


# Universidad Abierta Interamericana

## Facultad de Ciencias de la Educación y Psicopedagogía

# El uso de las pantallas en la primera infancia

**Taller de tesis**

**Estudiante:** Cadario, Alina María

**Profesor:** Sanchez, Jorge

**2024**

**Resumen**

El presente trabajo pretende dar cuenta del impacto que ocasiona en niños y niñas de la primera infancia el uso inadecuado de las pantallas. Es una etapa fundamental en el desarrollo físico, emocional, social y cognitivo del ser humano. Es indispensable reflexionar sobre el uso inadecuado de los dispositivos y el impacto que pueden tener en los más pequeños.

Por otra parte, este trabajo pretende poner en valor la importancia de la mirada y el sostén del adulto responsable, ya que con un otro se fortalece el vínculo y el lenguaje que luego dará lugar al modo de relacionarse en el jardín de infantes, el cual también se podrá vislumbrar en los diversos juegos que presente el infante. El modo en el que juega y cuáles son sus representaciones.

La importancia de la figura materna o paterna como parte fundamental para ayudar al sujeto a construirse a sí mismo y como un sujeto que está inmerso en determinado tiempo sociohistórico y cultural.

**Palabras clave:**

- ★ Pantalla
- ★ Primera infancia
- ★ Niños y niñas
- ★ Lenguaje
- ★ Juego

# índice

**Resumen** ..... 2
INTRODUCCIÓN ..... 4
Pregunta problema ..... 5
Objetivos ..... 5
Objetivos generales: ..... 5
Objetivos específicos: ..... 5
Metodología de la investigación ..... 6
Antecedentes: ..... 7
Primera investigación ..... 7
Segunda investigación ..... 8
Parte I: Marco teórico ..... 10
Capítulo 1 ..... 10
El uso de las pantallas en las primeras infancias ..... 10
Principales efectos nocivos que destacan los investigadores en uso prolongado de las pantallas en los niños y niñas: ..... 13
Orientaciones para el uso de las pantallas: ..... 15
Capítulo 2 ..... 18
El desarrollo del lenguaje en la primera infancia ..... 18
Etapa prelingüística o preverbal: ..... 20
Etapa lingüística: ..... 21
Capítulo 3 ..... 24
El juego en el nivel inicial ..... 24
Características específicas del juego en la primera infancia: ..... 24
El juego como una práctica intercultural ..... 26
El juego en el jardín de infantes un área a ser enseñada ..... 26
Parte II: trabajo de campo. ..... 30
Análisis de los resultados ..... 31
Conclusión: ..... 50
Bibliografía: ..... 53

## INTRODUCCIÓN

La primera infancia es una etapa fundacional para todo ser humano. Durante los primeros años de vida se configuran las bases neurológicas, cognitivas, emocionales y sociales que acompañarán al individuo por el resto de su vida.

Hoy en día, la sociedad se halla atravesada por el avance apresurado de las tecnologías digitales, que impacta en casi todas las familias, introduciendo el uso de las en edades cada vez más tempranas. El hecho de que los pequeños de edades muy acotadas estén en contacto con las pantallas hace que sobrepasen las capacidades de procesamiento y comprensión de lo que escuchan y observan.

Este trabajo surge de la inquietud que se observa en el ámbito educativo, específicamente en el nivel inicial, donde en los últimos años se ha observado que ha habido un incremento de dificultades en el área lenguaje, relacionadas con las habilidades lingüísticas.

El encuadre conceptual que aquí se presenta, posee como fin, estudiar la huella de las pantallas para los niños y a las niñas de la primera infancia, poniendo particular atención en el desarrollo cognitivo.

Este marco se estructura en tres capítulos.

Primer capítulo, analiza y toma evidencia de diversos autores, la implicancia negativa en el desarrollo socio emocional y cognitivo del infante al utilizar de manera inadecuada las pantallas ya sea por el contenido inapropiado observado, excesivas horas expuestos a las pantallas o porque no existe un adulto mediador para resignificar lo observado.

El segundo capítulo se centra en el desarrollo del lenguaje, el cual refleja y configura la cultura. Se toma el lenguaje como un legado intergeneracional, planteando la importancia de que intervengan factores determinantes para desarrollar habilidades lingüísticas complejas en un futuro.

Finalmente, en el tercer capítulo, se aborda el juego en el Nivel Inicial, reconociéndolo como una actividad central en el desarrollo psíquico infantil.

El juego simbólico permite representar la realidad tanto interna como externa a través de emociones y experiencias. Se articula, la imaginación, la motricidad, el lenguaje y la interacción social. El juego es una herramienta pedagógica y formativa esencial en la educación inicial

Este estudio busca analizar el impacto de las pantallas en la infancia, destacando sus consecuencias y la indispensable supervisión adulta como mediadora activa de las experiencias tecnológicas y sociales del niño, para así, asegurar un desarrollo infantil saludable.

Pregunta problema

**¿El uso de las pantallas afecta directamente al lenguaje y al juego en el nivel inicial?**

## Objetivos

Objetivos generales:

- Analizar la influencia de las tecnologías digitales en el desarrollo del lenguaje en la primera infancia.
- Analizar la influencia de las tecnologías digitales en el desarrollo del juego en el nivel inicial.

Objetivos específicos:

- Analizar el impacto del uso de dispositivos tecnológicos en el desarrollo del lenguaje oral.
- Evaluar si el uso habitual y diario influye en el juego simbólico de los infantes.

## Metodología de la investigación

El actual trabajo se desarrolló con un enfoque exploratorio, y tuvo como propósito indagar si los niños y las niñas del nivel inicial tienen acceso a dispositivos con pantallas, la cantidad de tiempo que permanecen frente a ellas y el modo en que los adultos intervienen en dicha situación. Igualmente, se buscó conocer si los infantes de la comunidad disfrutan del juego, de qué manera lo realizan, con qué materiales y si cuentan con acompañamiento por parte de adultos u otros referentes.

Para la recolección de datos se empleó una encuesta con preguntas de carácter cuantitativo y cualitativo, por lo tanto, la encuesta semiestructurada, fue enviada a las familias a través del cuaderno de comunicados, que es el medio formal que utiliza la institución. El análisis de los datos obtenidos se realizó mediante la sistematización de las respuestas, lo que permitió identificar patrones y tendencias en relación con el uso de pantallas y el juego en la primera infancia.

La institución seleccionada para hacer el recorte de investigación, sobre la utilización de pantallas y juegos, es un jardín de infantes de gestión estatal, ubicado en el distrito de Ituzaingó, zona oeste centro, del conurbano bonaerense, que cuenta con cuatro secciones por turno.

Antecedentes:

A continuación, se realizará un recorrido por dos trabajos de investigaciones relevantes en dónde se expondrá la relación e impacto de los niños de la primera infancia en correlación al lenguaje y el juego en el nivel inicial.

Primera investigación

https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/61126/TFG-M-L3040.pdf?sequence=1

El primer trabajo de investigación que se tomará como referencia es "El uso excesivo de las pantallas y su implicación en el desarrollo del lenguaje". El mismo es de una investigación de un estudiante que concurre a la Universidad de Valladolid.

El trabajo presentado plantea cómo el uso excesivo de las pantallas se ha incrementado rápidamente en los últimos años, por esta razón surge la necesidad de conocer el impacto que tiene en el desarrollo de los niños de 0 a 4 años y en particular relacionándose con la adquisición del lenguaje. Los pediatras aconsejan que los menores de 2 años no tengan acceso a la tecnología, ya que éstos atraviesan una etapa de desarrollo pleno de sus capacidades cognitivas, lingüísticas, sensoriales y socioemocionales. A su vez en este trabajo deja constancia de cómo el contacto con la tecnología en los primeros años de la infancia provoca que el infante se desarrolle en un entorno digital el cual contribuye a aumentar el aislamiento social y genera dependencia de los dispositivos digitales, además origina una gran preocupación la cantidad de horas que el menor está expuesto. Se observan como resultados significativos, retrasos en el neurodesarrollo, en la parte sensorial, la motora, la concentración, la impulsividad y la construcción del lenguaje. A mayor cantidad de horas expuestas a la tecnología, mayor dificultad en la adquisición del lenguaje y su desarrollo,

guardando una relación íntima entre la densidad del léxico y las oraciones utilizadas en relación con cada una de las edades cronológicas madurativas del infante. Con relación al sueño el uso de las pantallas antes de ir a dormir también produce que no se pueda conciliar el sueño y que él mismo no sea adecuado en relación con la cantidad de horas y a la calidad, ya que este es sumamente importante porque beneficia en los procesos cognitivos como la memoria y la atención.
Por otro lado, este estudio también abarca la importancia de que los niños deben de estar acompañados por un adulto significativo cuando están conectados a las pantallas porque va a ser el puente para que pueda resignificar o explicar el contenido observado.

Y, por último, y no menor, intentan provocar una concientización en los mayores a cargo de niños y niñas, la importancia de no sobre conectarlos y tener una mirada activa y vigilada en relación con lo que ofrecen las pantallas.

Segunda investigación

https://repositorio.cfe.edu.uy/xmlui/bitstream/handle/123456789/2654/%C3%81lvarez%2C%20G.%20El%20impacto.pdf?sequence=2&isAllowed=y

En esta investigación se quiere demostrar cómo el uso de las pantallas afecta la socialización, procesos y aspectos emocionales del niño. Las habilidades socioemocionales influyen en la capacidad del individuo en adaptarse a los distintos medios, como por ejemplo la escuela, el hogar, el club, entre otros. Cuando los niños pasan muchas horas conectados a la tecnología, toman una postura pasiva y además comienzan a incorporar vocabulario que no le son propios a su cultura.
En la primera infancia, el juego ocupa un rol fundamental que le va a permitir al infante lograr afianzar su personalidad y su lenguaje en interacción con otros pares y adultos. Se observa que si el menor permanece varias horas conectado a las pantallas, pierde instancias de

diálogo e interacción con sus pares y adultos causando que sus experiencias sean más acotadas.

La primera infancia es una etapa sumamente importante en el desarrollo del ser humano, ya que allí se sientan las bases para los aprendizajes posteriores, el desarrollo y aprendizaje adecuado de las habilidades sociales, emocionales, cognitivas, sensorio perspectivas y motoras serán la base para toda la vida.

Por otro lado, los niños son totalmente vulnerables en esta etapa de la vida, por esta razón se debe tener mayor cuidado y estar atentos los contenidos que observan en las pantallas y aquí las familias son las responsables de guiar a los niños en la cantidad de tiempo de estar frente a las pantallas y del contenido que observan.

# Parte I: Marco teórico

## Capítulo 1

### El uso de las pantallas en las primeras infancias

Las dinámicas familiares, sociales y educativas han sido modificadas profundamente por el avance acelerado de las tecnologías digitales, impactando profundamente en la vida cotidiana.

Los dispositivos digitales están omnipresentes en los hogares sin importar su nivel socioeconómico, el uso de estos, como tablet, televisores, teléfonos móviles, computadoras y consolas de videojuegos disponen a la primera infancia a ingresar a la era digital tempranamente dado su accesibilidad, disponibilidad y portabilidad. Según la Real Academia Española denomina pantallas a toda superficie que proyecte imágenes, por lo tanto, se toma este concepto en el presente trabajo para referirse a los dispositivos electrónicos que emiten contenidos audiovisuales.

Dentro de la categoría medios interactivos, tablet, teléfonos móviles, computadoras y consolas de videojuegos, se inscriben como medios activos, dado que requieran de una participación activa del individuo, poniendo en marcha procesos cognitivos (toma de decisiones, resolución de problemas y memoria operativa) implicando respuestas motoras (uso de controles o táctil). Así mismo presentan, una retroalimentación inmediata creando una práctica personalizada y adaptada al comportamiento del usuario. A diferencia de los medios pasivos, como la televisión tradicional, divulgan contenidos de forma unidireccional y no solicitan de la colaboración activa por parte del espectador.

La oferta de contenidos audiovisuales en la primera infancia está diseñada estratégicamente para captar al público a través de estímulos sensoriales intensos: ritmos veloces de edición, colores intensos, efectos lumínicos y

narrativas simples (Crescenzi-Lanna-Grane 2021. pág. 36). Numerosos estudios arrojan resultados con relación a esta exposición, pueden alterar la manera en que los niños procesan y responden a estímulos y que puede coartar la prolongación de los tiempos atencionales y la configuración cognitiva.

Tomando esta postura, diversos profesionales del ámbito de la salud y de la educación, como pediatras, psicólogos, fonoaudiólogos, psicopedagogos, y educadores, plantean la necesidad de discutir críticamente el uso de las pantallas en esta etapa tan primordial. Existen preocupaciones vitales centradas en diversas variables como: la calidad de los contenidos, la cantidad de tiempo de exposición, el rol del adulto y los posibles efectos en el desarrollo integral.

La primera infancia constituye un período crítico en términos de neurodesarrollo, caracterizado por una sobresaliente plasticidad cerebral. Durante esta etapa fundacional, el ser humano adquiere habilidades cognitivas esenciales, tales como el lenguaje, el pensamiento simbólico, la memoria, la atención sostenida, el desarrollo motor grueso y fino, así como capacidades socioemocionales como la autorregulación, la construcción de vínculos interpersonales, el juego simbólico y la consolidación de la identidad y la autoestima

Sartori refiere en su libro, Pantallas y primera infancia.

> En esta misma línea, la Organización Mundial de la Salud (OMS), en el marco de una serie de lineamientos sobre la actividad física, el comportamiento sedentario y el sueño en niños menores de 5 años, enfatizó la importancia de limitar el uso de pantallas en esta franja etaria (OMS, 2019). Considerando que la primera infancia es una etapa caracterizada por un rápido desarrollo físico y cognitivo, en que se conforman hábitos tanto en el niño como en las dinámicas familiares, la OMS recomienda sustituir el tiempo que el niño permanece sedentario y en soledad frente a una pantalla por actividad física, situaciones de juego y lectura con un adulto, preservando las horas de sueño necesarias para su edad. (Pantallas y primera infancia, 2022, pág. 156)

El uso excesivo de pantallas puede, por tanto, interferir en estas áreas clave del desarrollo si no se promueve un uso mediado, consciente y adaptado a la edad del infante.

La tecnología ha avanzado vertiginosamente, rotulando a los infantes como nativos digitales, meramente por haber nacido en una época en donde las pantallas atraviesan la vida familiar, social y laboral de las personas. Desde esta perspectiva, Liliana González afirma:

> Yo siempre les digo a los papás que los niños nacen, como siempre, sin saber que existen las tecnologías. Y están ahí a expensas de lo que papá y mamá, y o mamá, elijan para ellos. ¿Qué veo hoy? Un fenómeno que a mí me aflige, que es la tercerización electrónica de los tiempos. ¿Qué quiero decir? Que se encontró la pantalla como un medio, de calmar al niño, que deje de llorar, que no demande, que se calle, que nos deje seguir trabajando, que no nos moleste, y para todo eso te doy una pantalla en edades muy tempranas. Y la verdad, que el niño no elige las pantallas. El niño no nace sabiendo del celular. (You Tube, Clase Abierta, “Tecnología en la primera infancia”)

El neurocientífico Michel Desmurget (2019) en su libro Cretinos digitales encabeza una investigación donde retira el velo al igual que González, Liliana la existencia de los nativos digitales y afirma que una construcción social y urbana sin fundamento empírico.

> De este capítulo hay algo fundamental que retener: no existen nativos digitales ni miembros de vaya uno a saber qué cofradía de los X, Y, Z, lol, zapiens o C. El niño mutante digital, al que su aptitud para toquetear su *smartphone* habría convertido en un genial generalista de las nuevas tecnologías más complejas; (…)
>
> No aparece por ninguna parte en la literatura científica.
>
> Sin embargo, su imagen sigue muy presente en las creencias colectivas. Y es precisamente eso lo que resulta más sorprendente.
>
> En realidad, que una idea absurda como esta haya podido surgir no tiene, en sí mismo, nada de extraordinario. Después de todo, se trata de una propuesta que merece un análisis, por qué no. Lo que sí es extraordinario es que una idea absurda como esta resista contra viento y marea y que, además, sea uno de los elementos que orienta nuestras políticas públicas, sobre todo en el ámbito educativo.

Principales efectos nocivos que destacan los investigadores en el uso prolongado de las pantallas en los niños y niñas:

- Trastorno del sueño: Se advierte que en los últimos años ha habido un incremento notable en problemas relacionados con el sueño. Los dispositivos electrónicos en su mayoría emiten luz azul, la cual es la causante de retrasar la producción de melatonina, hormona relacionada con el sueño (Desmurget 2019, pág. 300). El uso de los dispositivos en una fuente de estímulos por el contenido que los infantes observan, sonido, colores, duración de cambio de escenas, entre otras, provocando que el cerebro no logre relajarse. En consecuencia, no solo retrasa la hora de ir a acostarse y comenzar a conciliar el sueño, sino que además afecta la calidad del sueño, el cual es fundamental para el desarrollo cognitivo y socioemocional del individuo.

  Desmurget (2019) afirma:

  > Después, llega la hora de «cierre», que es cuando el sueño empieza a aparecer. El cerebro se ve al fin liberado de una buena parte de su carga y puede dedicarse a sus operaciones fundamentales de mantenimiento. El cuerpo se repara. Los recuerdos se clasifican y se ordenan, los aprendizajes se consolidan, el crecimiento se estimula, las infecciones y las enfermedades se combaten, etc. Al final de la noche, la máquina está recuperada y lista para hacer frente al ímpetu del nuevo día.

- Riesgo de obesidad: "El juego activo y las oportunidades de actividad física estructurada y no estructurada pueden contribuir al desarrollo de aptitudes motoras y de exploración del entorno físico" (Organización Panamericana de la Salud 2019 pág. 14). Se conjugan dos factores que favorecen al aumento del sobrepeso y la obesidad, el incremento de ingesta de alimentos no saludables y la falta de ejercicio debido al sedentarismo que produce estar conectados observando la pantalla, limitando significativamente la actividad física, que a su vez contribuye en un desequilibrio energético y motor. "Aumentar la actividad física, reducir el sedentarismo y garantizar un sueño de calidad para los niños pequeños mejorará su salud física y mental y su bienestar, y ayudará a prevenir la obesidad infantil y las enfermedades asociadas a ella en

etapas posteriores de la vida", (Organización Mundial de la Salud, 2019).

- Empobrecimiento del desarrollo intelectual: Especialmente en las áreas del lenguaje, la atención, la memoria y la capacidad de resolución de problemas, debido a la falta o la sustitución de experiencias relacionadas tanto con otras personas o con el contacto con la naturaleza, el juego compartido con otros y diálogos con diversos receptores, donde el pequeño debe de tomar el lugar de emisor o receptor en la conversación entablada. El científico Desmurget asiente: "De hecho, hoy en día existen ya numerosos estudios que demuestran que el consumo de pantallas interfiere en buena medida en el desarrollo del lenguaje" (La fábrica de cretinos digitales, pág. 266)

Las investigaciones exponen resultados irrefutables identificando que la cantidad de horas de exposición a las pantallas está íntimamente relacionada con los procesos de desarrollos cognitivos, el cerebro presenta una reducción en las áreas relacionadas al lenguaje y las habilidades de la alfabetización, dando lugar a un vocabulario más precario y lentitud para otorgar una respuesta.

Dadas las evidencias empíricas La Academia de Pediatría (2016) dispone que los menores de 2 años no tengan acceso a las pantallas, ya que puede llegar a interferir en el desarrollo del coeficiente intelectual y en diversas áreas del neurodesarrollo infantil, a excepción de videollamadas, las cuales deben de ser acompañadas por adultos responsables para ayudar a contextualizar la situación. En esta etapa madurativa, los pequeños necesitan tener una exploración práctica y llevar a cabo interacciones sociales con diversas personas para desenvolver las habilidades heterogéneas que colaboran a expandir su cerebro.

Unicef 2021 propone para los infantes de 2 a 5 años el tiempo de exposición no debe de superar los 60 minutos diarios, esta actividad debe estar supervisada por los adultos responsables. En este sentido, Raymundo y Peralta (2019) manifiestan que, al acompañamiento como un rol fundamental en el apoyo cognitivo, acto que marca la diferencia, ya que los pequeños pueden preguntar sobre los contenidos visualizados, relacionar

con otros eventos de la vida cotidiana, ampliando el aprendizaje de vocabulario solicitándoles que repitan palabras o bien ayudarles a comprender el carácter simbólico de las imágenes señalando su correspondencia con objetos o situaciones del entorno real.

Orientaciones para el uso de las pantallas:

- Rutina y horarios para el acceso a las pantallas:

  Se debe evitar que los niños y niñas estén de un modo sedentario por más de 60 minutos. Establecer claramente los momentos y horarios para el uso de la pantalla, esto favorecerá el tiempo para realizar otras actividades.

- Garantizar supervisión constante por parte de los adultos responsables:

  Es imprescindible la participación activa del adulto para que durante el uso de los dispositivos medie con relación a la comprensión simbólica y al desarrollo del lenguaje, permitiendo al infante, obtener experiencias significativas y resignificarlas con su entorno cotidiano.

- Recomendaciones:

  No privar al infante el uso de las pantallas, ya que el contexto actual está atravesado por las pantallas en su totalidad, por esta razón es imprescindible ofertar a los pequeños de una programación de calidad y acorde a su edad cronológica y madurativa.

- Retrasar el inicio del uso de las pantallas:

  Menores de 2 años no debieran de exponerse a las pantallas.

- Proteger el descanso nocturno:

  Evitar tener en el dormitorio pantallas para no tentar la utilización de estas a la hora de ir a dormir.
  Los infantes deben de tener un descanso adecuado, el cual radica en una totalidad entre 10 y 13 horas por día.

- Evitar el uso de pantallas en el horario de comidas:

  Compartir la ingesta de comida es un tiempo excelente en donde se pueden establecer vínculos significativos y amorosos entre los adultos y los infantes. Es un lapso valioso para entablar una comunicación significativa con intercambio de miradas, pensamientos y emociones, favoreciendo los discursos lingüísticos.
  .
- Evitar el uso de las pantallas con el fin de entretener o calmar a los infantes.

  Los procesos de calma o entretenimiento son importantes que se desarrollen en contextos reales, naturales y no mediados por pantallas, debido a que la interacción con otro fortalece la práctica del desarrollo progresivo de la autorregulación emocional y conductual, comprendiendo que el aburrimiento forma parte de un estado natural del ser humano, y que fundamental atravesarlo ya que gracias a esto se ponen en marcha procesos psíquicos fundamentales como la elaboración simbólica, la creatividad y el pensamiento autónomo bajo las formas de exploración y diversión.

Para concluir, las pantallas llegaron para quedarse, quedado como un “bien”, ya que forman parte de la sociedad en la que se vive actualmente, consideradas como herramientas. El impacto que tienen las pantallas está íntimamente relacionado con el uso. El desafío es armar estructuras equilibradas en la vida de los niños y niñas con acceso a la tecnología,

siendo el adulto el responsable y mediador entre los contenidos audiovisuales, lenguajes y actividades enriquecedoras para su desarrollo cognitivo, socioemocional y corporal.

## Capítulo 2

### El desarrollo del lenguaje en la primera infancia

El lenguaje se adquiere de una forma natural en contextos sociales, sin necesidad de una instrucción formal, especialmente durante los primeros años de vida. Este proceso, denominado adquisición del lenguaje, permite a los seres humanos no solo comunicarse, sino también estructurar su pensamiento, interpretar el mundo que los rodea y regular sus emociones y conductas. Dicho desarrollo es un aprendizaje que se proporcionará a lo largo de toda la vida de carácter incidental, implícito, o sea sin un esfuerzo consciente (Maggio, 2020).

Maggio en su libro *"Comunicación y Lenguaje en la Infancia*" (2020), refiere que el lenguaje se define como una función compleja y fundamental en la vida humana, exclusiva de las personas. A lo cual relata que es una capacidad humana, dado que el término "lenguaje" se utiliza para describir a la habilidad de comunicarse y representar la realidad.

A su vez lo toma como un sistema de signos convencionales, los mismos fueron pactados y comprendidos socialmente, por lo cual implica la capacidad de simbolizar y comunicarse utilizando dichos signos y al mismo tiempo establece que es un instrumento de la comunicación, en donde el lenguaje es el medio o la herramienta. Por otra parte, a la comunicación se la define como el intercambio de información o la puesta en común de significados intencionados en una interacción humana. El proceso comunicativo incluye la selección, codificación, transmisión, decodificación y aprehensión del contenido. Citando a Maggio (2020), sostiene que:

> “El lenguaje tiene un doble aspecto: por un lado, el relacionado con cuestiones formales, como la cantidad de palabras que el sujeto conoce, la habilidad para organizarlas en oraciones y pronunciarlas, y, por otro lado, las habilidades funcionales que hacen a la forma en que el sujeto puede utilizar con fines sociales ese contenido lingüístico, y esta capacidad tiene que ver con habilidades cognitivas y pragmáticas. Para esta tarea funcionales, el sujeto hablante implica a sus sistemas asociativos prefrontal, parietal inferior y cingular de ambos hemisferios. A través de la corteza cingulada, el sistema neurolingüística también establece

> conexiones con la amígdala temporal, el núcleo accumbens, los núcleos septales y el hipotálamo; esto permite que las valoraciones efectivas y los propósitos de acción cobren un sentido propio en cada sujeto y que, al mismo tiempo, él pueda contextualizar sus actos de habla en cada situación socio comunicativa" (Maggio, 2020, pág.14).

Cabrejo en su libro "*Lengua oral: destino individual y social de las niñas y de los niños"* fórmula que la cultura es el conjunto de saberes y prácticas que se transmiten de generación en generación a medida que el niño va familiarizándose con la lengua va estableciendo las bases de la construcción psíquica de los procesos de entrada del lenguaje y la internalización de la cultura, por lo tanto, la lengua oral es la práctica individual y social que hace que sea posible a través del tiempo y el espacio a la cultura.

> "La lengua nos precede al nacer, venimos al mundo, ingresamos en ella, nos vamos, ella continúa y prolonga nuestra existencia bajo las notas musicales ligadas a nuestro nombre y apellido. La lengua es y será nuestra residencia principal de por vida. Es dentro de ella donde se realiza el destino individual y social de cada niño y cada niña" (Cabrejo Parra, 2020, pág. 30 ).

Karmiloff y karmiloff-Smith en su libro "Hacia el lenguaje: del feto al adolescente" sostienen que el Maternés en una forma particular de comunicación que está caracterizado por la afectividad, un juego sonoro en relación con el cuidado, juego y ternura. Esta voz de figura de apego conecta las palabras que luego irán entramando las funciones lingüísticas en concordancia con el acto comunicativo y emocional. Las autoras aseguran que se necesita de personas adultas para desarrollar un lenguaje, tanto el entorno como los roles de las personas son claves y fundantes para la creación de situaciones, ósea, la importancia de la participación de las familias en el desarrollo del lenguaje de los infantes en especial en el primer año de vida, por esta razón exponen el Maternés como "el ritmo de las emisiones que oyen niños y niñas no sólo está determinado por la lengua materna, sino que también está influido por la forma especial de hablar de las personas mayores a los bebés… el Maternés es el habla dirigida a los bebés" (Karmiloff y Karmiloff Smith, 2005, pág. 77).

Cabrejo Parra establece la importancia de una profunda mirada la cual se vincula la lengua oral como expresión de pensamientos con las diferentes dimensiones del desarrollo infantil.

> La lengua oral es una forma musical que hace audible el pensamiento y la lengua de signos escenifica por medio de movimientos armoniosos la actividad de pensar. Es importante constatar que lengua oral, lengua de signos, lectura y escritura son propiedades del lenguaje que dialogan permanentemente con actividades sensoriales. El diálogo entre informaciones sensoriales y la facultad del lenguaje origina la actividad de pensar propia de los bebés. Esta actividad preverbal se transformará de manera progresiva en actividad conceptual a medida que se vayan estructurando los diferentes componentes constitutivos de la lengua oral: operaciones léxico- sintáctico- semánticas. Gracias a la facultad del lenguaje los bebés piensan de modo sensorial y los adultos lo realizamos conceptualmente utilizando toda la complejidad de la lengua (Cabrejo Parra, 2020, pág. 32)

Maggio, sustenta que una de las funciones de los padres es dialogar con sus hijos aún sin recibir una respuesta, este constante estímulo procederá como un organizador del tiempo y del espacio que a posteriori se transformará en una poderosa herramienta verbal. Afirma que los estímulos, la interacción social, el contexto de interacción preverbal, la influencia en la adquisición al lenguaje y la adaptación al entorno son puntos clave para el desarrollo del lenguaje y su comunicación.

El desarrollo comunicativo a lo largo de la vida está compuesto por dos etapas una etapa prelingüística o preverbal y la etapa verbal.

Etapa prelingüística o preverbal:

En la etapa prelingüística se puede vislumbrar dos perspectivas para ser analizadas, una se pone el foco en los procesos cognitivos que se deben desarrollar para que se ponga en marcha la comunicación y por otro lado, se pone el foco en la comunicación como una herramienta, para que esto suceda en primera instancia es necesario que se produzcan predictores de la comunicación como ser:

- Contacto visual: Es de suma importancia entablar un contacto visual con el infante y agudizar la mirada para observar si lleva a cabo de acuerdo a los meses de vida las acciones esperables.
- Protoconversaciones**:** Es el intercambio de conversación dado por el movimiento, mirada, balbuceo, dando sentido al inicio de la interacción prelingüística.
- Atención conjunta: Aquí se produce una sucesión entre la mirada del objeto y el interlocutor, dando lugar a una atención compartida que le brinda carácter para simbolizar la lingüística y la comprensión del lenguaje como herramienta habilitando el pasaje al lenguaje propiamente dicho.
- Gestos: Es un medio de comunicación natural, estos gestos pretenden transmitir intenciones. Tiene un valor argumentativo relacionado con la comunicación, afirmando la palabra.
- Recepción auditiva del habla en la etapa preverbal: El niño accede a la comunicación verbal y a la información auditiva antes de desarrollar la etapa verbal. Cuando nace tiene la capacidad de aprender cualquier idioma, es durante el primer año donde aprende a identificar los sonidos del idioma. Esta habla maternal se modifica a medida que el sujeto va evolucionando.
- La expresión en estadios prelingüísticos: El infante comienza a realizar balbuceos a lo largo de toda la etapa prelingüística para mejorar su aparato fonador y a su vez ensaya estructuras fonológicas de su lengua materna.

Etapa lingüística:

Luego de la etapa prelingüística el lenguaje evoluciona a la etapa lingüística, esta construcción es un proceso que abarca desde el nacimiento del niño y se constituye cerca de los 5 años.
En la etapa verbal, qué surge entre los 12 y 18 meses, el vocabulario comienza a ampliarse observándose una intención comunicativa más clara por lo tanto se desarrollan nuevas estructuras lingüísticas más complejas.

El lenguaje se divide en 4 estructuras:

- Desarrollo léxico: Las primeras palabras que los niños pronuncian son utilizados en diversos ambientes, la misma pueden valer para diferentes significados. Generalmente, estas primeras palabras están asociadas a un contexto y son de interés del Infante. Aprender nuevas palabras implica, reconocer el objeto, identificar la forma, utilidad y funcionalidad.
- Desarrollo fonológico: Aquí se sucede una evolución de la comunicación prelingüística vislumbrando el período lingüístico. Se conocen y desarrollan en mayor profundidad los fonemas.
- Desarrollo morfosintáctico: Entre los 2 y 3 años combinan palabras organizándolas y jerarquizándolas para transformarla en oraciones.
- Desarrollo pragmático: En este nivel se relacionan con el uso social, es la principal herramienta que se debe desarrollar para las interacciones, es mucho más qué palabras.

Para que el lenguaje realmente se torne en una práctica relevante o habilidad se deben de concluir con ciertas características como ser:

- Evanescencia: El lenguaje de lengua oral debe de ser comprendido en el momento que surge el diálogo; por lo tanto, el pequeño debe de organizarlo interiormente para su comprensión.
- Velocidad: Que logre entablar un diálogo siendo locutor o interlocutor, pueda comprender y responder adecuadamente, teniendo en cuenta el ritmo del diálogo, ni muy lento ni muy rápido.
- Precisión: A medida que el niño evoluciona, tiene la oportunidad de elegir las palabras exactas y su estructura para representar sus ideas y deseos.
- Falta de segmentación: Para convertirse en un experto del lenguaje oral es importantísimo que el niño logre segmentar las palabras, ya que al oído se perciben como un todo, un fluido continuo de sonidos.
- Propiedades variables de la fonología: La fonética se modifica de acuerdo con la edad. Mientras va evolucionando, irá tomando

referencias fonológicas de los adultos que lo rodean, evidenciando la variabilidad natural del desarrollo fonológico.

- Variaciones prosódicas: El ritmo, las pausa, la entonación y la musicalidad del habla está íntimamente afín con la información emocional, sintáctica y comunicativa.

Al igual que Maggio y Cabrejo Parra, Camels postula importancia de la interacción del lenguaje con otros, como éste favorece el entramado cultural, el mismo se fue forjando de generación en generación.

> (...) El lenguaje que hace libre al sujeto es el obtenido desde una posición activa, de intercambio. La palabra se inserta en el lenguaje como una joya en la corona, siempre con relación a otras, en un conjunto que representa un linaje y una historia.
>
> La lengua materna surge de una estrategia cultural, probada de generación en generación, qué nos representa como espontánea, pero que se ha gestado en la sedimentación de voces, la experiencia conversacional de muchas generaciones de hablantes. En ese sedimento, por la demora, pero el tiempo impone, se aquietaron diversas voces.
>
> A su vez, el lenguaje verbal es corporizado por la voz de quién habla (...) (pág. 60)

A modo de cierre afirmamos que el lenguaje nos entrelaza de generación en generación, es un instrumento primordial, herramienta viva, la cual permite relacionarse, comentar ideas, sentimientos, emociones y experiencias. A su vez, a través del tiempo el lenguaje tiene modificaciones y se incrementan nuevas palabras, gracias a su evolución, ya que es dinámico, al igual que la cultura, se acomoda a recientes realidades dando lugar a la construcción de nuevas identidades.

La mirada del otro, brindando afectividad y validando al infante en sus necesidades ayudan a establecer relaciones significativas, asentando las bases de la comunicación, desde la interacción cotidiana, significativa y cercana, aspectos claves en el desarrollo del pensamiento, esenciales durante los primeros 5 años de vida en específico.

## Capítulo 3

El juego en el nivel inicial

Al preguntarnos qué es el juego, podemos aludir a que es un conjunto de operaciones o un proceso de conducta integrado por estímulos provenientes del campo de la realidad y de la ficción que dan lugar a la canalización de los deseos o necesidades.
Tanto Piaget como Vygostky concluyeron en que, el juego en sí tiene puntos clave para que se desarrolle como tal e impacte profundamente en la primera infancia colaborando en el desarrollo del ser humano.

Características específicas del juego en la primera infancia:

- Espontáneo, libre y placentero:
  Surge de un modo natural, por lo tanto, libre, nadie obliga al pequeño a jugar, sino todo lo contrario, lo hace por motivación interna, la cual le produce mucho placer, disfrute y alegría.
- Es un proceso exploratorio, simbólico y creativo:
  Por medio del juego pueden explorar y conocer el lugar que los rodea (objetos, personas y las relaciones que se establecen entre ellas), representando la realidad que los atraviesa, permitiendo la estimulación de la imaginación para resignificar su juego.
- Social y repetitivo:
  En primera instancia suele ser individual, pero a medida que pasa el tiempo el juego evoluciona y se desarrolla gradualmente accediendo a construir relaciones y desarrollar habilidades sociales, poniendo el énfasis en la repetición para comprender el mundo que los rodea, logrando una identificación.
- Instrumento de desarrollo:
  Es una herramienta integral de aprendizaje en el crecimiento y desarrollo de las áreas cognitivas, motrices, emocionales, sociales y comunicacionales.

En los primeros meses de vida, el juego está enmarcado en el descubrimiento del propio cuerpo y la diferencia del cuerpo ajeno. Winnicott plantea la importancia de ser un cuidador adecuado que permita gradualmente la frustración del niño para favorecer la autonomía. En este punto, Camels sostiene que son los juegos corporales los que van a permitir que el niño alcance una autonomía motriz independiente del adulto y cuando sucede se pone en marcha la imitación simbólica del mundo que los rodea. Se suceden emociones y sensaciones qué hacen llenar de experiencias al infante, aquí la importancia de un referente que pueda desarrollar experiencias positivas en las ausencias, pérdidas o separación de la figura materna, de este modo logrando tranquilidad en la conquista de nuevos espacios o juegos.

Cuando el niño establece experiencias de confiabilidad, será mucho más fácil canalizar los deseos y las inseguridades debido a que sabe que tiene la posibilidad de separarse de su familia y volver. Tomando a Camels enfatiza en que el juego corporal es un fenómeno que permite al pequeño poner en palabras y explicar su práctica psicomotriz, utilizándolo como un recurso genuino, el jugar es una acción en donde se articula las emociones, el espacio el tiempo y los objetos, aquí el juego cobra sentido.

Cuando el pequeño ingresa al jardín de infantes se activan todas las experiencias acumuladas a lo que Winnicott destaca diciendo, que el juego es el punto medio entre el mundo interno y el externo, un espacio simbólico acompañado de la espontaneidad, libertad y el placer, en un entorno de exploración, repetición e imaginación. Las experiencias de juego compartido ofrecen la oportunidad de construir lazos de confianza y amistad que constituyen marcos de referencia fundamentales para el desarrollo infantil.

Los nuevos materiales y espacios brindaran la oportunidad de impulsar la curiosidad innata de los pequeños prometiendo ambientes ricos acordes a su edad madurativa y cronológica.

El juego como una práctica intercultural

El juego es una actividad sociocultural, donde el niño puede jugar y probar, los resultados son parte de este juego y sus consecuencias no lo perjudican, existe una red invisible la cual lo sostiene permitiendo que cometa errores y pueda disfrutarlos. En el juego todo vale, ya que intercambia saberes entre niños, niñas, escuela y familias, provocando un diálogo intercultural, valorando la diversidad de prácticas de juego como expresión de pertenencia cultural y de participación social a partir de los saberes previos que trae cada uno, otorgándole la confianza para que pueda entrar y salir del juego sin dificultades.

En este punto el diseño curricular del nivel inicial enfatiza:

> …"Esta perspectiva ayuda a comprender la diversidad de estados de conocimiento de niñas y niños sobre esta actividad, como evidencia de las experiencias y oportunidades de juego. Por otra parte, impulsa un intercambio de saberes entre la escuela y las familias, y entre niñas y niños como diálogo intercultural, que valora la diversidad de prácticas de juego como expresión de pertenencia cultural y de participación social. Saber jugar es haber aprendido que los juegos se estructuran a través de múltiples relaciones y decisiones. Cuando niñas y niños saben jugar se organizan de manera tácita, solo haciendo mención a la intención o interés y, de manera ágil, la participación queda ordenada a través de reglas más o menos explícitas que también establecen la dirección o el sentido de la actividad" (DGCYE, 2022, p.234).

El juego en el jardín de infantes un área a ser enseñada.

Los niños y las niñas ingresan al jardín y se encuentran con infinitas oportunidades de jugar con sus pares, la misma despliega diferentes tipos de juegos. Este juego requiere de un aprendizaje social en dónde los procesos de aprendizaje del juego requieren situaciones e intervenciones de un adulto con la mirada puesta en la enseñanza del juego.
El Diseño Curricular de la provincia de Buenos Aires destaca en relación con el aprendizaje del juego lo siguiente:

> …“El rol del adulto en la organización de estos juegos es clave ya que es la condición para que se organice un contexto intersubjetivo valioso para el aprendizaje. Es en estas actividades compartidas que se incorporan objetos como mediadores de la interacción y foco de atención conjunta. En el marco de propuestas educativas para la primera infancia corresponde destinar un tiempo al análisis de las biografías de juego de las personas adultas de crianza, asumiendo que es una condición que direcciona el aprendizaje del juego como actividad social (Esteban-Guitart, Oller y Vila, 2012).”

Sarlé sostiene que el adulto es quien debe dar lugar a establecer situaciones de juegos para ponerlas en valor. El docente cumple tres funciones, es parte del juego, promotor y observador del juego.

Es promotor del juegos debido a que incentiva a los pequeños a jugar a jugar juegos que por sí mismos no lo harían, como ser un veo-veo o trabalenguas donde se desarrolla una cadena de posibilidades que los pequeños sí solos no llevarían a cabo, es observador del juego, esto es súper importante debido a que en ocasiones el maestro no se conmueve del juego por qué no lo observa, allí radica la importancia de ser parte del juego para aprender dado que es una actividad reglada donde los jugadores y jugadoras de manera implícita y organizada logran una coherencia. Ser parte y promotor del juego para luego llegar a la emoción de conmoverse por estar inmersos en el juego. Adentrarse en la dinámica del juego implica que el docente pasa a ser parte el éste, para contribuir a facilitar la organización del escenario lúdico, la acción y el pensamiento que se precisa en el juego, el rol del adulto es asegurar un ambiente de confianza para que el niño logre de participar activamente, dando lugar a la interacción del espacio, el pensamiento y la acción a desarrollar en los escenarios. Frente a las situaciones de juegos el docente en ocasiones toma la actitud de ser un adulto disponible, esta disponibilidad implícita los niños la incorporan de un modo natural, y junto con ésta incluyen al docente en sus juegos y de este modo se produce la capacidad de la observación del adulto, una vez que está dentro del juegos realmente puede conocer el juego de los niños y es a partir de allí que puede establecer nuevos desafíos. Entonces el maestro participa, promueve, pero y al mismo tiempo lleva a cabo la invaluable acción observar para intervenir, acompañar y sugerir nuevos desafíos.

El Diseño Curricular de la provincia de Buenos Aires para el nivel inicial destaca:

> La heterogeneidad de conocimientos en torno al juego como práctica cultural -tipos de juego y cada juego en particular- es el logro de la experiencia y no está asociada a la edad cronológica. Este marco alienta la planificación de propuestas de juego de las que puedan participar niñas y niños de distintas salas con la intención de ampliar las posibilidades de enseñanza entre pares que favorezcan avances en la resolución de problemas, el desarrollo del lenguaje, la recuperación y modificación de reglas de cada juego, el uso simbólico de objetos, la alternancia de roles y responsabilidades en la organización de las situaciones de juego y la selección de los materiales, entre otros aspectos (DGCYE, 2022, p.235).

Lo principal es diseñar espacios para asegurar que accedan a una amplia variedad de juegos y juguetes sin asociarlos ni segmentarlos de acuerdo sus usos y fomentar la diversidad en la usanza de los materiales disponibles, donde los juguetes pueden tomar el significado que el infante desee, así mismo la importancia de invitar a la comunidad a hacerse parte del juego para lograr en conjunto la desnaturalización de distintos juegos y juguetes que terminan por obturar el juego en sí mismo. Este intercambio con las familias son oportunidades valiosas para comunicar los criterios pedagógicos que orientan la selección y adquisición de juegos y juguetes en el ámbito escolar.

Cada juego se enseña desde la propia experiencia del jugar, volviéndose significativa la intervención pedagógica situada del adulto para alcanzar nuevas experiencias lúdicas. No se trata de una enseñanza expositiva, sino de intervenciones situadas que responden a las necesidades y preguntas que emergen en el contexto del juego.

Es, además, un proceso de aprendizaje que requiere la participación de al menos una persona con mayor conocimiento del juego. En la dinámica del juego existen varios actores implicados, cada uno tienen su propio saber y es de suma importancia que se articule esta dinamina con cada uno de los jugadores para que el proceso de aprendizaje sea una práctica significativa, enriquecedora, y de una transmisión cultural profunda.

El hecho de repetir el juego en varias oportunidades tiene como finalidad generar condiciones que faciliten la comprensión de las particularidades del

juego respetando y afianzando su estructura y dinámica. De un modo implícito va a desarrollarse conjuntamente estableciendo una negociación entre los pares mediada por el pensamiento, el lenguaje, los objetos y el escenario lúdico. Planificar el juego, seleccionar los elementos, organizar el espacio y tomar decisiones colectivas son una parte de la organización y dinámica para la diversificar la experiencia, la cual se desarrollar a partir de un foco de interés en común. Cuando el juego se desarrolla de forma compartida y es planificada como una actividad se consideran los intereses, saberes previos y vínculos sociales entre los integrantes, en articulación con los contenidos y objetivos pedagógicos priorizados.

Desde esta perspectiva, el juego también se vuelve un espacio propicio para la construcción de gestos y acciones de cuidado, autocuidado, solidaridad y compañerismo, a partir del ejercicio de la escucha atenta, el respeto y el reconocimiento de los intereses y particularidades de cada uno. Sarlé (2012) sostiene que el juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar las funciones cognitivas con las que ya cuenta, a su vez da la oportunidad de crear nuevas estructuras cognitivas. Por otra parte, en relación con la enseñanza el docente al ampliar el contexto de conocimiento con la inclusión de objetos y propuestas específicas permite al niño operar a un nivel cognitivo superior el cual no podría construirlo espontáneamente, la enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil. Esta doble articulación entre el juego y la enseñanza puede ser contemplada si se definen las actividades y se involucran como juegos como “secuencia de juegos”. (pág. 172)

A modo de cierre podemos afirmar que el juego en la primera infancia es una actividad esencial para el desarrollo integral del Infante por medio de esta actividad se favorece la construcción del pensamiento, la adquisición del lenguaje, la comprensión del entorno que rodea al niño, tanto social y cultural para luego poder internalizar las normas y los roles sociales. Es a través del juego que se canalizan los miedos, los deseos y las emociones permitiendo explorar, expresar y transformar la realidad, permitiendo trascender el aquí y el ahora recreando situaciones cotidianas y simbolizar experiencias facilitando la comprensión de emociones tanto propias como de los otros. El juego otorga al niño la oportunidad de tomar otro rol y a

medida que el mismo vaya ejercitándose ira favoreciendo la empatía la negociación y cooperación entre pares, afianzando habilidades y destrezas. Como plantea Winnicott, el juego crea un espacio potencial donde se encuentran la subjetividad del niño y los referentes de la realidad cultural y social, generando una experiencia única de aprendizaje significativo.
Por todo ello, el juego debe ser considerado una herramienta pedagógica central en la educación infantil, tanto como medio de expresión y desarrollo personal, como estrategia para el aprendizaje activo, integral y situado.

## **Parte II:** Trabajo de campo.

En este apartado se presentan los gráficos correspondientes al relevamiento de las encuestas confeccionadas para su mejor interpretación.

Análisis de los resultados.

**Gráfico 1: ¿Qué edad tiene su hijo?**

En el presente gráfico arroja los datos que corresponden al rango etario de los niños y niñas, según lo informado por los adultos a los que se le realizó la encuesta. Podemos observar que la mayor cantidad de personas que han respondido la encuesta corresponde a las familias qué tienen niños y niñas en un grupo etario de 2 años correspondiéndose al 32%, continuando en segundo lugar por los estudiantes de 5 años con un 30%, luego 23% de pequeños con 3 años y por último, niños y niñas que corresponden al grupo etario de 4 años con el 15%.

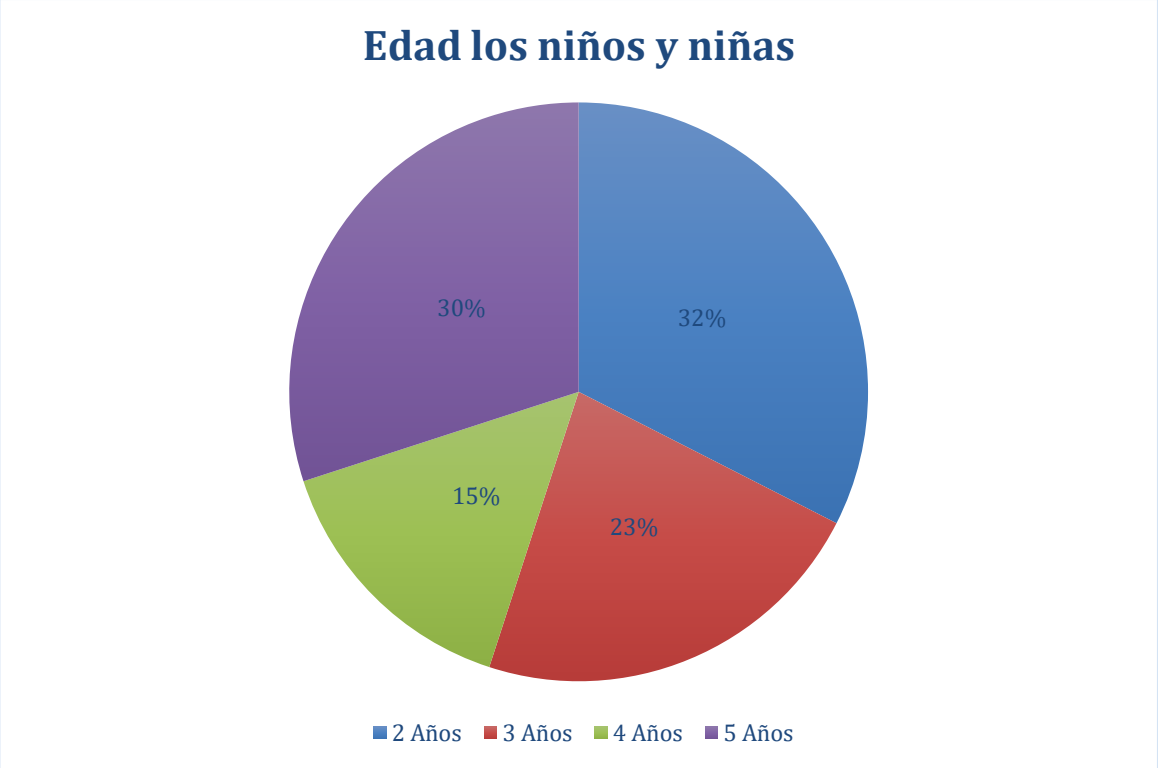


**Gráfico 2: ¿Tiene acceso a pantallas (celular, Tablet, televisión, computadora)?**

La encuesta se realizó a una población de 40 personas que asisten al jardín, dando como resultado que el 100% de los encuestados respondieron afirmativamente.

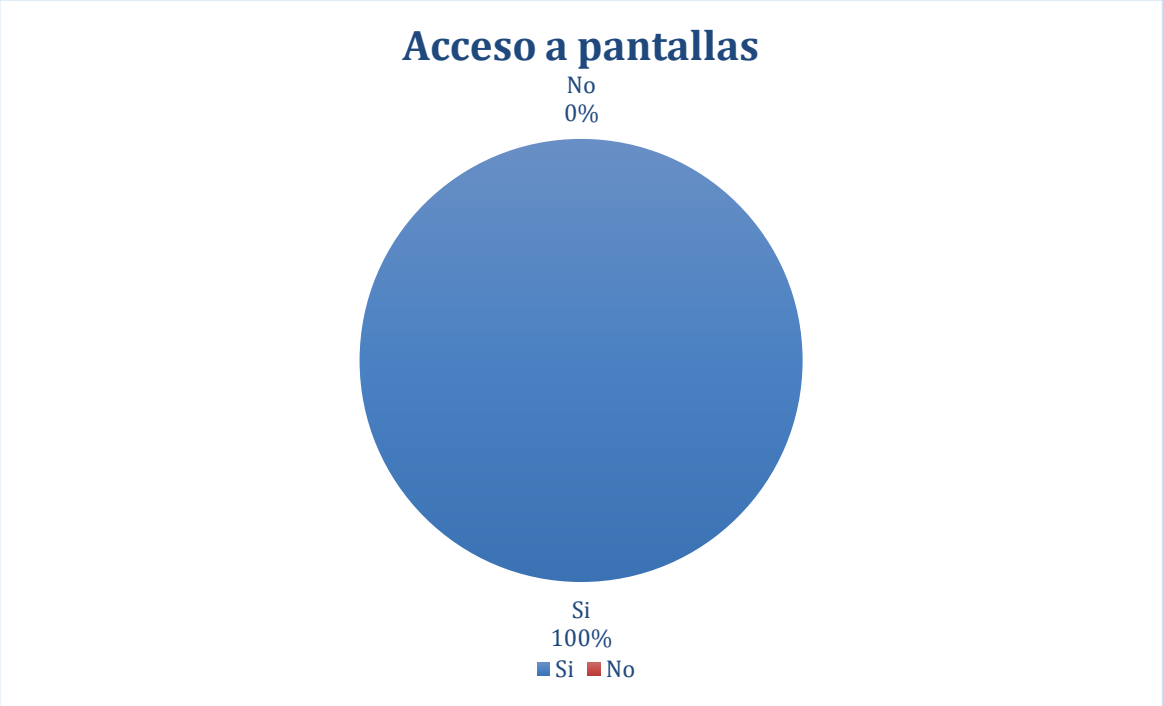


**Gráfico 3 ¿Qué dispositivos tecnológicos utiliza?**

El siguiente análisis se desprende de una pregunta abierta, los resultados arrojan que el 52% de la población utilizan la televisión, una pantalla pasiva, ya que no requiere de interacción con un otro, mientras que el 34% utiliza celulares, seguido por el 10% de pequeños que interactúan con Tablet, luego tenemos la computadora y la playstation, ambas con el 2% de la población, los cuales son medios activos debido a que necesitan realizar un intercambio con usuario proporcionando mayores niveles de estimulación y satisfacción individual.

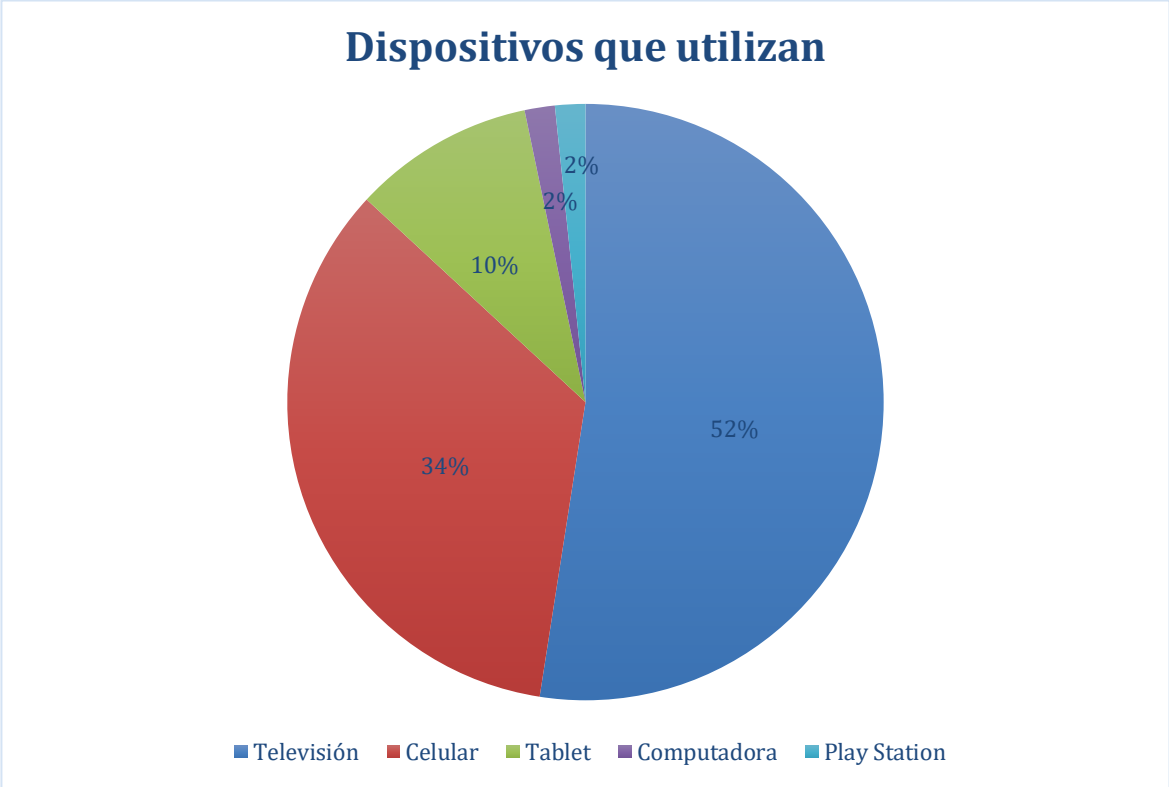


**Gráfico 4 ¿Qué mira?**

El grafico releva que los niños y las niñas preferentemente observan dibujitos de televisión, lo que corresponde el 43% de la población, seguido en segundo lugar la observación de videos con un 33%, el 11% refiere que mira, canta y baila canciones, luego con el 9% comparten películas y en último lugar la utilización de las redes sociales, en este caso TikTok. Todos estos datos fueron recabados mediante preguntas abiertas, dando la independencia a las familias de contestar con libertad y confianza.

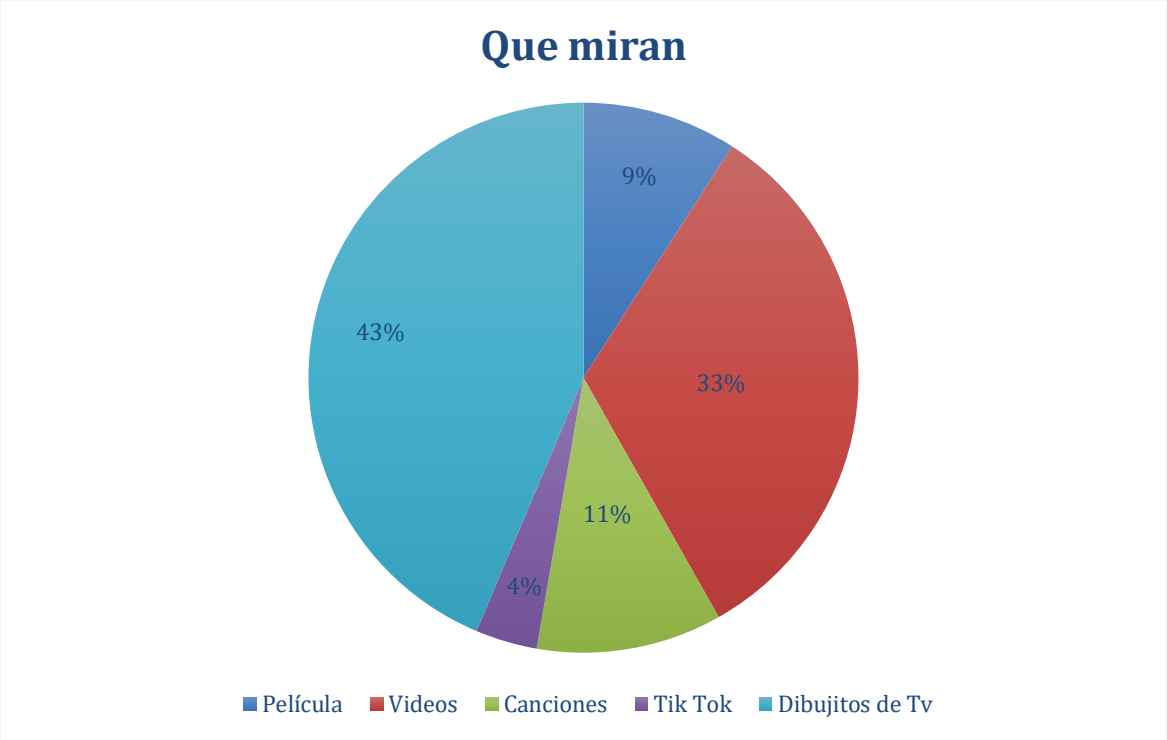


**Gráfico 5 ¿Cuánto tiempo mira por día?**

El promedio de exposición a las pantallas radica en 2 horas con un 38%, en segundo lugar, 3 horas con un 35%, tercer lugar 22% que corresponde a 1 hora diaria y con 4 horas o más, el 5%.

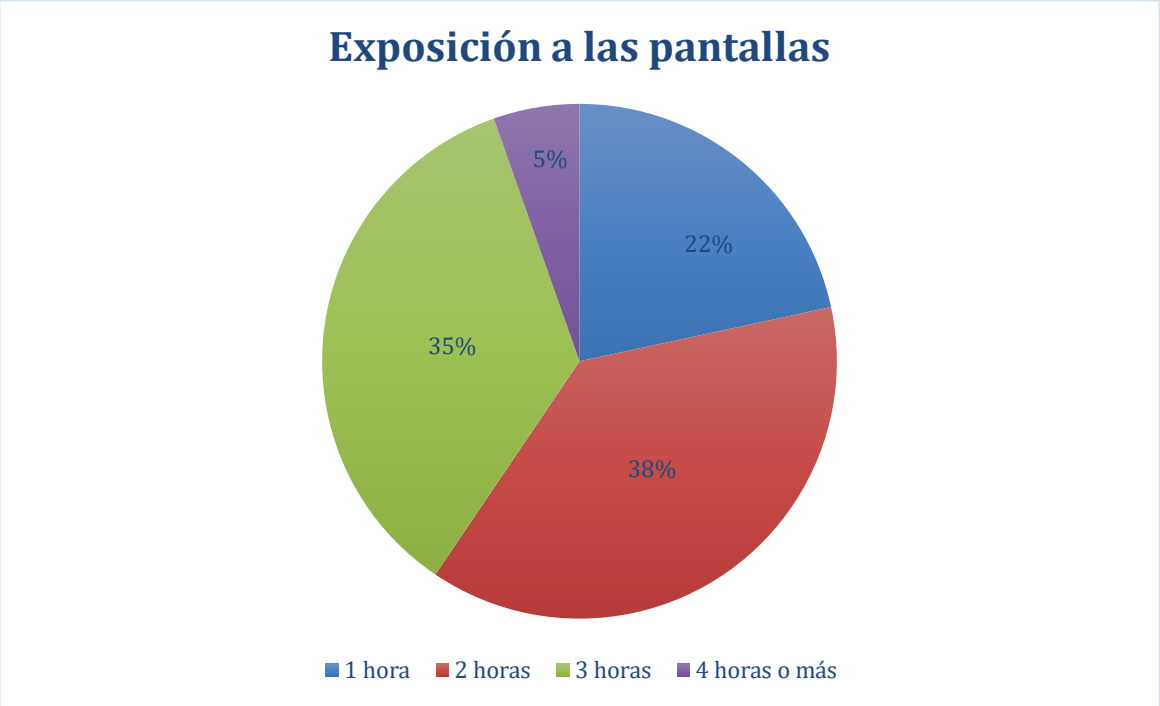


**Gráfico 6 ¿Mira con alguien la pantalla?**

El siguiente resultado es relevante, manifestando que el 77% de los niños y niñas miran acompañados las pantallas, mientras que el 23% lo realiza en soledad.

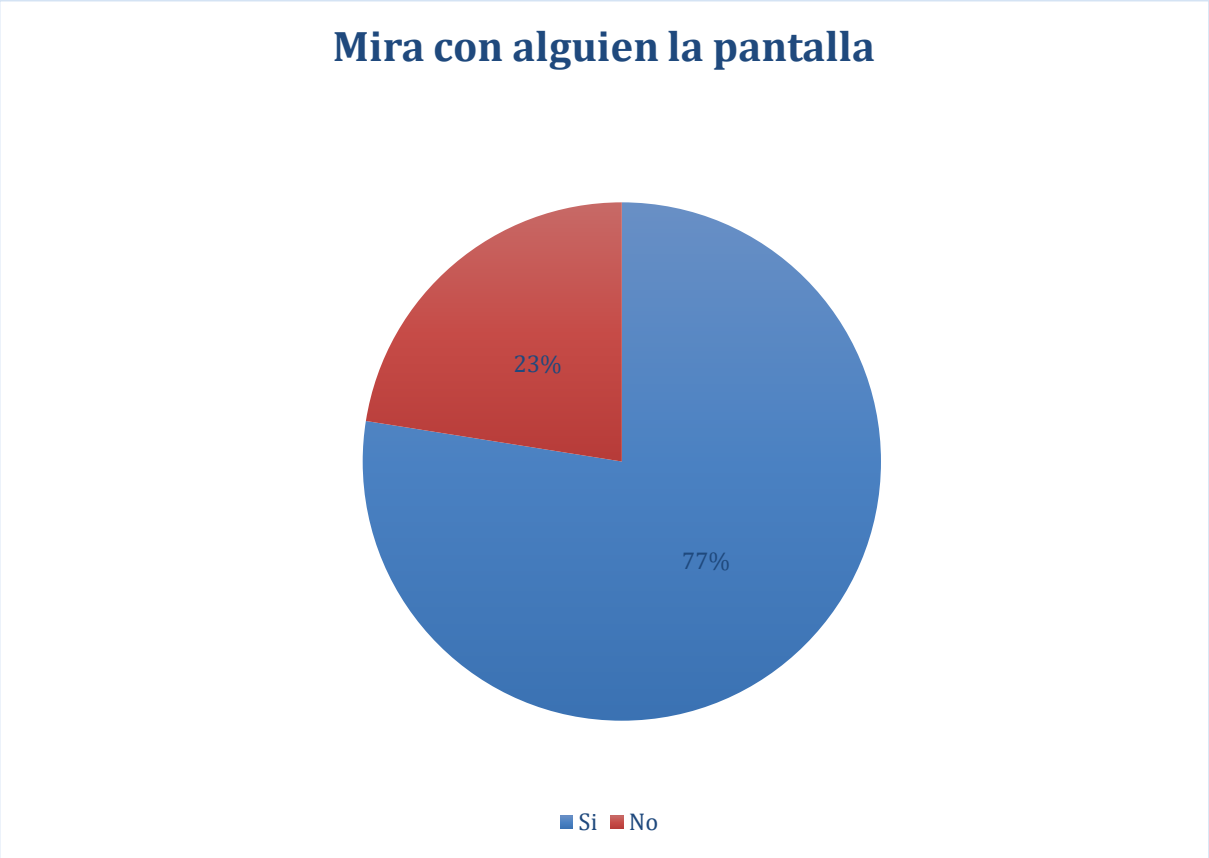


**Gráfico 7 ¿Cuántos años tiene la persona con la mira la pantalla?**

Las edades de las personas que acompañan a los infantes son amplias. Presentan en mayor porcentaje con el 35% el rango etario de 20 a 30 años, continuado con un 33%, personas entre 30 y 40 años. En tercer lugar, con un 12% corresponde al rango etario de 0 a 10 años, en anteúltimo lugar, con el 10%, personas de 10 a 20 años y en el último lugar, con el 10% la franja etaria de 40 a 50 años.

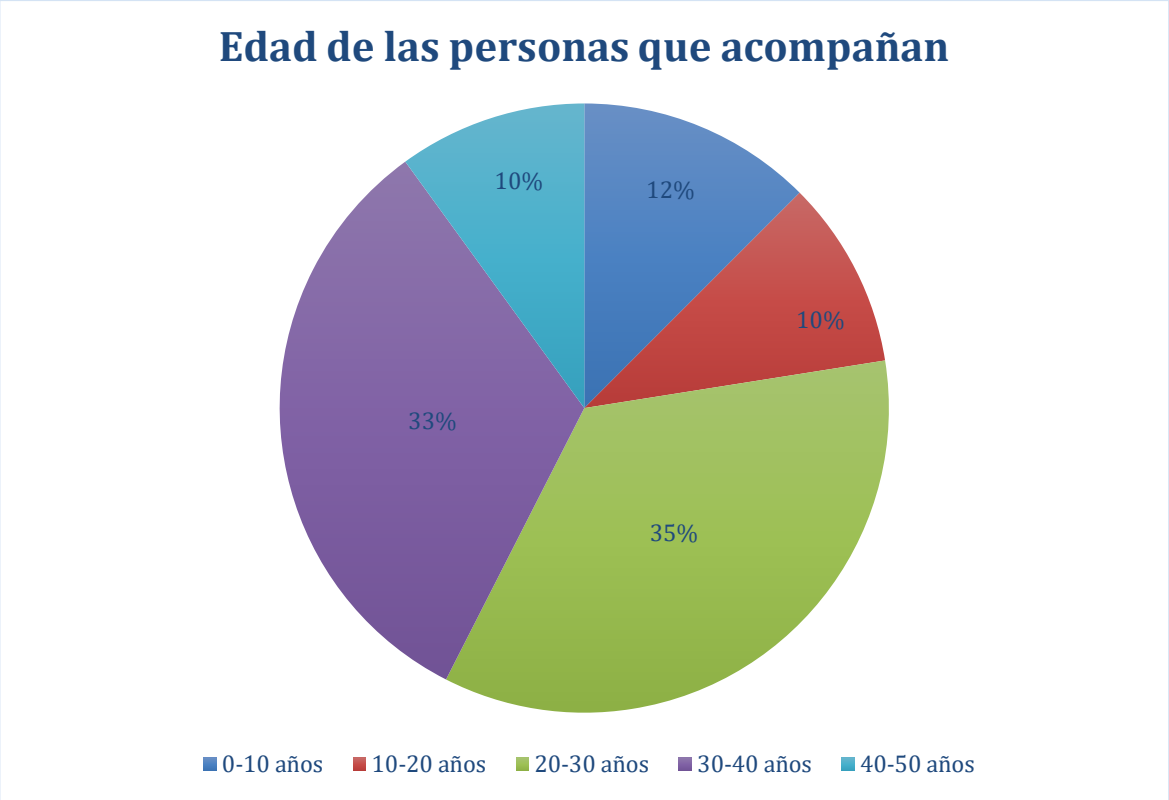


**Gráfico 8: Cuando miran, ¿existe alguna intervención de un adulto comentando lo que observan los y las niño/as?**

Las familias respondieron en un 90% afirmativamente que existen intervenciones cuando miran las pantallas en conjunto, mientras que el 10% manifestó que no realizan ninguna intervención.

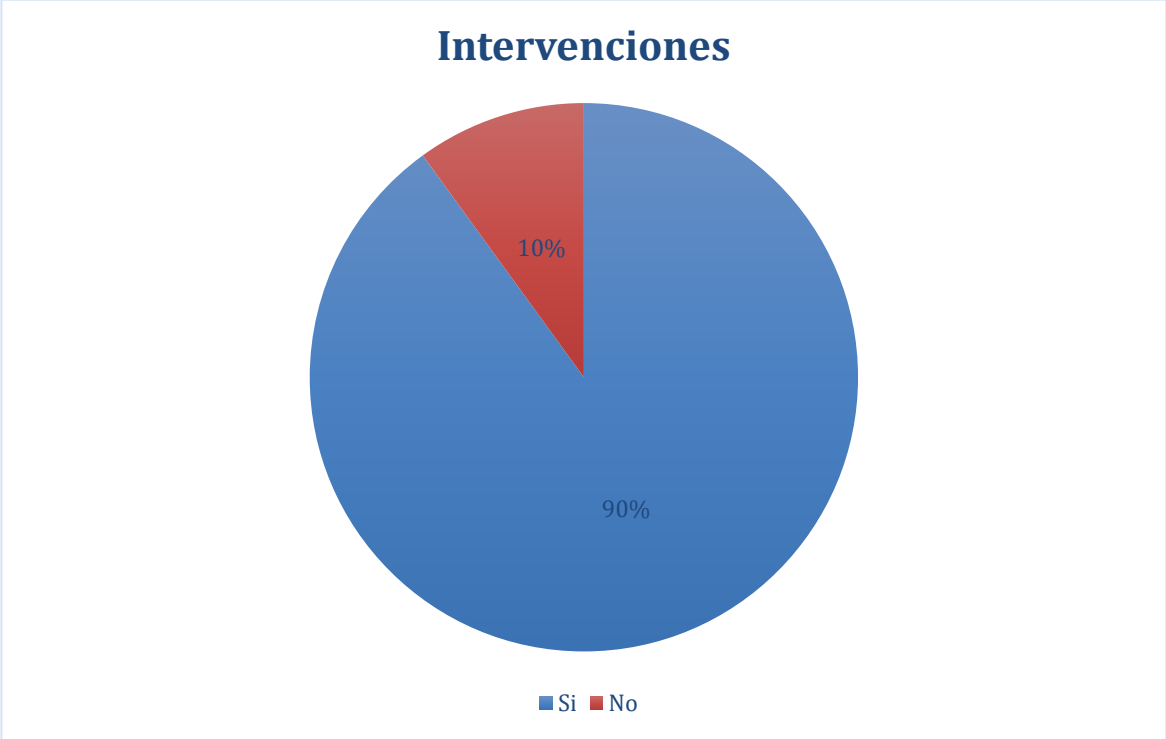


**Gráfico 9: ¿Qué clase de comentarios se realizan?**

El 62% de los adultos realizan comentarios acerca de lo observado, mientras que el 28% no realiza intervenciones y 10% no sabe no ha respondido Cabe destacar que en esta oportunidad la pregunta fue abierta y se puedo agrupar en estos 3 grandes grupos.

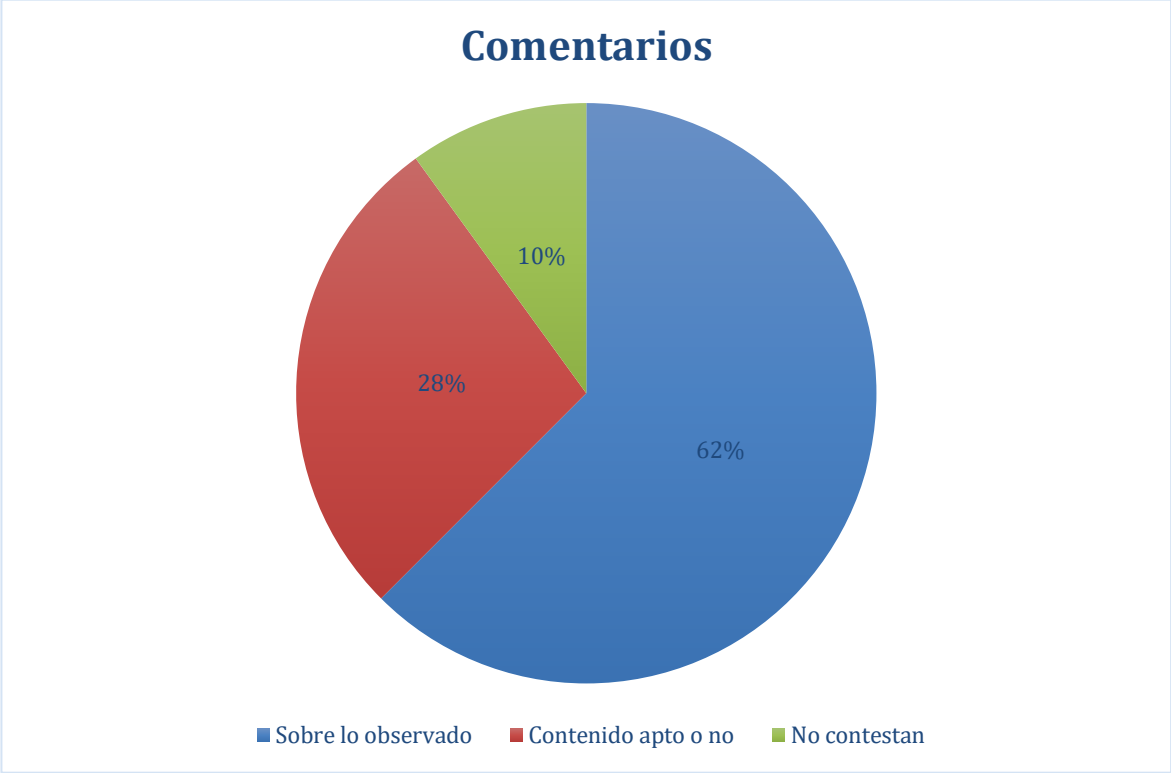


**Gráfico 10: ¿Puede elegir lo que desea mirar?**

El 72% de los encuestados ha respondido favorable, los pequeños pueden optar por el contenido a mirar, mientras que el 28% ha respondido negativamente.



**Gráfico 11: Cuando los niños/as miran las pantallas que hacen los adultos referentes en ese momento?**

En relación con las actividades que realizan los adultos cuando los niños miran las pantallas arrojaron los siguientes datos, el 46% los quehaceres domésticos, seguido por el 32%, que mientras que los niños y niñas observan las pantallas son ellos los que los acompañan compartiendo dichos momentos y el 22% de los adultos solo supervisa si el contenido que observan los pequeños es apto o no.

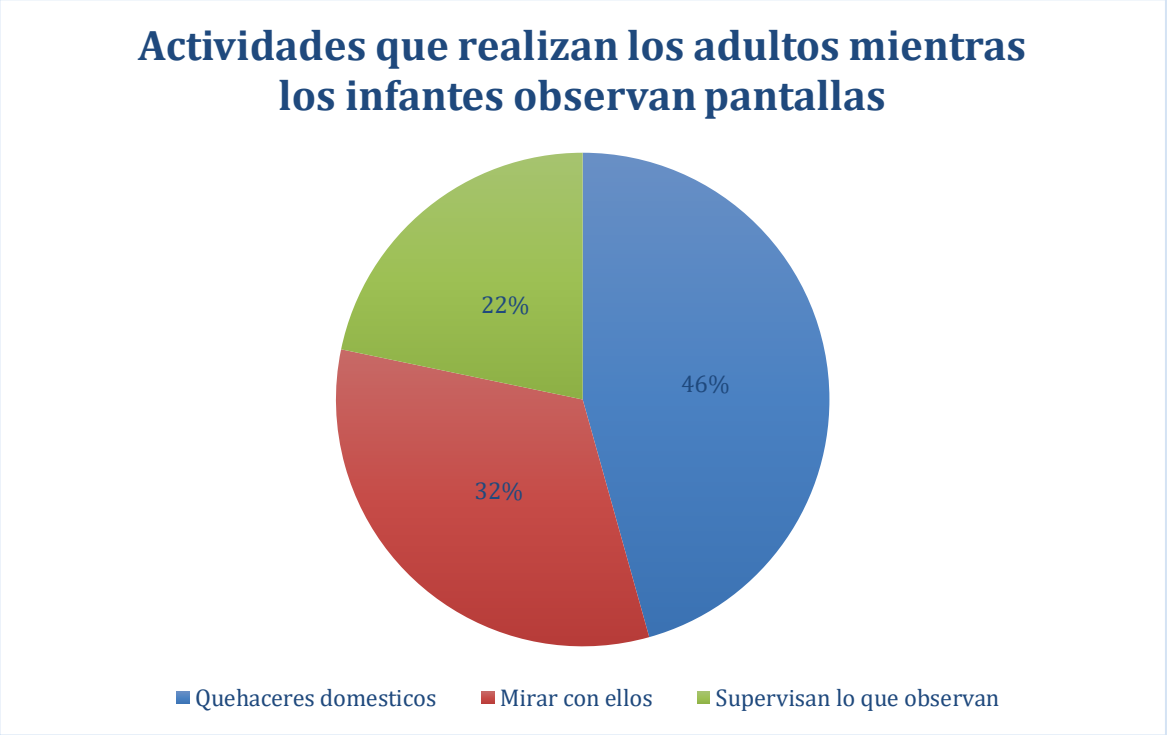


**Gráfico 12: ¿Se comunica con otras personas?**

El presente gráfico arroja como resultado que 97 % de los niños y niñas se comunican, mientras que el 3% no lo hace.



**Gráfico 13: ¿De qué manera se comunica?**

La pregunta fue cerrada y se les consulto a los adultos referentes, los modos de comunicación de los niños y niñas, refiriendo que el 70% utiliza palabras, mientras que el 16% se comunica por medio de gestos, y por último el 14% lo hace por medio de señales.

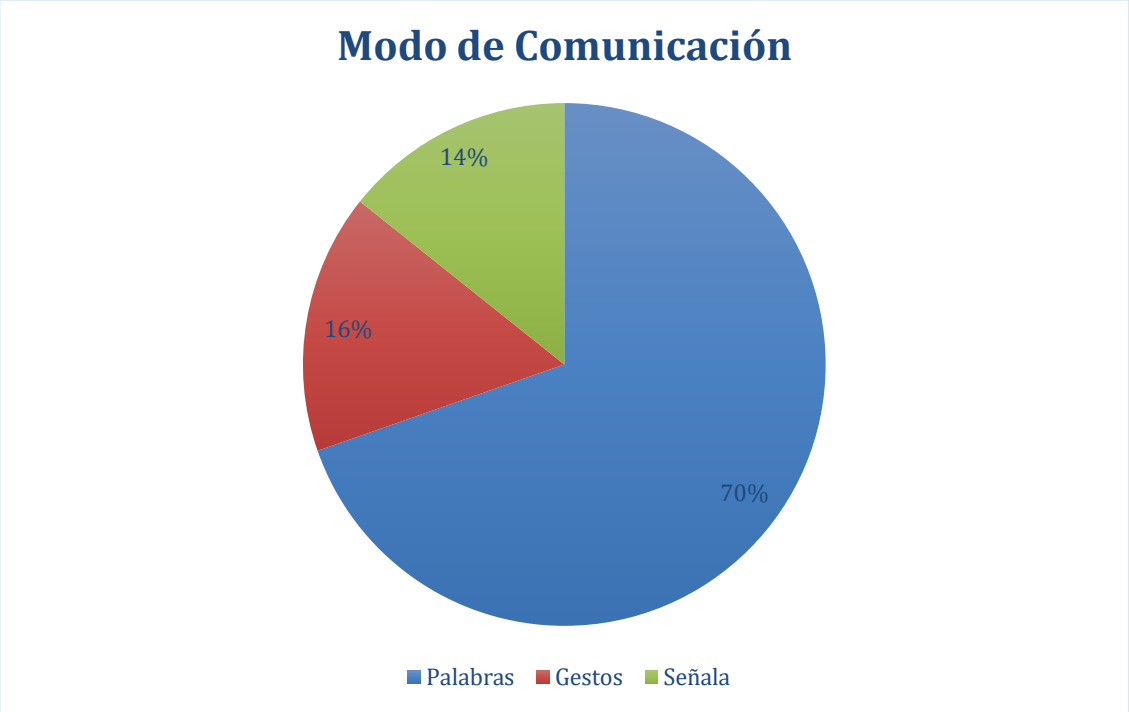


**Gráfico 14: ¿Las palabras que utiliza su hijo/a son comprendidas por otras personas que no conviven con él/ella?**

El gráfico proyecta que con un 45% casi siempre son comprendidas las palabras por personas que no son convivientes, en segundo lugar, con un 40% los adultos afirman que siempre son comprendidas por otros, mientras que con un 12%, el vocabulario empleado es a veces es comprendido y por último solo el 3 % afirma que casi nunca se comprende el vocabulario de los niños y niñas.

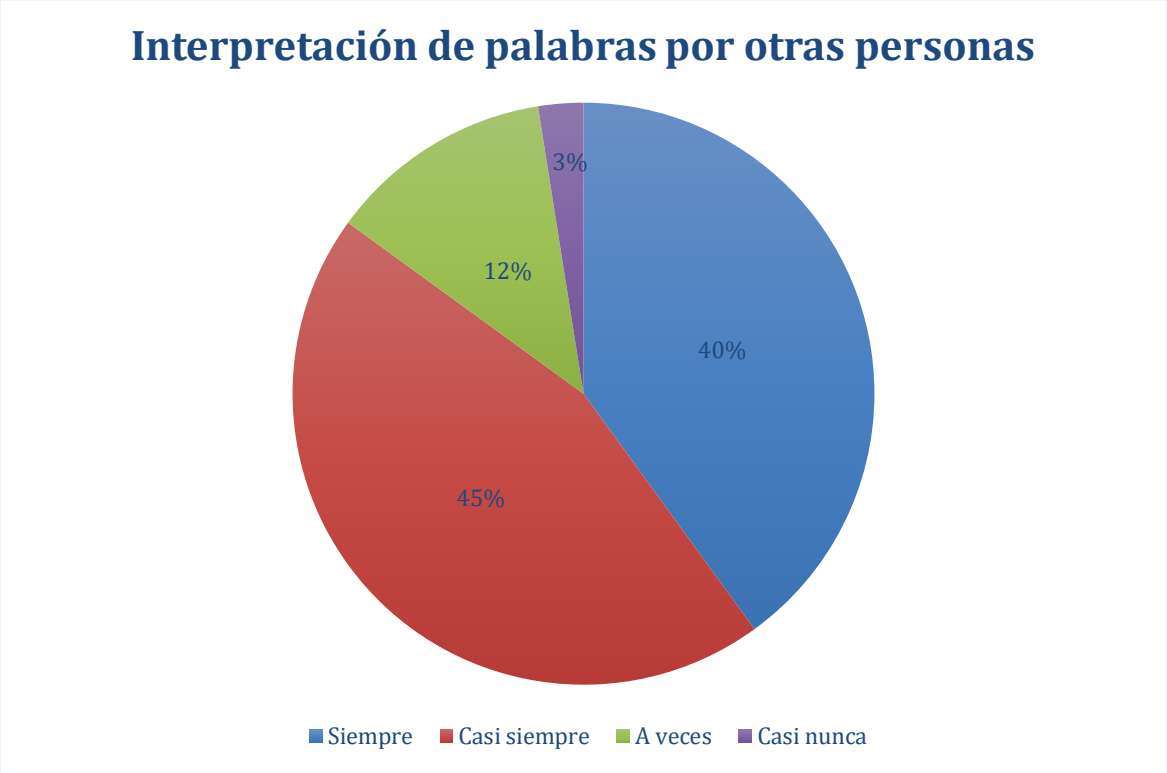
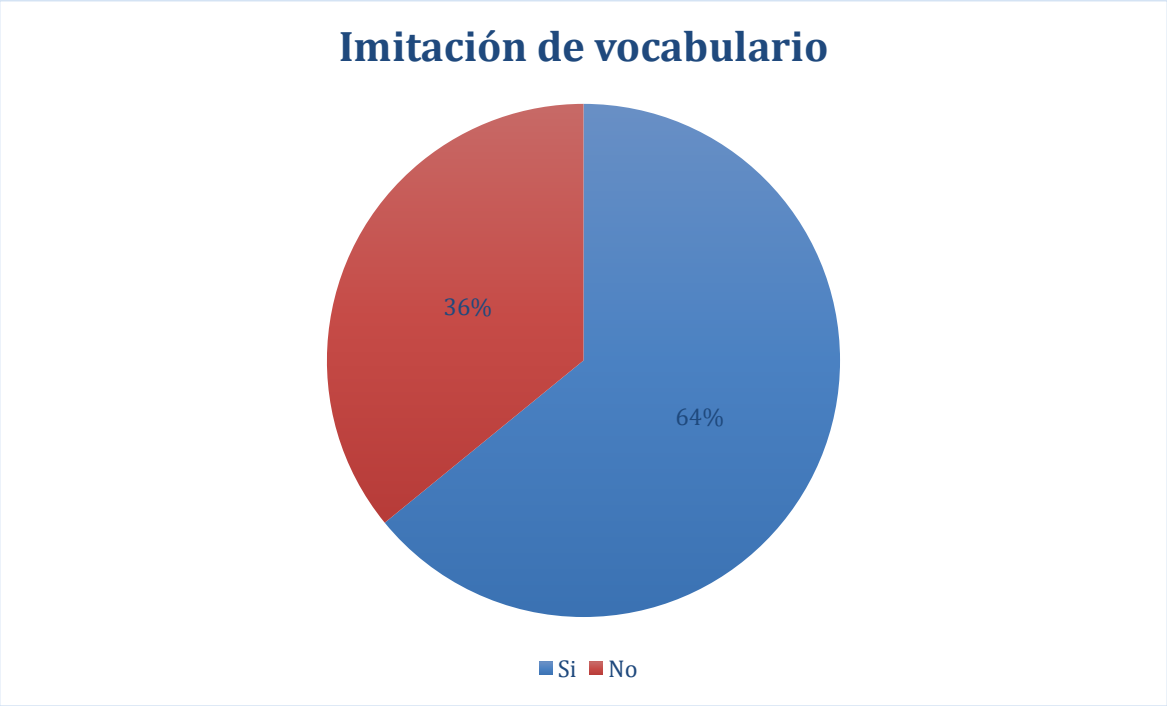


**Gráfico 15: ¿Utiliza vocabulario que observa en los videos?**

Se les consulto a las familias si los niños y las niñas utilizaban vocabulario que observaban en las pantallas a lo que respondieron afirmativamente con un 64%, no obstante, el 36% indicó no efectuar vocabulario de pantallas.



**16) ¿Tiene juguetes en casa?**

En el siguiente grafico se observa que el 100% de respuestas afirmativas.

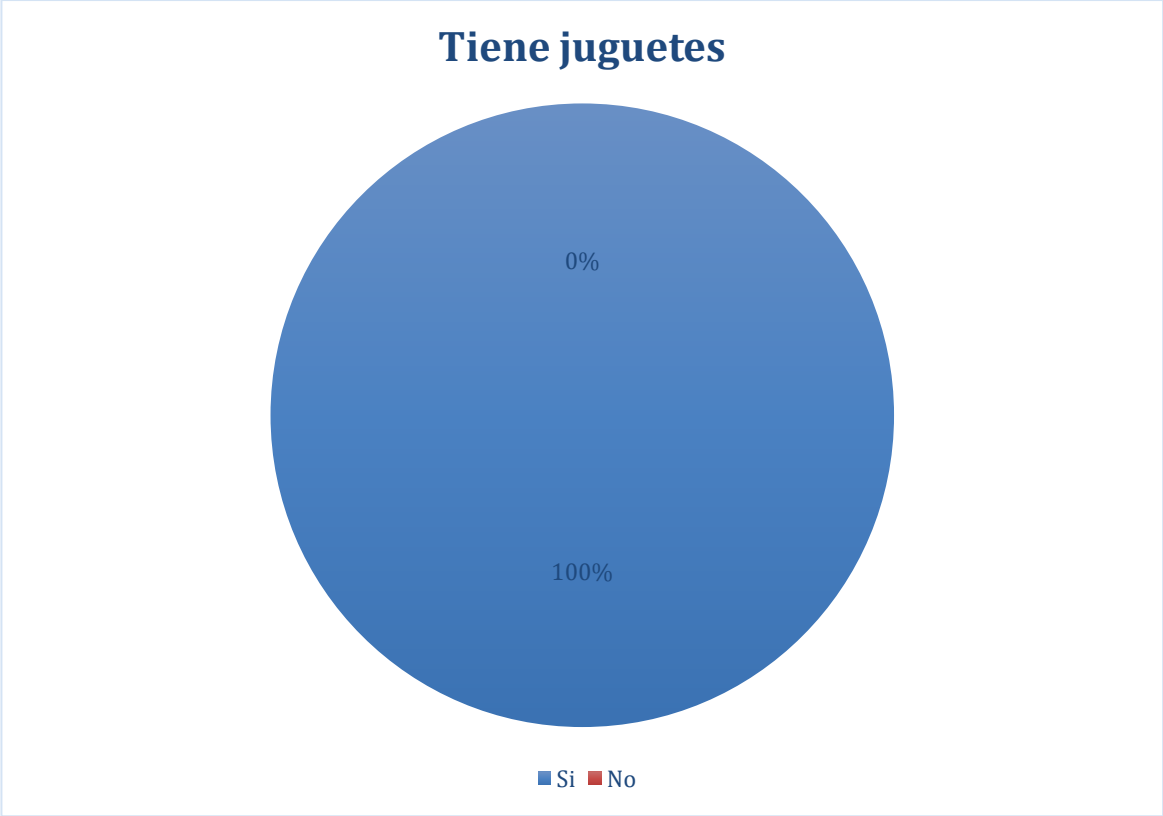


**Gráfico 17: ¿A qué o con qué juega?**

El siguiente gráfico representa una pregunta abierta, para su mejor comprensión se ha decido encuadrar al juego de acuerdo a las áreas de desarrollo que se estimulan, exponiendo lo siguiente, con un 42% juegos que responden al área motor gruesa y fina, utilizando juguetes como pelotas, bicicletas, masa, bloques, monopatines, éstos son los más nombrados en las encuestas, luego con un 33% corresponde a juegos relacionados al área socioemocional, utilizando juguetes como peluches, muñecos y juegos de roles. Luego con un 20% la utilización de juguetes relacionados al área cognitiva, de los cuales se hace referencia a juego de encastre y juego de la memoria y por último con 5% juegos que responden al área del lenguaje, como ser lectura de libros y utilización de títeres.

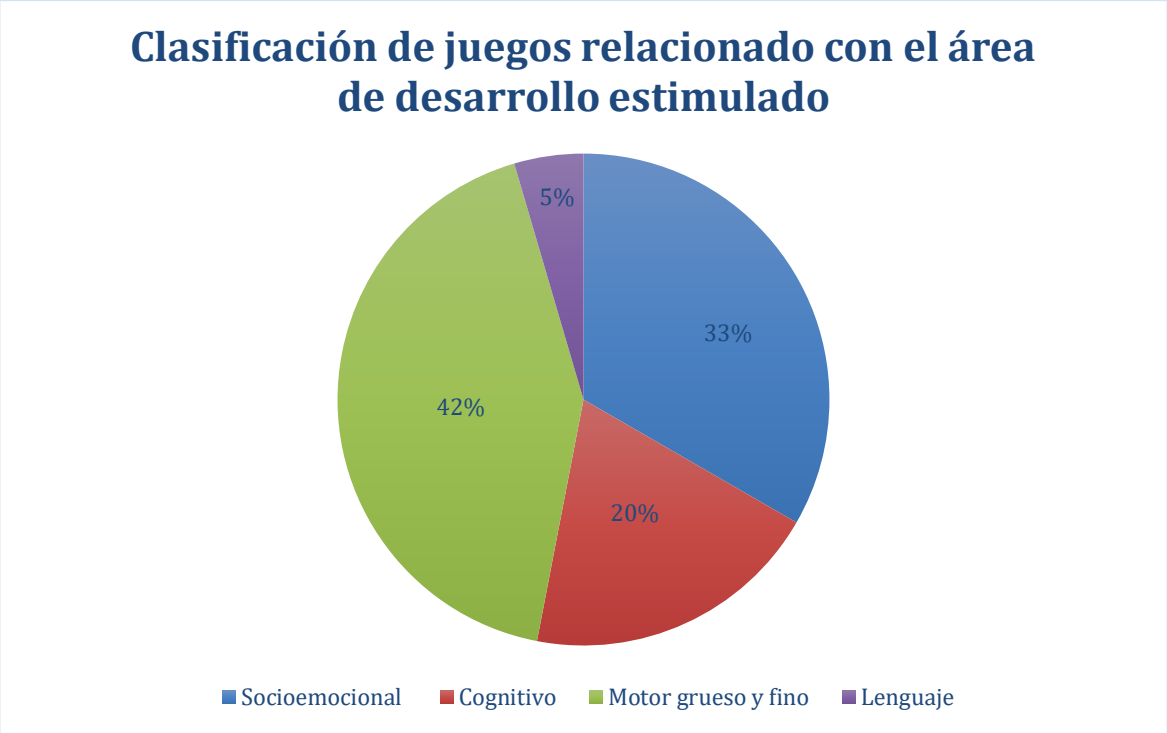


**Gráfico 18: ¿Cómo juega?**

Se evidencia una marcada diferencia en los modos de juegos, aquellos quienes lo realizan de modo acompañado, arrojando la cifra de 68%, lo cual es sumamente importante porque en compañía con otro se pueden resignificar los contextos, ampliar el lenguaje, desarrollar la imaginación, organizar el pensamiento, las emociones y las acciones para llevar a cabo, dando lugar a la transmisión de la cultura, que si no hay un otro ésta no podría darse, promoviendo aprendizajes mediados por la interacción y el afecto. En segundo lugar, el 32% manifiesta jugar solitariamente, lo cual favorece ampliamente la creatividad y la concentración

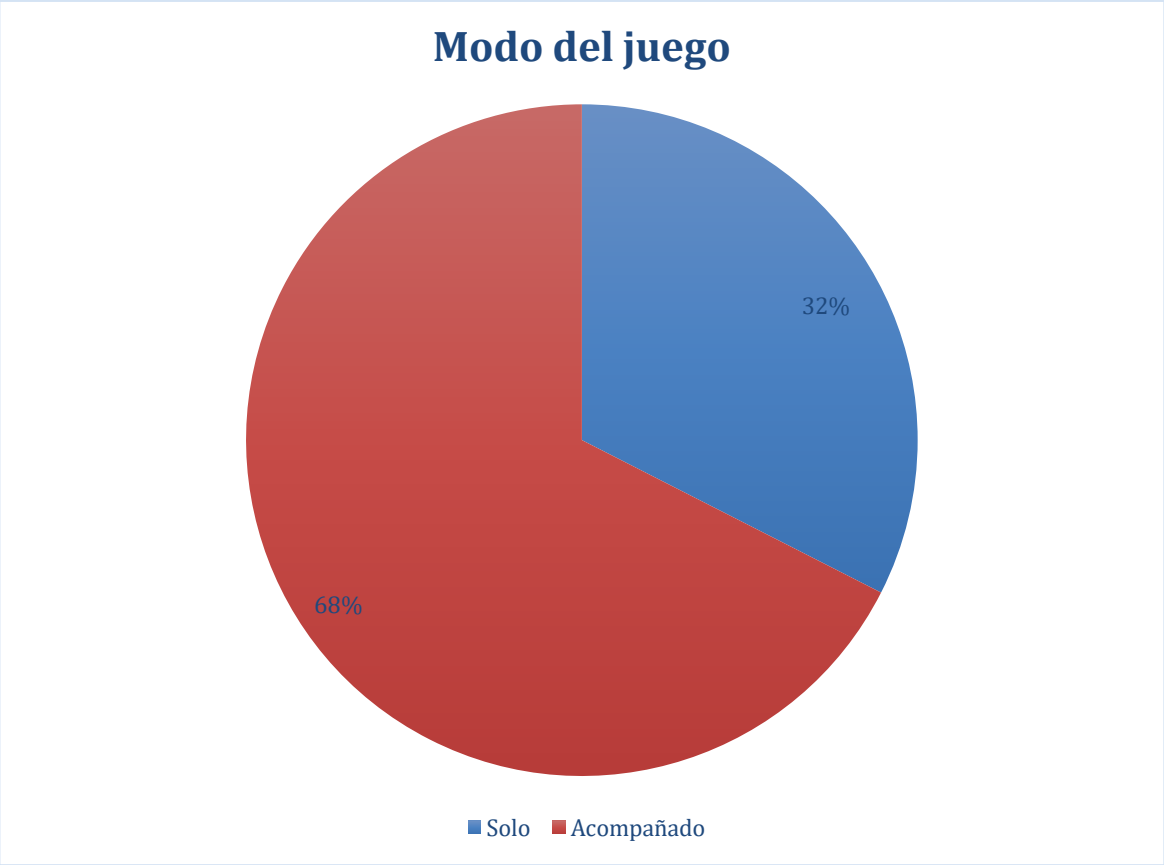


**Gráfico 19: ¿Quién lo acompaña?**

En el siguiente grafico se puede visualizar que el 34% de los padres son los que acompañan en el juego a los pequeños, mientras que, en segundo y tercer lugar, con un 16% respectivamente a cada uno, son hermanos y tíos, en cuarto lugar, los abuelos con un 14%, quinto lugar, con un 11% juegan con los primos y solo el 9% lo realiza con amigos.

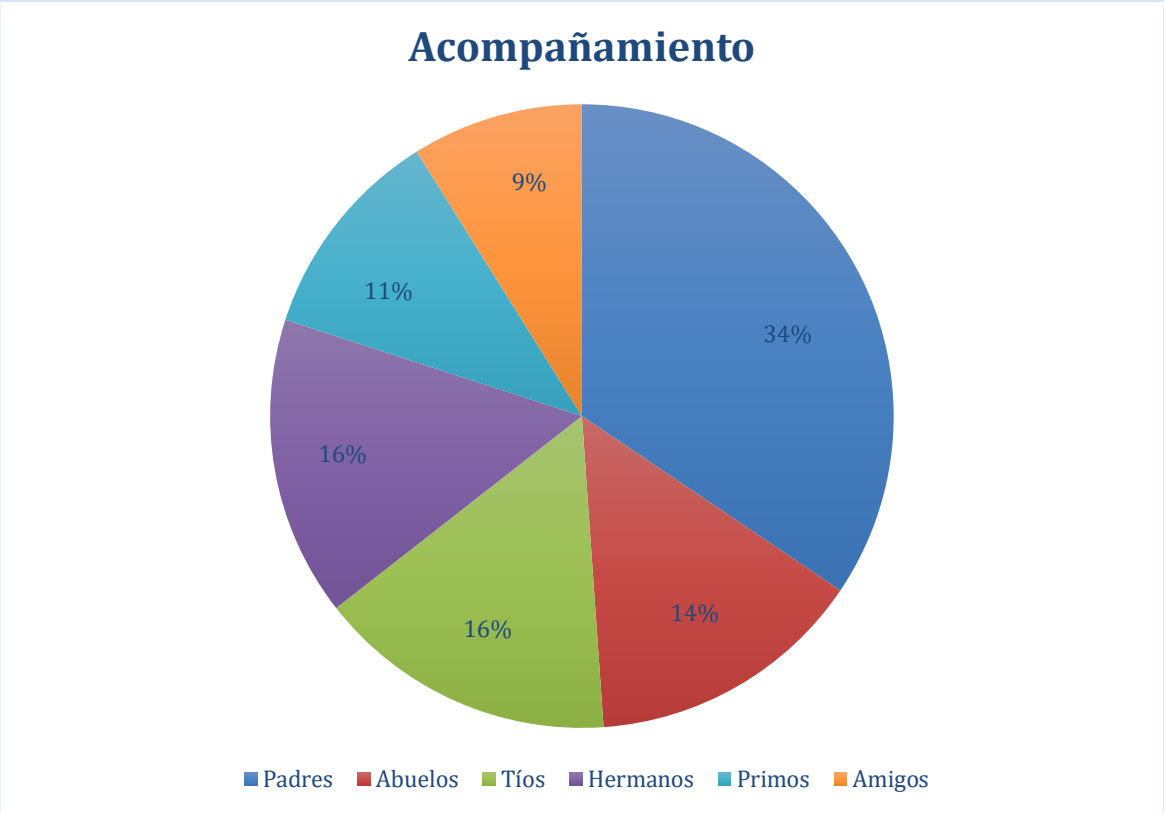
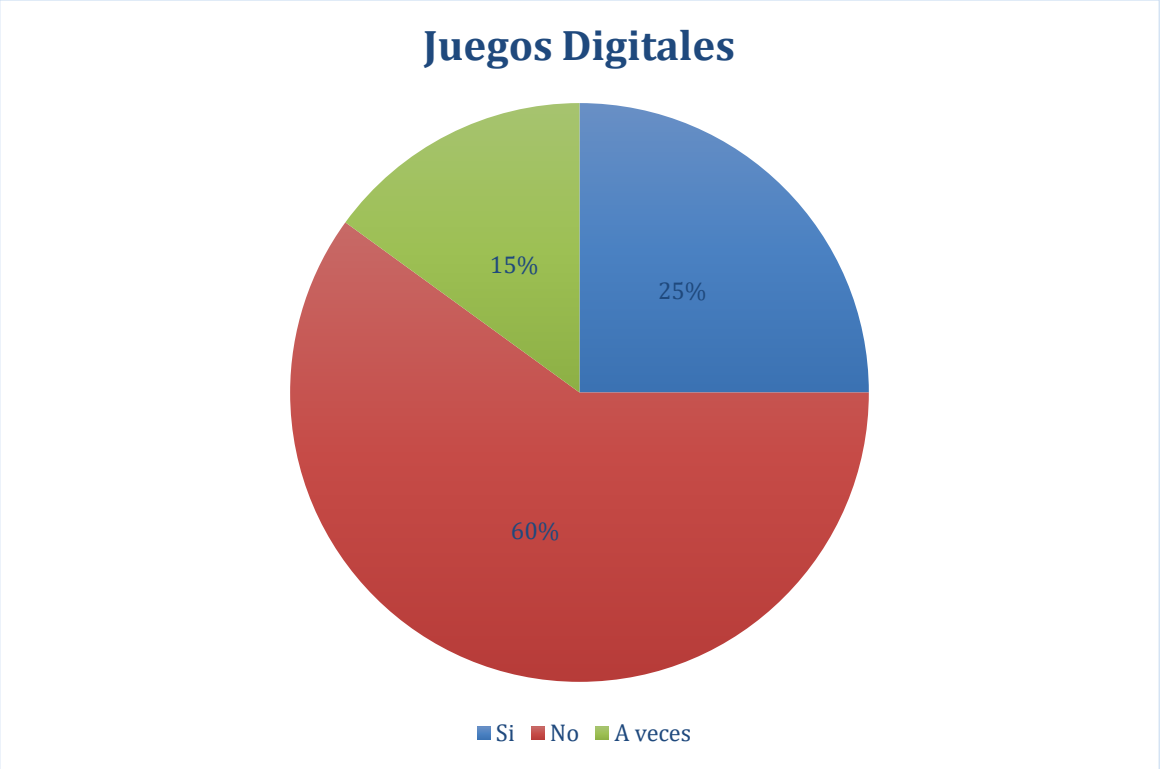


**Gráfico 20: ¿Utiliza juegos digitales?**

En relación con la utilización de los juegos en el presente gráfico se observa que no utilizan las pantallas para jugar con un 60%, mientras que con un 25% ha indicado una respuesta afirmativa, dando lugar a un 15% que en ocasiones si utiliza las pantallas para conectarse a juegos digitales.




Conclusión:

Este trabajo surgió de una inquietud originada de la observación sistemática en el jardín, donde evidenció que los niños y las niñas que ingresan plantean una discrepancia en relación con el lenguaje con su edad cronológica y madurativa justificando una carencia de habilidades lingüísticas, trazando interrogantes acerca de cuáles son los factores que inciden en dicha situación.

Asimismo, se identificó una limitada experiencia en el juego, particularmente en el juego simbólico.

Por medio de entrevistas fue posible obtener datos importantes y enriquecedores, tanto cualitativos como cuantitativos, que sirvieron para cotejar con el material bibliográfico.

Uno de los objetivos fue analizar si la influencia de las pantallas incide en el desarrollo del lenguaje en la primera infancia, a lo cual los datos recolectados arrojaron que los niños y las niñas observan la pantalla entre 2 y 3 horas diarias, utilizando en su vida cotidiana palabras o frases escuchadas en diversos medios tecnológicos. El hecho que los infantes en promedio observen entre 2 y 3 horas se confirma con la bibliografía consultada.

Las familias argumentaron que, casi siempre, las palabras que empleadas son comprendidas por personas que no son convivientes.

Por otra parte, las familias manifestaron que cuando los niños están con las pantallas, éstas aprovechan para realizar los quehaceres domésticos y solo supervisan lo que los niños y niñas observan en la pantalla el contenido que desean mirar, el cual es ofertado aleatoriamente por el algoritmo de las pantallas, muy pocos pequeños realmente deciden conscientemente lo que desean observar.

A través de las encuestas no pudimos afirmar ni negar nuestro objetivo específico en relación con el lenguaje, ya que las mismas no fueron contundentes.

En segundo lugar, el objetivo específico a evaluar era si el uso habitual y diario de las pantallas influye en el juego simbólico.

Gracias a la recolección de datos se pudo observar que los infantes juegan con juguetes convencionales y en menor medida con juegos digitales, otorgando una falta de experiencia en el juego simbólico, dónde las niñas y los niños puedan representar situaciones, tomar roles u objetos a través de la imaginación, el juego se crea en un espacio y tiempo específico, seguro para entrar y salir del mismo resignificando o contextualizando una determinada situación. Las familias argumentaron que solo 62% comparte el juego con su hijo, los cuales muchos de estos pertenecen al área motora, y para poder desarrollar un juego simbólico necesita la interacción con otros, pero que enseñen este tipo de juegos, juegos de roles o de imitación. Por lo tanto, podemos afirmar que la falta de juegos con el otro y el uso diario y habitual de la pantalla influye afirmativamente en el juego simbólico,

otorgando un papel trascendental al nivel inicial. Lugar y espacio en donde crear escenarios lúdicos para que los niños y niñas puedan conocer, conocerse entre ellos y transmitir su cultura con relación al juego, es sumamente imprescindible, ya que no todos juegan al mismo juego y del mismo modo.

Esta investigación arroja datos de un recorte pequeño de la población.

Finalmente, esta tesis es una invitación a poner el foco para poder reflexionar acerca de la cultura digital, indicar e iniciar una infancia conectada y equilibrada, donde el adulto, ocupe un rol central como mediador y referente activo.

Bibliografía:


Arrieta, M., Soto, L., Alarcón, R., López, A., & Narea, M. (2023). *Efecto de las pantallas en niños y niñas menores de 5 años: Orientaciones dirigidas a padres y madres para su uso*. Centro Justicia Educacional.

Cabrejo Parra, E. (2020). *Lengua oral: Destino individual y social de las niñas y de los niños*. Fondo de Cultura Económica.

Calmels, D. (2013). *Fugas: El fin del cuerpo en los comienzos del milenio*. Editorial Biblos.

Couso, M. (2024). *Tecnología y crianza después de la pandemia*. Editorial Tinta Libre.

Crescenzi, L., Lanna, J., & Grané, A. (2021). *Pantallas y primera infancia*. Editorial Paidós.

Desmurget, M. (2019). *La fábrica de cretinos digitales: Los peligros de las pantallas para nuestros hijos*. Península.

Dirección General de Cultura y Educación. Provincia de Buenos Aires. (2022). *Diseño Curricular para la Educación Inicial*. Resolución N° 3744/22.

Edo, M., Blanch, S., & Antón, M. (s. f.). *El juego en la primera infancia*. Editorial Octaedro.

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

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

González, L. (2022). Clase Abierta: *"Tecnología en la primera infancia"* [Video]. YouTube. https://youtu.be/QC0nFfrs3HI

Karmiloff, K., & Karmiloff-Smith, A. (2005). *Hacia el lenguaje: Del feto al adolescente*. Ediciones Morata.

Maggio, V. (2020). *Comunicación y lenguaje en la infancia: La guía para profesionales y familias*. Paidós.

Organización Mundial de la Salud. (2019). *Poner fin a la obesidad infantil: Informe de la Comisión para acabar con la obesidad infantil*. https://www.who.int/end-childhood-obesity/publications/echo-report/es/

Organización Panamericana de la Salud. (2019). *Directrices sobre la actividad física, el comportamiento sedentario y el sueño para niños menores de 5 años*. https://iris.paho.org/bitstream/handle/10665.2/51805/9789275321836_spa.pdf

Pediatría Integral. (2018, junio). El impacto de las pantallas: Televisión, ordenador y videojuegos. *Pediatría Integral*. https://www.pediatriaintegral.es/publicacion-2018-06/el-impacto-de-las-pantallas-television-ordenador-y-videojuegos/

Raynaudo, G., & Peralta, O. (2019). *Niños, niñas y pantallas: Lo que nos dice la evidencia sobre sus efectos y recomendaciones para la crianza digital*. UNICEF Argentina.

Real Academia Española. (2021). *Pantalla*. En *Diccionario de la lengua española*. https://dle.rae.es/pantalla?m=form

Repositorio Hipermedial de la Universidad Nacional de Rosario. (s. f.). *El juego en la primera infancia*. https://rephip.unr.edu.ar/server/api/core/bitstreams/0d2473ac-543e-4df6-800b-631066157fd6/content

Sarlé, P. (2012). *Juegos y aprendizaje escolar: Los rasgos del juego en la educación infantil*. Novedades Educativas.

Sarlé, P. (s. f.). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Editorial Paidós.

Sartori, M. (2022). *Pantallas y primera infancia: Aportes desde el campo de la psicología del desarrollo simbólico*. Editorial Teseo.

UNICEF. (2021). *Pantallas en casa: Orientaciones para acompañar una navegación segura en internet. Guía para familias*. https://www.unicef.org/argentina/media/10836/file/Pantallas%20en%20casa.pdf

UNICEF. (2021). *Uso de pantallas en la primera infancia: Recomendaciones para familias y educadores*. https://www.unicef.org

Universidad de O'Higgins. (s. f.). *Pantallas y desarrollo infantil: Cómo el uso excesivo afecta el lenguaje, la empatía y las habilidades sociales*. https://www.uoh.cl/pantallas-y-desarrollo-infantil-como-el-uso-excesivo-afecta-el-lenguaje-la-empatia-y-las-habilidades-sociales/

Waisman, I., Hidalgo, E., & Rossi, M. L. (2018). Uso de pantallas en niños pequeños en una ciudad de Argentina. *Archivos Argentinos de Pediatría, 116*(2), 186–195. https://doi.org/10.5546/aap.2018.e186