprendizaje cotidiano (confundiendo los conceptos).

Los cambios culturales producidos en la vida social de las familias, la zonificación de los barrios, la calidad de vida, han hecho que la tecnología ocupe el lugar que antes tenía la calle, la casa de un amigo o la plaza.

Cada familia hace lo que mejor cree que lo ayuda en el desarrollo diario de las actividades, las pantallas a veces pueden unir a la familia, todos juntos eligen y miran una serie o película y otras "libera" a los padres para poder realizar otras actividades dentro de la casa (trabajar, cocinar)

Entrevistador: ¿Considera que las pantallas podrían tener efectos negativos en el aprendizaje o en el desarrollo de los/as niños/as?

Entrevistada: Los efectos negativos que podríamos observar en el aprendizaje es que los niños no les guste la propuesta y esta deba ser modificada. Las nuevas tecnologías bien utilizadas en el aula no presentan efectos negativos desde mi punto de vista.

Entrevistador: ¿Considera que las pantallas podrían tener efectos positivos en el aprendizaje o en el desarrollo de los/as niños/as?

Entrevistada: Los efectos positivos es abrirles un abanico de oportunidades y opciones que quizás no puedan tenerla en otro momento.

Entrevistador: A partir del aislamiento y el cierre de las instituciones educativas a nivel presencial, a causa de la pandemia de COVID-19, se dieron muchos cambios en cuanto al uso de las tecnologías tanto en lo laboral, personal, educacional. ¿Cómo se dieron en la institución que usted trabaja?

Entrevistada: En la institución donde trabajo no se han observado cambios, más que contar con classroom como plataforma de presentación de actividades para una probable vuelta a la virtualidad.

Entrevistador: El producto final del trabajo de Tesis será una plataforma acerca del uso de pantallas de niños pequeños y los beneficios y perjuicios en el aprendizaje, dirigida a familias y docentes. ¿Qué tipo de información le interesaría que formara parte de la plataforma?

Entrevistada: La información que creo sería muy importante tanto para las familias como para los docentes e instituciones es que las pantallas no son un problema y una adicción. Informales que dándole un uso adecuado puede ser muy beneficioso en el proceso de aprendizaje.

Entrevista 5: Romina Piriz.[70]

Entrevistador: Sería muy interesante que me cuente acerca de su familia. ¿Cuántos miembros viven en su hogar? ¿La edad de los niños/as? El nivel de escolaridad de los niños/as.

Entrevistada: Mi familia está compuesta por mi marido y mis 2 hijos, una de 8 que está en 3 grado y otro de 4 años.

Entrevistador: ¿Los adultos trabajan? ¿En su casa o fuera de esta? ¿Cuántas horas? ¿Con quién están los niños cuando los adultos están trabajando?

Entrevistada: Tanto mi marido y yo trabajamos, Facundo ahora está trabajando desde casa y yo presencial. Él en la medida que puede trata de trabajar entre 5 y 6 horas. En la época normal mientras trabajamos los chicos están en el colegio.

Entrevistador: ¿Considera que las pantallas (tv, tablets, computadoras, teléfonos, etc) impactan en la vida de su familia actualmente?

Entrevistada: Sí impactan ya que forman parte de la vida cotidiana de la familia.

Entrevistador: A partir del aislamiento y el cierre de las instituciones educativas a nivel presencial, a causa de la pandemia de COVID-19, se dieron muchos cambios en cuanto al uso de las tecnologías tanto en lo laboral, personal, educacional. ¿Cómo se dieron en su familia?

Entrevistada: En este momento de pandemia obviamente que está todo más potenciado en el uso de la pantalla, ya sea para el colegio, para los zoom, para la tarea o para uso

[70] Mamá de Tiziano y Emilia. 42 años.

recreativo, para también poder trabajar. Tanto compu, como tv , celu y tablet. Facu para el trabajo. Pero por eso mismo tratamos llegado un cierto tiempo de uso de apagar. No estamos acostumbrados a estar pendientes de la tecnología, tratamos de que jueguen más a otra cosa o entre ellos. Les ponemos un tiempo de uso digamos. Ellos ya usan todo casi sin problema, salvo algún inconveniente y nos preguntan.

Entrevistador: ¿Se presentan dificultades en cuanto a su uso?

Entrevistada: ¡No! Los chicos respetan el tiempo de uso sin problema, nosotros les explicamos el porqué del mismo y en general lo entienden. Se entretienen jugando juntos y eso ayuda.

Entrevistador: ¿Considera que las pantallas podrían tener efectos negativos en el aprendizaje o en el desarrollo de los/as niños/as? ¿Porqué? ¿En qué situaciones?

Entrevistada: Los efectos negativos creo que aparecen cuando se abusa de la tecnología, cuando somos dependientes de ella.

Entrevistador: ¿Considera que las pantallas podrían tener efectos positivos en el aprendizaje o en el desarrollo de los/as niños/as? ¿Porqué? ¿En qué situaciones?

Entrevistada: Obviamente que tiene partes positivas si se utilizan como medio, como herramientas de búsqueda de información, de formación en algunos casos y recreación, si, pero con un tiempo determinado.

Entrevistador: ¿Está de acuerdo en que las tecnologías deben ser parte del trabajo dentro del aula en el nivel inicial?

Entrevistada: En la escuela es positivo si se suma al proyecto que la docente está trabajando, mostrando cosas que tal vez en la casa no lo hacen, enseñándoles y trabajando con ellos algunas app, para realizar algo.

Entrevistador: ¿En la escuela de su hijo/a las utilizan? ¿De qué manera? ¿Lo considera como algo positivo o negativo?

Entrevistada: En el colegio de los chicos si la usan, nos parece positivo, siempre y cuando no abusen de ella.

Entrevistador: Existe una variedad de material didáctico, soft, cuadernillos con recomendaciones para el mundo digital, entre otras opciones, dedicados a la educación inicial. ¿Está familiarizado con el tema?

Entrevistada: Sobre los materiales sé que existen, pero no los vi, si estaría bueno poder trabajarlos, conocerlos.

Entrevistador: El producto final del trabajo de Tesis será una plataforma acerca del uso de pantallas de niños pequeños y los beneficios y perjuicios en el aprendizaje, dirigida a familias y docentes. ¿Qué tipo de información le interesaría que formará parte de la plataforma?

Entrevistada: Que incluya algún material como se dijo antes, recomendaciones de las páginas que pueden ser productivas para ser utilizada con los chicos.

Entrevista 6: Edith.[71]

Entrevistador: Sería muy interesante que me cuente acerca de su familia. ¿Cuántos miembros viven en su hogar? ¿La edad de los niños/as? El nivel de escolaridad de los niños/as.

Entrevistada: Mi nombre es Edith , tengo 45 años , soy Psicóloga. Mi familia esta compuesta por mi marido, 50 años, contador. Mis tres hijos Enzo 13 años asiste primer año secundaria Valentina 5 años Salita de 5 Jardín de infantes Helena 3 años Salita de 3 Jardín de infantes.

Entrevistador: ¿Los adultos trabajan? ¿En su casa o fuera de esta?

Entrevistada: Yo trabajo como Psicóloga en mi hogar. Mi marido trabaja en una empresa fuera de la casa.

Entrevistador: ¿Con quién están los niños cuando los adultos están trabajando?

Entrevistada: Los niños se quedan con la señora que asiste al hogar para las tareas de limpieza o con mi marido cuando yo atiendo pacientes. Nunca se quedan solos. Cuando no trabajo estoy siempre con mis hijas. El más grande ya se queda solo.

[71] Mamá de Enzo, Valentina y Helena. 45 años. Psicóloga.

Entrevistador: ¿Considera que las pantallas (tv, tablets, computadoras, teléfonos, etc) impactan en la vida de su familia actualmente? ¿De qué manera?

Entrevistada: Con respecto al uso de pantallas en el hogar, Valentina y Helena tienen cada una su propia Tablet, Enzo tiene su celular y Tablet , play station y los adultos tb tenemos cada uno su celular.

Por supuesto que las pantallas impactan sobre la vida cotidiana , una frase que yo utilizo con respecto a las Tablet de mis hijas menores es ¨´que las usen a libre demanda ´¨considero que es un recurso que ellas utilizan para entretenerse y lo regulan ellas mismas, intercalan el uso de Tablet y juego libre como ellas quieran.

Son niñas muy activas, inquietas y cuando juegan lo hacen de forma creativa, pudiendo armar historias y desarrollando roles.

Creo que el uso de la Tablet no interfiere o atrofia su posibilidad de jugar.

Usan la Tablet mientras desayunan, en el almuerzo, durante la merienda y la cena.

Igual que los adultos que es costumbre del hogar realizar todas las comidas con la tv encendida y el celular a mano.

Han incorporado vocabulario neutro – dicen fresa, columpio, vuestra, etc.

Entrevistador:¿Considera que las pantallas podrían tener efectos negativos en el aprendizaje o en el desarrollo de los/as niños/as? ¿Porqué? ¿En qué situaciones?

Entrevistada: Creo que lo más preocupante de las pantallas es la dependencia que generan tanto en niños como en adultos, no podemos exigirles a ellos, los niños, lo que los adultos tampoco podemos hacer que es vivir sin pantallas .

En la casa no se prohíbe el uso de pantallas, no es un problema, si somos conscientes de que trae consecuencias y puede modificar la conducta o personalidad de los niños, pero no sabemos en qué medida o hasta donde, se sabrá más adelante.

También estimulamos su crecimiento con otros recursos como objetos para pintar y dibujar, les gusta mucho bailar e ir a la plaza, también tienen muchos juguetes que los usan mucho y cuando juegan entre ellas la Tablet queda a un lado por largas horas.

Si la Tablet se queda sin batería, se pone a cargar y esto no es un problema para ellas, se ponen a jugar o miran la tv o esperan haciendo otra cosa

Creo que por eso no me preocupa el uso de Tablet en ellas. Si no hay más Tablet no se desata un escándalo, y pueden jugar de forma que yo considero acorde a su edad.

En cuanto a los efectos negativos sobre el aprendizaje por ahora creo que no los hay. Seguramente interfiere en el aprendizaje, pero por el momento no pude apreciar ningún efecto.

Entrevistador: ¿Considera que las pantallas podrían tener efectos positivos en el aprendizaje o en el desarrollo de los/as niños/as? ¿Porqué? ¿En qué situaciones?

Entrevistada: Creo que son parte de la vida cotidiana que nos toca vivir, seguramente tengan muchos aspectos positivos.

Entrevistador: A partir del aislamiento y el cierre de las instituciones educativas a nivel presencial, a causa de la pandemia de COVID -19, se dieron muchos cambios en cuanto al uso de las tecnologías tanto en lo laboral, personal, educacional. ¿Cómo se dieron en su familia?

Entrevistada: Con respecto a la pandemia en el hogar el uso de pantallas no se modificó, quizás aumentaron la cantidad de horas de uso.

Entrevistador: ¿Está de acuerdo en que las tecnologías deben ser parte del trabajo dentro del aula en el nivel inicial? ¿En la escuela de su hijo/a las utilizan? ¿De qué manera? ¿Lo considera como algo positivo o negativo?

Entrevistada: Es super importante el uso de tecnología en las escuelas y el jardín, aunque el contacto y juegos no tecnológicos son más ricos y superiores a los juegos con tecnología.

Creo que las pantallas vinieron para quedarse, no hay que combatirlas ni resistirse, es una batalla perdida. Hay que incorporarlas a la vida cotidiana y saber que es un recurso más.

Con respecto a los dispositivos virtuales que el jardín utiliza en la pandemia mientras los chicos no van al colegio, yo personalmente no los utilizo, son complicados. Mis hijas no se enganchan con las clases por zoom…estoy de acuerdo con la tecnología en el aula, pero la tecnología jamás puede reemplazar la enseñanza presencial.

Entrevistador: Existe una variedad de material didáctico, soft, cuadernillos con recomendaciones para el mundo digital, entre otras opciones, dedicados a la educación inicial. ¿Está familiarizado con el tema?

Entrevistada: Conozco algo, pero no mucho. Sí podría ser interesante recibir información al respecto.

Entrevistador: El producto final del trabajo de Tesis será una plataforma acerca del uso de pantallas de niños pequeños y los beneficios y perjuicios en el aprendizaje, dirigida a familias y docentes. ¿Qué tipo de información le interesaría que formara parte de la plataforma?

Entrevistada: Como información de una plataforma dirigida a padres me gustaría saber sobre las repercusiones de las pantallas sobre el aprendizaje, tanto negativas como positivas.

Entrevista 7: Docente de nivel inicial y Psicomotricista. Mariana[72].

Entrevistador: Sería muy interesante que me cuente acerca de su formación en general y en particular en el área de educación.

Entrevistada: Soy profesora de Ed. Preescolar y Psicomotricista especializada en salud y educación.

Entrevistador: ¿Posee formación específica en el área de la tecnología educativa?

Entrevistada: No poseo formación específica en el área de tecnología educativa, salvo por una capacitación que recibí en una de las escuelas en las que trabajo. Me resultó interesante ya que debía enseñarles informática una vez por semana a mis alumnos de sala de 5 años.

Entrevistador: Me interesa mucho saber cuál es su trabajo actual. ¿En qué áreas de la educación se desempeña? ¿Cuál es su rol?

Entrevistada: Actualmente me desempeño como docente auxiliar de dos salas de 4 años, aunque por la situación de la pandemia, me encuentro trabajando con los alumnos dispensados de esa edad. Además, soy profesora en el nivel terciario.

[72] Docente de nivel inicial. Psicomotricista. Docente sala de 4. Docente de didáctica en el profesorado de educación inicial. 46 años. 23 años en la docencia.

Entrevistador: ¿Está de acuerdo en que las tecnologías deben ser parte del trabajo dentro del aula en el nivel inicial?

Entrevistada: Estoy de acuerdo en que se incluyan las tecnologías digitales dentro del trabajo en el aula del nivel inicial, de hecho, así debe ser, según el diseño.

Entrevistador: ¿Usted incluye la tecnología en su trabajo cotidiano? ¿De qué manera?

Entrevistada: Actualmente la incluyo por obligación ya que realizo encuentros zoom y me comunico con mis alumnos de manera digital.

Entrevistador: ¿El incorporarlas enriqueció sus prácticas?

Entrevistada: Puedo decir que utilizar estos recursos enriqueció mis prácticas por la realidad en la que estamos, pero también en la presencialidad. A pesar de esto, creo que hay que entenderlo como un recurso más, como otra forma de trabajar los contenidos, ampliando el bagaje.

Entrevistador: ¿Encuentra factores negativos en su incorporación?

Entrevistada: Entiendo a las tic como limitadas, en cuanto a que los alumnos pueden quedar tomados por la imagen que ofrecen, fascinados por la inmediatez que representan y es tarea del docente ofrecer otras formas de trabajar los contenidos. También pienso que muchos niños tienen acceso al universo digital en sus casas, es más, creo que en exceso y la tarea de la escuela podría ser la de dar un equilibrio. Lo digital no es lo concreto, lo tangible, los niños de edad de inicial necesitan de este aspecto y se puede caer en creer que el universo digital lo ofrece. Pienso que, tomándolo como único o principal recurso, se pierde el verdadero encuentro y la experiencia con el otro y con los objetos en tanto tales.

Entrevistador: ¿Considera que los docentes en general están capacitados en este aspecto? ¿Qué tipo de capacitación se precisa? ¿Cómo es la capacitación en los profesorados y universidades?

Entrevistada: Entiendo que en los profesorados se recibe formación en este aspecto y pienso que debe ser continua porque es un área que se modifica y actualiza constantemente

Entrevistador: Existe una variedad de material didáctico, soft, cuadernillos con recomendaciones para el mundo digital, entre otras opciones, dedicados a la educación inicial. ¿Está familiarizado con el tema? ¿Los utiliza en el aula?

Entrevistada: No estoy muy familiarizada con ellos, utilizo los que conozco y en la medida en que me sirven como herramientas. Hay otros que me parecen muy vistosos, pero sigo prefiriendo el objeto concreto. No puedo generalizar en cuanto a si ayudan o entorpecen, como todo, depende del alumno, la propuesta y el recurso que se utiliza.

Entrevistador: ¿Considera que las pantallas (tv, tablets, computadoras, teléfonos, etc.) impactan en la vida de las familias actualmente?

Entrevistada: Las pantallas impactan definitivamente en la vida de las familias. Más allá de la situación de cuarentena, creo que estamos todos tomados, fascinados por las pantallas y todos lo beneficios que ellas ofrecen y nos perdemos de mirar a los otros y al mundo que nos rodea. En la primera infancia se ve muchos niños que no fijan la mirada en los otros y pienso que es porque no se ha fijado previamente en ellos y porque nadie se los ha pedido. Por otro lado, sería muy necio de mi parte no reconocer los enormes beneficios que traen, pero creo que sería bueno y necesario regular su uso y evaluar si son realmente necesarios siempre que se están usando.

Entrevistador: ¿Considera entonces que las pantallas podrían tener efectos negativos en el aprendizaje o en el desarrollo de los/as niños/as?

Entrevistada: Si, si quedan como única fuentes de información o aprendizaje, si no se tiene una mirada crítica sobre lo que ofrecen y si no se brindan otro tipo de experiencias.

Entrevistador: ¿Considera que las pantallas podrían tener efectos positivos en el aprendizaje o en el desarrollo de los/as niños/as? ¿Porqué? ¿En qué situaciones?

Entrevistada: Sí, siempre que se les dé el lugar de herramientas y sean usados en momentos o situaciones específicas.

Entrevistador: A partir del aislamiento y el cierre de las instituciones educativas a nivel presencial, a causa de la pandemia de Covid, se dieron muchos cambios en cuanto al uso de las tecnologías tanto en lo laboral, personal, educacional. ¿Cómo se dieron en la institución que usted trabaja? ¿Observa estos cambios como positivos o como negativos?

Entrevistada: Se incorporaron encuentros virtuales y más formas de comunicaciones virtuales con la familia.

Fueron positivos en tanto permitieron mantener el vínculo y algunos aprendizajes. Creo que se mantendrán algunas formas de comunicación con las familias y por lo visto al volver a la presencialidad, otros caerán en desuso por no ser necesarios.

Entrevistador: El producto final del trabajo de Tesis será una plataforma acerca del uso de pantallas de niños pequeños y los beneficios y perjuicios en el aprendizaje, dirigida a familias y docentes. ¿Qué tipo de información le interesaría que formara parte de la plataforma? ¿Qué aspectos le resultaría interesante encontrar en la plataforma? ¿Considera que sería algo positivo para las familias?

Entrevistada: Creo que sería positivo ya que todo lo que brinda información da más elementos para que la familia o los docentes podamos elegir críticamente.

Entrevista 8: Laura [73]

Entrevistador: Sería muy interesante que me cuente acerca de su familia. ¿Cuántos miembros viven en su hogar? ¿La edad de los niños/as?

Entrevistada: Somos una familia de tres integrantes: Mamá Laura de 41 años. Santi de 6 y Sofi de 4.

Entrevistador: ¿Cómo es tu horario laboral y con quién se quedan los niños durante este tiempo?

Entrevistada: Trabajo todo el día en casa. Vive con nosotros Liliana 37 años que me ayuda con la casa y los niños.

Entrevistador: ¿Considera que las pantallas (tv, tablets, computadoras, teléfonos, etc) impactan en la vida de su familia actualmente? ¿De qué manera?

Entrevistada: Mucho impacta. A veces positivamente y a veces negativamente. Es invasivo, los niños se quejan de que estoy pegada al celular y yo me quejo de que ellos lo

[73] Mamá de Sofía y Santiago.

usan todo el día y otras veces les sirve de distracción y yo tengo mi tiempo para trabajar. A veces es complejo de dominar.

Entrevistador: ¿Se presentan dificultades en cuanto a su uso? ¿Cómo lo manejan? ¿Hay reglas establecidas al respecto?

Entrevistada: Hay reglas si para ellos no para mi, lo uso para trabajar. Es importante que haya restricciones, límites, tiempos , horarios entre otras cosas.

Entrevistador: ¿Considera que las pantallas podrían tener efectos negativos en el aprendizaje o en el desarrollo de los/as niños/as?

Entrevistada: Sí considero que puede traer grandes riesgos de concentración si no se utiliza moderadamente, además de que puede traer problemas físicos, y genera el no poder manejar la ansiedad.

Entrevistador: ¿Considera que las pantallas podrían tener efectos positivos en el aprendizaje o en el desarrollo de los/as niños/as?

Entrevistada: Si les abre la posibilidad de conocer otras cosas, tener resultados rápidos, que esto no sé si es tan bueno, la tecnología tiene su lado positivo y negativo.

Entrevistador: A partir del aislamiento y el cierre de las instituciones educativas a nivel presencial, a causa de la pandemia de COVID -19, se dieron muchos cambios en cuanto al uso de las tecnologías tanto en lo laboral, personal, educacional. ¿Cómo se dieron en su familia?

Entrevistada: Mucho Stress de parte mía. Y mucha angustia de la educación de mis hijos. Creo que hay un antes y un después si la educación no hace un registro de lo sucedido y cambia la metodología en varias cosas.

Entrevistador: ¿Está de acuerdo en que las tecnologías deben ser parte del trabajo dentro del aula en el nivel inicial? ¿En la escuela de su hijo/a las utilizan? ¿De qué manera?

Entrevistada: No se utilizaba, la escuela no estaba preparada para semejante pandemia, y ahora se están modernizando y actualizando. Si tiene que estar la tecnología en las escuelas, pero bien administrada.

Entrevistador: Existe una variedad de material didáctico, soft, cuadernillos con recomendaciones para el mundo digital, entre otras opciones, dedicados a la educación inicial. ¿Está familiarizado con el tema? ¿Le interesaría recibir información al respecto?

Entrevistada: Si me interesa que se me envíe información, me interesa porque yo no soy maestra y no sé cómo enseñarle a mi hijo algunas materias, especialmente matemática además de tener la paciencia para hacerlo

Entrevistador: El producto final del trabajo de Tesis será una plataforma acerca del uso de pantallas de niños pequeños y los beneficios y perjuicios en el aprendizaje, dirigida a familias y docentes. ¿Qué tipo de información le interesaría que formara parte de la plataforma? ¿Qué aspectos le resultaría interesante encontrar en la plataforma?

Entrevistada: Es una buena idea, creo que estaría bueno cómo preparar a un padre para acompañar al colegio en el aprendizaje de nuestros hijos. Y formar mucho más a los maestros en tecnología para que puedan transmitir y controlar a los chicos en un zoom.

En el jardín aun lo veo más difícil, a los niños más pequeños les cuesta por vergüenza aburrimiento etc. estar en el zoom, además me parece que tienen que ser grupos reducidos.

Entrevista 9: Patricia Ferguson[74]

Entrevistador: Sería muy interesante que me cuente acerca de su formación en general y en particular en el área de educación. Y saber además si posee formación específica en el área de la tecnología educativa.

Entrevistada: En el año 2004 me recibí de Licenciada en Psicopedagogía. Me desempeñe como maestra de apoyo a la inclusión hasta 2013 en nivel inicial. En el año 2012 comencé a estudiar el profesorado de Educación Primaria. Trabajo desde ese momento en Educación especial como maestra de apoyo pedagógico y maestra en centros educativos para niños con autismo. Si bien no tengo formación formal en tecnología educativa he realizado cursos y tuve materias relativas al tema en el profesorado y capacitaciones durante mí desempeño profesional docente. Considero que las TIC hoy en día son

[74] Licenciada en Psicopedagogía. Docente de Primaria. 15 años en la docencia en inicial, primaria y especial. Actualmente docente en escuela especial. 38 años.

esenciales como herramienta de trabajo y en especial en este contexto de pandemia, una vía a veces única para transmitir contenidos a los alumnos. No se puede negar que las tecnologías educativas son el presente y el futuro de la educación actual.

Entrevistador: Me interesa mucho saber cuál es su trabajo actual. ¿En qué áreas de la educación se desempeña?. ¿Cuál es su rol?

Entrevistada:. Actualmente mi rol es como maestra de primaria en un CENTES. Los CENTES son centros educativos para niños en tiempos y espacios singulares. La mayoría de la población presenta un diagnóstico de autismo.

Entrevistador:¿Está de acuerdo en que las tecnologías deben ser parte del trabajo dentro del aula en el nivel inicial?

Entrevistada: Considero que los niños de hoy en día están inmersos en un mundo tecnológico que no se puede negar. Sería impensado un espacio educativo alejado de la tecnología. Por lo tanto, sí, pienso que estás deben ser incorporadas como parte del trabajo áulico diario. Pero no solo la mera presencia de una computadora en el aula.

Entrevistador: ¿Usted incluye la tecnología en su trabajo cotidiano? ¿De qué manera? ¿Con qué recursos?

Entrevistada: Utilizo diferentes recursos que funcionen como facilitadores de la tarea diaria. Diferentes recursos audiovisuales, imágenes, sonidos, juegos didácticos. Luces y sombras. Realidad aumentada. Existe un sin fin de recursos y medios para el aprendizaje en el aula.

Entrevistador: ¿Considera que hoy en día se da una verdadera incorporación de las TIC en el nivel inicial en general?

Entrevistada: Considero que si bien existen capacitaciones en el tema los docentes en su mayoría aún no nos animamos a dar un uso total de todo lo que las TIC ofrecen. Muchas veces por falta de recursos o buena conectividad. Otras veces por miedo a cambiar una manera de trabajar instaurada. Y en muchos otros casos por miedo a que los niños se dispersen demasiado o queden muy pegados a la tecnología, lo que podría hacer difícil volver a actividades más tradicionales. Habría que reflexionar si las actividades tradicionales están adaptadas a los niños de hoy.

Entrevistador: ¿Está familiarizado/a sobre los documentos curriculares acerca de este tema? ¿Los utiliza en su tarea cotidiana?

Entrevistada: Se que existen diseños curriculares al respecto y lo hemos visto en el profesorado, sin embargo, no los frecuento asiduamente.

Entrevistador: Existe una variedad de material didáctico, soft, cuadernillos con recomendaciones para el mundo digital, entre otras opciones, dedicados a la educación inicial. ¿Está familiarizado con el tema? ¿Los utiliza en el aula?

Entrevistada: En cuanto a los recursos existentes, muchas veces me pasa que hay exceso de recursos disponibles y muchas veces abruma tal cantidad que al momento de necesitar alguno termino eligiendo actividades más sencillas o tradicionales, por miedo a la innovación, a qué no funcione en ese momento o también muchas veces por lo saber elegir entre tanta oferta.

Entrevistador: ¿Considera que las pantallas (tv, tablets, computadoras, teléfonos, etc) impactan en la vida de las familias actualmente? ¿De qué manera?

Entrevistada: Si, impactan enormemente. Si bien no podemos negar que las pantallas nos rodean y no podemos huir de ellas, un exceso también es perjudicial. Es necesario dosificar el acceso a momentos de pantalla y momentos donde otro tipo de actividades estén en juego. Sin embargo, en este tiempo de pandemia muchas veces se hace difícil entre clases virtuales, trabajo remoto, los niños y adultos estamos inmersos en un mundo digital del cual no podemos escapar.

Entrevistador: ¿Considera que las pantallas podrían tener efectos positivos en el aprendizaje o en el desarrollo de los/as niños/as? ¿Porqué? ¿En qué situaciones?

Entrevistada: Si, claro, las pantallas son un recurso del cual no se puede escapar porque vivimos en un mundo digital. Es importante seleccionar actividades acordes a la edad del niño y a los intereses. Existen muchas actividades didácticas para aprender colores, nombres y sonidos de animales, lectoescritura, recorridos virtuales de museos, entre otros cientos o miles de propuestas interesantes y educativas para los niños. Y también por supuesto, en dosis adecuadas, compartir ver películas o dibujitos, en una medida acorde,

me parece que puede estimular mucho el lenguaje además de generar placer en los niños al verlas.

Entrevistador: ¿Considera que las pantallas podrían tener efectos negativos en el aprendizaje o en el desarrollo de los/as niños/as?¿En qué situaciones?

Entrevistada: No creo que tengan efectos negativos, en algunas ocasiones las considero hasta muy positivas, pero siempre dosificando la cantidad de tiempo y la calidad de la interacción con la pantalla. No es lo mismo ver un vídeo en el cual el niño está pasivo frente a una pantalla, que actividades interactivas en las cuales el niño puede tener la posibilidad de aprender muchísimas cosas. También es importante el acompañamiento de las familias en el uso de los dispositivos.

Entrevistador: A partir del aislamiento y el cierre de las instituciones educativas a nivel presencial, a causa de la pandemia de Covid, se dieron muchos cambios en cuanto al uso de las tecnologías tanto en lo laboral, personal, educacional. ¿Cómo se dieron en la institución que usted trabaja?

Con la población que trabajo se hace algo difícil que los alumnos accedan a actividades virtuales sincrónicas como zoom. Si bien algunos disfrutan de ellas son los menos. En general las propuestas son más de modo asincrónica, videos, cuentos, canciones, actividades pedagógicas en cuadernillos en PDF, etc.

Entrevistador: ¿Considera que estos cambios van a mantenerse o modificarse al culminar la pandemia? ¿De qué manera?

Entrevistada: Ojalá que muchos de estos recursos se puedan seguir manteniendo postpandemia, ya que considero que enriquecen la práctica diaria.

Entrevistador: El producto final del trabajo de Tesis será una plataforma acerca del uso de pantallas de niños pequeños y los beneficios y perjuicios en el aprendizaje, dirigida a familias y docentes. ¿Considera que sería algo positivo para las familias?

Entrevistada: Considero que sería positivo. Por un lado, el exceso de pantallas es nocivo. Sin embargo, un buen uso de este puede ser, al contrario, beneficioso. También es necesario desterrar los posicionamientos culpabilizadores hacía las familias que exponen a los niños a la pantalla cuando necesitan trabajar o hacer cosas en la casa. Muchas veces

es un recurso necesario en estos tiempos de pandemia, y los progenitores necesitan más autocompasión y menos culpa sobre sus espaldas en estos tiempos tan difíciles. Entonces propongo que en vez de detallar los efectos nocivos de las pantallas y nada más, dar herramientas a las familias de cómo dosificar, qué material de calidad tienen a mano para ofrecer a sus niños y de qué manera acompañar esa exposición a las pantallas.

Entrevista 10: María de los Ángeles[75]

Entrevistador: Sería muy interesante que me cuente acerca de su formación en general y en particular en el área de educación.

Entrevistada: Soy docente de nivel inicial y estoy realizando la Licenciatura en educación inicial.

Entrevistador: Posee formación específica en el área de la tecnología educativa. Ya sea formal o informal.

Entrevistada: No, en el colegio que trabajo no tuvimos capacitación en esa área, y como no se incorporan mucho las tecnologías en el aula, no he realizado capacitación en tecnología. Solo lo que aprendí en la materia que tuve en la facultad.

Entrevistador: Me interesa mucho saber cuál es su trabajo actual.

Entrevistada: Soy docente de sala de 3 en la actualidad, trabajo jornada completa en la misma institución.

Entrevistador: ¿Está de acuerdo en que las tecnologías deben ser parte del trabajo dentro del aula en el nivel inicial?

Entrevistada: Si, estoy de acuerdo, considero que es muy importante en la época actual. En la escuela que trabajo hay notebook y proyector en todas las salas y lo utilizamos para ver videos pedagógicos, relacionados con los temas trabajados. Además, los chicos tienen una hora semanal de informática con una docente especializada.

[75] Profesora en educación inicial. Estudiante de la Licenciatura en Educación Inicial. Docente desde hace 15 años. Actualmente en sala de 3 años. 42 años.

Entrevistador: ¿Cómo contribuyen las tecnologías en la transformación de las prácticas educativas?

Entrevistada: Considero que hacen más dinámicos y llamativos los temas para los nenes, no es lo mismo que la docente lo diga que ver un video.

Entrevistador: ¿Encuentra factores negativos en su incorporación?

Entrevistada: No veo aspectos negativos en la incorporación dentro del aula, siempre teniendo en cuenta que debe tener un enfoque pedagógico, que no sea ver dibujitos todo el día. Pero sí es importante que los nenes no estén todo el día con las tablets y teléfonos en su casa.

Entrevistador: ¿Considera que hoy en día se da una verdadera incorporación de estas en el nivel inicial en general?

Entrevistada: En algunos casos sí y en otros no, muchas escuelas privadas y públicas tienen las tablets o computadoras, pero solo se usa para ver videos como en la escuela que trabajo, en la facultad vimos que hay otras posibilidades.

Entrevistador: ¿Considera que los docentes en general están capacitados en este aspecto?

Entrevistada: No, creo que falta mucho camino por recorrer.

Entrevistador: ¿Está familiarizado/a sobre los documentos curriculares acerca de este tema? ¿Los utiliza en su tarea cotidiana?

Entrevistada: Los vi en la facultad, pero los nombraron, no los trabajamos en profundidad

Entrevistador: Existe una variedad de material didáctico, soft, cuadernillos con recomendaciones para el mundo digital, entre otras opciones, dedicados a la educación inicial. ¿Está familiarizado con el tema?

Entrevistada: Los utiliza la profesora de informática, yo no sé mucho del tema.

Entrevistador: ¿Considera que ayudan o entorpecen el proceso de aprendizaje?

Entrevistada: Considero que ayudan, la profe de informática busca soft del tema que estamos trabajando y los nenes van afianzando lo que trabajamos en la sala.

Entrevistador: ¿Considera que las pantallas (tv, tablets, computadoras, teléfonos, etc) impactan en la vida de las familias actualmente?

Entrevistada: Si, totalmente, yo tengo una hija de 9 años y si fuese por ella estaría todo el día conectada, tengo que estar muy pendiente con ese tema, y en ocasiones trae conflictos.

Entrevistador: ¿Considera que las familias precisan formación al respecto?

Entrevistada: Si, a mí me cuesta mucho poner los límites, lo hago, pero cuesta, creo que es muy necesaria la capacitación en este tema.

Entrevistador: ¿Considera que las pantallas podrían tener efectos negativos en el aprendizaje o en el desarrollo de los/as niños/as?

Entrevistada: Es negativo para la vista si están todo el día conectados y se quedan sin realizar otras propuestas.

Entrevistador: ¿Considera que las pantallas podrían tener efectos positivos en el aprendizaje o en el desarrollo de los/as niños/as?

Entrevistada: Si, para atraer la atención de los chicos, para avanzar en algunos aspectos como números, colores, rompecabezas, etc.

Entrevistador: A partir del aislamiento y el cierre de las instituciones educativas a nivel presencial, a causa de la pandemia de Covid, se dieron muchos cambios en cuanto al uso de las tecnologías tanto en lo laboral, personal, educacional. ¿Cómo se dieron en la institución que usted trabaja?

Entrevistada: Tuvimos que hacer zoom, grabar videos de las actividades y buscar propuestas que los nenes pudieran hacer con sus familias.

Entrevistador: ¿Considera que estos cambios van a mantenerse o modificarse al culminar la pandemia?

Entrevistada: Espero que no, no me gusta nada hacer zoom y actividades virtuales, a mi me gusta estar con los nenes en la sala.

Entrevistador: El producto final del trabajo de Tesis será una plataforma acerca del uso de pantallas de niños pequeños y los beneficios y perjuicios en el aprendizaje, dirigida a familias y docentes. ¿Qué tipo de información le interesaría que formara parte de la plataforma?

Entrevistada: Qué buena idea, me encantaría capacitación para docentes, soft, herramientas, etc.

Entrevistador: ¿Considera que sería algo positivo para las familias?

Entrevistada: Si, si está buena va a ser muy enriquecedor para familias y docentes.

Entrevista 11: Silvina[76]

Entrevistador: Sería muy interesante que me cuente acerca de su formación en general y en particular en el área de educación.

Entrevistada: Soy docente de nivel inicial, psicopedagoga y licenciada en educación.

Entrevistador: Posee formación específica en el área de la tecnología educativa. Ya sea formal o informal.

Entrevistada: No. Ya hace un tiempo que no realizo capacitaciones fuera de la escuela, la realidad es que año a año realizamos capacitación en servicio en la escuela y las aprovecho al máximo. Y no hemos tenido capacitación en esa área.

Entrevistador: Me interesa mucho saber cuál es su trabajo actual.

Entrevistada: Soy directora del nivel inicial.

Entrevistador: ¿Está de acuerdo en que las tecnologías deben ser parte del trabajo dentro del aula en el nivel inicial?

[76] Psicopedagoga. Licenciada en educación. Directora de nivel inicial desde hace 23 años. 53 años.

Entrevistada: Si, estoy de acuerdo, considero que es muy importante en la época actual. Hace unos años se dotó la escuela de notebooks, pantallas y proyectores. Siempre estamos atentas de que estén en condiciones para que las docentes puedan aprovecharlas al máximo.

Entrevistador: ¿Cómo contribuyen las tecnologías en la transformación de las prácticas educativas?

Entrevistada: Considero que hacen ayudan mucho en cuanto al interés de los nenes, facilita el trabajo de las docentes.

Entrevistador: ¿Encuentra factores negativos en su incorporación?

Entrevistada: No veo aspectos negativos en la incorporación dentro del aula, siempre teniendo en cuenta que debe tener un enfoque pedagógico y didáctico. Qué sean propuestas para enriquecer lo que está trabajando la docente. No que sea por pura diversión de ver pantallas, sino que sea una incorporación significativa.

Entrevistador: ¿Considera que hoy en día se da una verdadera incorporación de las TIC en el nivel inicial en general?

Entrevistada: No conozco mucho de otras realidades, yo intento que sean parte de la escuela que trabajo.

Entrevistador: ¿Considera que los docentes en general están capacitados en este aspecto?

Entrevistada: En cuanto a la capacitación creo que nos falta recorrer un largo camino, por ahora se forma cada docente por fuera, a algunas les interesa mucho y a otras les cuesta horrores. Pero lo importante es que la tecnología está en el aula, cada docente tiene una computadora a disposición y una pantalla con proyector.

Entrevistador: ¿Está familiarizado/a sobre los documentos curriculares acerca de este tema? ¿Los utiliza en su tarea cotidiana?

Entrevistada: Si, en el nuevo diseño curricular de inicial incorporaron el área de informática, creo que se llama educación digital, o algo así, no tuve tiempo de leerlo todavía.

Entrevistador: Existe una variedad de material didáctico, soft, cuadernillos con recomendaciones para el mundo digital, entre otras opciones, dedicados a la educación inicial. ¿Está familiarizado con el tema?

Entrevistada: Yo no me encargo de ese tema, se que hay algunas herramientas que utilizan las docentes y dicen que les sirven mucho.

Entrevistador: ¿Considera que ayudan o entorpecen al proceso de aprendizaje?

Entrevistada: Considero que ayudan, las maestras que los utilizan están muy conformes.

Entrevistador: ¿Considera que las pantallas (tv, tablets, computadoras, teléfonos, etc) impactan en la vida de las familias actualmente?

Entrevistada: Si, totalmente, estamos todo el día conectados con los teléfonos y computadoras.

Entrevistador: ¿Considera que las familias precisan formación al respecto?

Entrevistada: Si, a veces algunas familias consultan con las docentes y ellas tratan de darles consejos, pero nosotras no podemos intervenir en lo que sucede en las casas, es algo privado de las familias.

Entrevistador: ¿Considera que las pantallas podrían tener efectos negativos en el aprendizaje o en el desarrollo de los/as niños/as?

Entrevistada: No, si se utilizan de manera didáctica como te decía antes.

Entrevistador: ¿Considera que las pantallas podrían tener efectos positivos en el aprendizaje o en el desarrollo de los/as niños/as?

Entrevistada: Si, son muy positivas, las docentes se entusiasman mucho con su incorporación y ven buenos resultados.

Entrevistador: A partir del aislamiento y el cierre de las instituciones educativas a nivel presencial, a causa de la pandemia de Covid, se dieron muchos cambios en cuanto al uso de las tecnologías tanto en lo laboral, personal, educacional. ¿Cómo se dieron en la institución que usted trabaja?

Entrevistada: Fue un caos, idas y vueltas con las recomendaciones y reglamentos que enviaban las supervisoras. Un día decían una cosa y al otro otra muy diferente. Hicimos lo que pudimos, primero propuestas escritas, luego por videos y finalmente zoom. Fue muy difícil y desgastante para todos.

Entrevistador: ¿Considera que estos cambios van a mantenerse o modificarse al culminar la pandemia?

Entrevistada: Ojalá que nunca vuelva a suceder.

Entrevistador: El producto final del trabajo de Tesis será una plataforma acerca del uso de pantallas de niños pequeños y los beneficios y perjuicios en el aprendizaje, dirigida a familias y docentes. ¿Qué tipo de información le interesaría que formará parte de la plataforma?

Entrevistada: Todo tipo de capacitación para las familias y maestras.

Entrevistador: ¿Considera que sería algo positivo para las familias?

Entrevistada: Si, creo que sí.

Entrevista 12: Inés Aguerrondo.

Entrevistador: ¡Hola! Inés?

Entrevistado: Si!

Entrevistador: ¡Hola, cómo estás! Muchas Gracias por permitirme hablar un ratito con vos.

Entrevistado: Lo primero es distinguir innovación de mejora, una mejora con las TIC sería usar la computadora como cuaderno de clase, y una innovación sería usar toda la profundidad que puede tener la computadora para cambiar el paradigma de enseñanza.

Entrevistador: Exactamente, la idea es que los docentes puedan ver todo el trasfondo metodológico, teórico y didáctico que se puede incorporar a través del uso de las tecnologías.

Entrevistado: ¿Tu planteo o hipótesis de trabajo cuál sería?

Entrevistador: Mi planteo del trabajo es el uso de las pantallas en los niños y niñas menores de 5 años.

Entrevistado: Ese no es el planteo ese es el título. Dentro de ese título que planteas vos.

Entrevistador: Lo que se plantea es que hay por un lado mucho trabajo en contra del uso de la tecnología y por otro lado mucho en beneficio de la tecnología. Lo que está en contra más que nada tiene que ver con lo médico, los consejos que los médicos le dan a las familias y lo positivo tiene que ver con los diseños curriculares, las políticas públicas, todo lo que se utiliza en el aula, de porqué es buena la tecnología. La intención es encontrar un artefacto, que sería una página de internet, donde uno pudiese trabajar todos estos conceptos, tanto con docentes como con familias para dejar claro que cuando se habla de algo negativo tiene más que ver con el abuso de la tecnología, el nene que está jugando, como metidito adentro de la tecnología y no cuando se utiliza verdaderamente para aprender la tecnología, un poco por ese lado va el trabajo.

Entrevistado: Y donde pones en todo eso el concepto de innovación.

Entrevistador: El concepto de innovación yo lo pensaba desde el lugar que esta plataforma que yo voy a esbozar, porque en realidad es un prototipo de plataforma, sería una innovación para ciertos docentes y ciertas familias que utilizan la tecnología pero sin tener claros sus beneficios y sus perjuicios y de que manera la familia y la escuela tendría que incorporar esa tecnología.

Entrevistado: Yo lo que plantearía es que la tecnología que vos estás planteando es innovadora y entonces las compararía con otras que no son innovadoras y decir porque es innovadora. Después quien la usa y quién no la usa es una segunda cuestión, que no es que la desprecie, sino que la tenés que separar.

Entrevistador: ¡Perfecto! Entonces primero tendría que ver porque la tecnología en sí, es decir esta plataforma es innovadora y después la forma en que la van a usar y quién la va a usar.

Entrevistado: Claro, porque si no se mezclan las cosas y no quedan claras.

Entrevistador: ¡Perfecto! La idea es utilizar el concepto de innovación dentro del marco metodológico, ya que es una maestría profesional y el producto final es un artefacto.

Entrevistado: Primero tenes que sostener porque ese artefacto es innovador, para eso te aconsejo utilizar otra bibliografía mía donde distingo mejora de innovación.

Entrevistador: ¿Qué texto tuyo puedo leer donde se da esta diferencia?

Entrevistado: Hay un texto que forma parte de un librito que se llama: Escuelas del futuro. Si no lo conseguís envíame un mail y yo te lo mando.

Entrevistador: ¡Perfecto!

Entrevistado: Ahí el planteo es para decidir si es una innovación o no mi metodología es el triángulo didáctico enseñanza, aprendizaje, conocimiento. Entonces una innovación se expresa porque es un cambio paradigmático y profundo en el aprendizaje. Porque hace un cambio paradigmático y profundo en la enseñanza, porque hace un cambio paradigmático y profundo en el aprendizaje, porque hace un cambio paradigmático y profundo en el conocimiento. Y que quiere decir que hace un cambio paradigmático en el aprendizaje, la metodología tradicional del aula entendía que el alumno es un ser pasivo, un cambio paradigmático es llevar a la práctica pedagogías que hacen a las personas protagonistas de su propio aprendizaje.

Entrevistador: Claro.

Entrevistado: Esa es la lógica, lo mismo en la enseñanza. Tenes que desarrollar evidencias, de que en realidad el docente no sea un trasmisor de conocimiento sino un facilitador del aprendizaje. Una vez que vos decís que tu aparato permite que el docente sea facilitador y se dé un aprendizaje profundo, vos podes decir que tu aparato es innovador. ¿Cómo lo van a usar los docentes?, ¿Cómo lo van a usar los padres? ¿Entendes?

Entrevistador: ¡Si! perfecto. ¡Muchísimas Gracias!