



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY



Universidad de la República
Facultad de Psicología

Trabajo Final De Grado

Efectos Psicológicos de las TICs en la Primera Infancia

Estudiante: Antonella Arce Silveira

Tutor: Prof. Adj. Mag. Evelina Kahan

Revisor: Asist. Mag. Alfredo Parra

Montevideo, Uruguay

Abril 2023

ÍNDICE

1. Resumen	3
2. Introducción	4
3. Conceptualización de la Infancia	7
4. Una mirada general a las TICs y sus implicaciones	9
4.1 Efectos Psicológicos de las TICs en la Primera Infancia	12
4.2 Uso de las TICs en la Infancia: Ventajas y desventajas	15
4.3 Análisis sobre el rol del adulto ante la presencia de las TICs	18
5. Socialización como proceso: retos y oportunidades	21
5.1 Influencia de las TICs en la socialización	23
5.2 Juego y tecnología: ¿una nueva combinación?	24
6. La irrupción del COVID-19 y su impacto en el uso de las TICs en la Primera Infancia: una perspectiva psicológica	27
7. Consideraciones finales	30
8. Referencias Bibliográficas	32

1. Resumen

La presente monografía consiste en una revisión teórica acerca de los efectos psicológicos causados debido al uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICs) en la Primera Infancia. En el primer apartado se realiza un análisis de las transformaciones en la concepción de la niñez hasta la actualidad y, se realiza un recorrido sobre las tecnologías digitales, destacando su creciente papel a nivel social, particularmente en niños pequeños. El manejo de las TICs en esta etapa es un tema relevante debido a su creciente uso, impactando en la subjetividad infantil (Guerra, 2017) y en las diferentes esferas del desarrollo, particularmente en la socialización, el juego y la escolarización (OEI, 2022).

No obstante, se proporcionan recomendaciones dirigidas a padres y/o educadores para fomentar un uso equilibrado, responsable y saludable de las nuevas tecnologías. Por otra parte, se analiza el uso de las mismas en el contexto de la irrupción del COVID-19 desde una perspectiva psicológica. Se ha observado un incremento en el tiempo de exposición a pantallas, ya que ha dejado de ser exclusivamente una herramienta de entretenimiento para convertirse en un medio de educación y socialización (Gil, 2021). En relación a la bibliografía consultada, se puede confirmar que su incorporación y uso diario han generado efectos tanto positivos como negativos. Sin embargo, se reconoce que aún hay un gran camino por recorrer en términos de investigación sobre estos impactos. En consecuencia, resulta fundamental mantener un enfoque crítico y una constante actualización en el tema.

Palabras clave: TICs, Primera Infancia, efectos psicológicos, socialización, juego.

2. Introducción

La presente monografía corresponde al Trabajo Final de Grado (TFG) para la obtención del título de la Licenciatura en Psicología de la Universidad de la República del Uruguay. Trata sobre los efectos psicológicos de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICs) en la Primera Infancia, con énfasis en su influencia dentro de la socialización y el juego infantil. Se estudia asimismo el papel del adulto en relación a la presencia de las nuevas tecnologías. A su vez, se pretende profundizar en aspectos relevantes como la creciente importancia de estas herramientas desde la aparición de la pandemia de COVID-19 y las posibles transformaciones en el desarrollo social y académico en esta etapa.

El enfoque principal de la monografía se centrará en la Primera Infancia, ya que según la UNICEF (2014), es una etapa crucial en el desarrollo de un niño debido a que en los primeros años de vida, el cerebro tiene una mayor capacidad de adaptación y aprendizaje. Según el Instituto del Niño y Adolescente del Uruguay (INAU) “La Primera Infancia es una etapa de alta sensibilidad para el desarrollo de las personas a lo largo del ciclo vital, en la cual se fijan las bases para el desarrollo intelectual, físico, emocional, social e inmunológico.” (INAU, s.f.) Durante este período, el entorno y las experiencias que se viven son fundamentales para establecer las bases necesarias para un crecimiento saludable tanto a nivel neurológico como madurativo. Por esta razón, es de suma importancia indagar los efectos psicológicos de las TICs.

Con el objetivo de abordar este tema de manera crítica, se plantean ciertas interrogantes que servirán de guía para el desarrollo del trabajo: ¿Cuáles son los efectos psicológicos específicos que tienen las TICs en la Primera Infancia? ¿Cómo impactan las TICs en la socialización y el juego en esta etapa? ¿Cuál es el papel de los adultos en la regulación del uso de las TICs en los niños y niñas? ¿Qué recomendaciones se pueden hacer a los padres, educadores y otros profesionales que trabajan con niños y niñas en relación al uso de las TICs?.

En lo que respecta a la relación entre los niños y las TICs, existen autores que defienden posiciones entusiastas mientras que otros se muestran más escépticos. La búsqueda de la “verdad” frente a este ámbito resulta cada vez más compleja ya que intervienen numerosos factores a la hora de cuestionar el uso de las tecnologías. En la actualidad, dentro

de sociedades avanzadas, los niños están aprendiendo y utilizándolas a edades cada vez más tempranas (Núñez Partido y Jódar, 2009).

La combinación del interés que las tecnologías despiertan en los niños y su fácil acceso puede llevar a que se sientan atraídos de tal manera que queden absorbidos por su uso. Este fenómeno ha generado inquietud en muchos expertos debido a las posibles consecuencias negativas que puede tener en el desarrollo de los niños. Según Ellen A. Wartella y Nancy Jennings (2000), se puede decir que los niños están inmersos en un mundo digital ya que, basado en los hallazgos de su estudio, los niños de entre dos y cinco años utilizan la computadora durante un promedio de 27 minutos al día.

La presente monografía se divide en tres apartados. En primer lugar, se realiza una revisión de la evolución histórica del concepto de infancia para aproximarnos a las percepciones actuales que reconocen al niño como un individuo con derechos. A su vez, se identifican los efectos psicológicos debido al uso o abuso de las nuevas tecnologías y, se detallan los aspectos positivos y negativos que se perciben por la presencia de las TICs en su vida cotidiana. Por último, se realiza un análisis sobre el rol del adulto ante la presencia de ellas y se mencionan algunas recomendaciones según la "Guía para educar saludablemente en una sociedad digital" (Roca, 2015) y la Academia Americana de Pediatría (AAP) (2016)

En el segundo apartado, se aborda el impacto que tienen las nuevas tecnologías en la socialización de los niños, tomando en cuenta las posibles transformaciones en el juego, elemento significativo dentro de la Primera Infancia. En la tercera y última sección del trabajo, se analiza el impacto de la pandemia del COVID-19 en relación al uso de las tecnologías digitales, haciendo énfasis en el ámbito educativo y resaltando los progresos que las instituciones escolares han obtenido debido a su uso para afrontar una pandemia de escala global.

De acuerdo a los aportes de Garza (2020), se reconoce que el hombre desde la antigüedad ha buscado la manera de crear herramientas que le permita facilitar las actividades que realiza y esta necesidad ha permitido que las sociedades se adapten al uso de artefactos que se generan como producto de la creación o la innovación de los humanos. Esta situación ha dado lugar a la creación de tecnología en diversas áreas. La misma ha sido definida por el autor como el uso que se le otorga a algún recurso con un fin específico; es importante señalar que lo que es considerado como tecnología no se refiere al recurso en sí mismo, sino al uso o utilidad que tiene. Agrega además que los recursos pueden ser tangibles o intangibles; por

tangibles nos referimos a los dispositivos y herramientas, mientras que dentro de los intangibles se encuentran por ejemplo, los softwares. Entonces, podríamos decir que la tecnología es denominada como tal, siempre y cuando tenga aprovechamiento práctico.

De ahí que, la tecnología ha ido transformándose en la misma medida que la sociedad ha creado nuevas formas de realizar actividades y ha buscado satisfacer necesidades, entre ellas la de comunicarse, y es de allí que han surgido tecnologías como el telégrafo, el teléfono y el Internet, lo que ha transformado también la forma en cómo se establecen las relaciones, ampliando cada vez más el alcance de las mismas. A partir de la mitad del siglo XX, las sociedades avanzadas han estado experimentando un cambio importante en su estructura social, pasando de una sociedad basada en la industria a una sociedad globalizada basada en la información. Esta nueva sociedad se caracteriza por la libre circulación de materiales y flujos económicos, donde la información, las comunicaciones y las habilidades son los elementos clave que forman el tejido económico mundial. (De Angelis y Rodrigues, 2011).

Según Calandra y Araya (2009) durante los primeros años de la década de los noventa, se empezó a utilizar la abreviación “TICs” para referirse a las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Con el paso del tiempo, esta expresión evolucionó para incluir las denominadas Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación, abreviadas como N'TIC, en el comienzo del nuevo milenio. En 1965 se estableció el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) con el propósito de mejorar la calidad de vida de las naciones.

Según lo expuesto por el PNUD (2000) se definió el término de la siguiente manera;

Las TICs agrupan un conjunto de sistemas necesarios para administrar la información, y especialmente los ordenadores y programas necesarios para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla. Los primeros pasos hacia una Sociedad de la Información se remontan a la invención del telégrafo eléctrico, pasando posteriormente por el teléfono fijo, la radiotelefonía y, por último, la televisión . (Calandra y Araya, 2009, p.15).

Siguiendo la línea de estos autores, con la llegada de Internet, la telefonía móvil y el GPS, surgieron las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (N'TIC). La transición de N'TIC a TICs se basa en la tecnología de información y comunicación, y no solo en la era de la computación (Calandra y Araya, 2009).

3. Conceptualización de la Infancia

La infancia en su definición más lineal, refiere, según el diccionario de la Real Academia Española (RAE, 2001) al “primer período de la vida de la persona, comprendido entre el nacimiento y el principio de la adolescencia”. No obstante, se trata de una construcción social compleja que trasciende una definición lineal, la cual solamente está delimitada por el comienzo y el final de una etapa evolutiva. La infancia es una etapa fundamental en el desarrollo humano que, siguiendo los aportes de la UNICEF (2005) “es mucho más que la época que transcurre antes de que la persona sea considerada un adulto”. Idem por su parte, Jaramillo (2007) resalta que la noción proyectada de la infancia depende del momento cultural de cada época transitada. Así se pasó de la conceptualización de infancia que se tenía en el siglo IV, cuando los niños eran considerados sujetos totalmente dependientes e indefensos, a la del siglo XVI, cuando se los percibía como adultos pequeños y seres humanos inacabados. A partir de los siglos XVII y XVIII, los niños comienzan a ser reconocidos como seres con características propias, y la infancia como “un mundo de experiencias y expectativas distintas a las del mundo adulto” (Jaramillo, 2007, p. 112).

Pero quizás el cambio más trascendental que operó sobre el concepto de infancia tuvo lugar a partir del siglo XX con la Convención Internacional de los Derechos del Niño (CDN), aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1989. Según la UNICEF (2006), bajo dicho tratado internacional se establece por primera vez el reconocimiento de los niños, niñas y adolescentes otorgándoles la condición de ciudadanos con igualdad de derechos. La CDN establece claramente la independencia de la niñez con respecto a la edad adulta, definiéndose desde el momento del nacimiento hasta los 18 años. Al introducir el nuevo concepto de infancia se destaca que, los niños no deben ser vistos como simples objetos de posesión, sino como individuos con plena libertad de expresión y opinión, cuyas voces deben ser tomadas en cuenta. Además, se descarta la noción de considerarlos como adultos en pleno desarrollo.

En consonancia con este enfoque, es plenamente válido sostener que los niños son seres humanos e individuos con plenos derechos. De hecho, se reconoce que la infancia constituye una etapa singular y resguardada, en la cual se debe fomentar activamente el desarrollo y brindar apoyo integral para que los niños puedan crecer, aprender, disfrutar y alcanzar su pleno potencial con dignidad (UNICEF, 2006).

Retomando los aportes de Leonor Jaramillo (2007), debido a que la infancia se conceptualiza en base a las transformaciones que ocurren en cada época, la niñez, no puede ser entendida como una categoría universal e inmutable. Por el contrario, se debe de considerar cómo las transformaciones histórico-culturales influyen en la construcción de esta categoría.

En adición a lo anteriormente mencionado, mientras en la antigüedad la infancia no era considerada como una etapa separada de la vida adulta (sino más bien como una preparación para la misma), por el contrario en la actualidad, la niñez se ha convertido en una etapa crucial para el desarrollo humano y se ha establecido como una categoría socialmente reconocida y protegida.

En síntesis, se puede identificar una evolución gradual del término a lo largo de la historia, en la que han influido factores sociales, culturales, políticos y económicos. Sin embargo, se pueden identificar algunos hitos importantes, como la transformación de la perspectiva de la niñez, especialmente a partir de la Modernidad, periodo que tuvo lugar entre los siglos XV y XVIII. Durante esta época, se produjo un avance en la escolarización progresiva y se comenzó a instaurar el "deber" de los padres hacia sus hijos, en términos de proveer sustento, educación, corrección y ser un buen ejemplo (Guerra, 2000). Debido a estos cambios, la perspectiva de protección y asistencia hacia la infancia se ha ido desplazando hacia una perspectiva de participación y autonomía.

Según los aportes de UNICEF (2020), los primeros tres años de vida de un infante son fundamentales para su desarrollo debido a que la capacidad del cerebro para aprender es mayor en comparación con otras etapas de la vida. Es por este motivo, que es esencial asegurarnos de que los niños y niñas reciban un entorno adecuado para su crecimiento, ya que, su cerebro está en constante desarrollo y sus neuronas tienen la capacidad de establecer conexiones a un ritmo increíblemente rápido, creando alrededor de 700 a 1000 nuevas conexiones por segundo.

Al período comprendido entre la gestación y los 7 años, se le llama Primera Infancia y es decisivo para el desarrollo motor, cognitivo y socioafectivo (Jaramillo, 2007). Conforme a Investigaciones realizadas por neurocientíficos mencionadas por la Organización de los Estados Americanos (2010) reconocen:

La importancia de la primera infancia como un periodo de fuerte impacto en la calidad de vida posterior de la persona, por tratarse de una etapa de significativo crecimiento y

desarrollo cerebral, en donde la alta plasticidad que posee el cerebro permite que las experiencias vividas lo modelen tanto estructural como funcionalmente. (Campos, 2010, p.48)

4. TICs, implicancias y su impacto en la Primera Infancia

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) tuvieron su origen en la segunda mitad del siglo XX, más precisamente en la década de 1950, cuando surgieron las primeras computadoras y las primeras redes de comunicación. Este desarrollo tecnológico provocó una auténtica revolución en el mundo, no solo a nivel tecnológico sino también sociocultural, y su impacto se hizo sentir especialmente en áreas como la informática, la educación y los negocios. Se trata de un cambio histórico que provoca una irrupción significativa, transformando todos los ámbitos de la vida (Roca, 2015). Según Vaughan (2002), las TICs pueden entenderse como un conjunto de herramientas y dispositivos que se utilizan para gestionar la información, incluyendo los ordenadores y programas necesarios para almacenar, procesar, transmitir y recuperar datos.

Es importante destacar que, el origen de la sociedad de la información se remonta a la invención del telégrafo eléctrico (los primeros equipos fueron inventados por el estadounidense Samuel F. B. Morse en 1836) seguido por el teléfono fijo, la radiotelefonía y la televisión. No obstante, con la llegada de Internet, la telecomunicación móvil y el GPS, han surgido nuevas tecnologías de la información y la comunicación que han revolucionado la forma en que interactuamos y nos comunicamos en la sociedad actual (Castells, 1999).

Sí bien es importante considerar la evolución histórica de las TICs para comprender su contexto, también es fundamental tener en cuenta las diferencias generacionales en su adopción y uso. Marc Prensky (2001) estableció los conceptos de nativo e inmigrante digital. A los niños que nacieron en la era digital, se los llama "nativos digitales". Pero, por otro lado los inmigrantes digitales, son quienes deben de adaptarse a las nuevas tecnologías, ya que puede decirse que nacieron antes del auge de ellas. Sin embargo, en la literatura también se pueden encontrar otras designaciones como "N-GEN" para Generación en Red y "D-GEN" para Generación Digital (Prensky, 2001).

Resulta de suma relevancia reconocer que a lo largo del tiempo se ha producido una distorsión en el significado del concepto de "nativo digital", puesto que no es adecuado considerar automáticamente a aquellos individuos nacidos en la década de los noventa como nativos digitales. Este enfoque puede ser interpretado como una perspectiva reduccionista. Siguiendo esta línea, otra interrogante ante los aportes de Prensky es que la disponibilidad de información no garantiza necesariamente el acceso a una mayor inteligencia. Ya que, si un sujeto se enfrenta a una sobreestimulación a las TICs pero, se falla en el desarrollo de procesos cognitivos (esto quiere decir; acompañando y estimulando el aprendizaje, por ejemplo) se puede decir que se limita a un mero consumo de las mismas. El término de "nativos digitales" ha experimentado una evolución, en la medida en que para aludir a las generaciones actuales se ha adoptado la denominación de "nuevas habilidades" (Vásquez, 2019).

Al investigar estudios relacionados con el uso de las TICs en la primera infancia, se observa que son escasos y se centran principalmente en niños que comienzan su educación formal en el sistema escolar. Las TICs han ampliado el horizonte traspasando las fronteras de lo desconocido, dando paso a nuevas concepciones y modos de vida, acercándonos a diferentes lugares y personas. Según Guerra (2017) puede constatarse que la tecnología rompe barreras socio-económicas, ocupando gran parte de espacios tanto públicos como privados, estando presente en la mayoría de los hogares, habiéndose instalado un acceso masivo a las mismas sin límites de edad y ofreciendo los más variados contenidos. Las nuevas tecnologías moldean y crean subjetividades. La inclusión de ellas en la vida cotidiana tiene como consecuencia cambios en la forma en que construimos vínculos (p.23).

Se parte de la base de que las interacciones diarias que los niños tienen con las nuevas tecnologías tienen un impacto en la calidad de su producción simbólica. Esto se refiere a la forma particular en que un infante interpreta y se relaciona con el mundo que lo rodea. Cada uno tiene una manera única de apropiarse y producir con las tecnologías, lo cual está relacionado con la calidad de las relaciones iniciales que ha establecido con sus seres cercanos y significativos. Estas experiencias tempranas se convierten en parte de su subjetividad a medida que se van moldeando y transformando en su propia forma de ser (Patiño, 2013)

En la primera infancia, la confianza en los cuidados parentales es esencial para el desarrollo de experiencias enriquecedoras y creativas que pueden mejorar el aprendizaje. Al fomentar estas experiencias, se crea una nueva forma de apoyo y acompañamiento. La escuela es la primera institución social que amplía el universo simbólico de un niño. Aunque los

niños tienen un acceso más fácil a los recursos tecnológicos, no siempre los utilizan de manera creativa, crítica y autónoma. Es importante que los niños usen las tecnologías para crear y desarrollar su propia creatividad (Patiño, 2013)

Se destaca que la aparición y popularidad de Internet ha cambiado la manera en que nos comunicamos y ha llevado a una sociedad hiperconectada y globalizada. Esto ha tenido un impacto significativo en el uso de diferentes dispositivos tecnológicos. (Balaguer, 2003).

Según Lipovetsky (2006), no estamos experimentando el fin de la modernidad, sino que actualmente estamos en una época en la que la modernidad se ha intensificado y llevado a un nivel extremo. De acuerdo con el autor, esto nos sitúa en la era "hipermoderna".

La expresión "modernidad líquida", creada por Bauman (2002), se refiere a la fase tardía de la modernidad, que describe la transición de una modernidad "sólida" y estable a una modernidad "líquida" y adaptable. Esta última se caracteriza por ser más flexible y cambiante en su forma, en contraposición a la modernidad "sólida", que se basa en estructuras y valores estables y duraderos. El autor sostiene que la hipermodernidad se distingue por un sentido de movimiento constante en todas sus dimensiones. Todo lo que hacemos como seres humanos será siempre una tarea incompleta, insuficiente e inacabada, ya que hay una búsqueda constante de perfeccionamiento y mejoramiento continuo.

En la sociedad actual, según Bauman (2008), existe una necesidad de rapidez, precisión e incluso inmediatez en todo lo que hacemos, incluyendo el consumo. Hay una constante necesidad de satisfacer nuestros deseos de manera inmediata, lo que a menudo deja una sensación de insatisfacción constante, ya que siempre hay otro deseo que espera ser realizado. La rapidez e inmediatez también se reflejan en las comunicaciones y la gestión de información, lo que lleva a que el concepto de tiempo y espacio se vea alterado. Con un simple clic, podemos enviar mensajes a cualquier parte del mundo en cuestión de segundos.

Ogburn y Nimkoff (1976) se centraron en examinar cómo la tecnología ha influido en la privacidad familiar, y cómo la aparición de nuevos dispositivos tecnológicos, como la televisión o la computadora, han cambiado la forma en que las personas pasan su tiempo libre y cómo interactúan en el hogar. Esto ha transformado la forma en que las personas se comunican y comparten información, impactando en la socialización de los niños en el hogar.

Es importante mencionar, que existen brechas digitales que no se limitan a la mera cuestión de acceso. La misma, se ha convertido en la nueva línea divisoria, ya que un gran número de niños que podrían aprovechar los beneficios de la tecnología digital están siendo

excluidos de ella. En todo el mundo, aproximadamente el 29% de los jóvenes, es decir, unas 346 millones de personas, no tienen acceso a Internet. Esto quiere decir que, aunque las tecnologías digitales ofrecen oportunidades de aprendizaje y educación a los niños, (especialmente en zonas remotas o durante situaciones de crisis humanitarias) estas disparidades digitales también reflejan las desigualdades económicas preexistentes. Lo que sucede, es que esto favorece a los niños provenientes de entornos más privilegiados, mientras que, los niños más pobres y desfavorecidos son privados de las mismas posibilidades (UNICEF, 2017).

Según el informe más reciente del Common Sense Media sobre el uso de los medios en Estados Unidos en niños en primera infancia, “se revela que el 38% de los niños menores de dos años utilizan regularmente dispositivos móviles como smartphones, iPod Touch o tabletas”. (Roca, 2015, p.48). Los niños pueden pasar horas frente a una pantalla sin tener una percepción clara del transcurso del tiempo.

Además, se han observado cambios recientes en los hábitos de los niños y jóvenes, donde se está viendo menos televisión abierta que antes. Por el contrario, se ha incrementado el uso significativo de servicios de televisión como Netflix, Amazon Prime u otros similares, siendo YouTube la plataforma preferida (Ofcom, 2019). Esto ha llevado a un aumento importante del uso de internet entre los niños de la primera infancia.

4.1 Efectos Psicológicos de las TICs en la Primera Infancia

Según el informe de UNICEF "Niños en un mundo digital" (2017), los expertos indican que el uso excesivo de la tecnología digital por parte de los niños puede aumentar su riesgo de sufrir depresión y ansiedad. Sin embargo, en ciertos casos, los infantes que tienen dificultades para relacionarse en persona pueden encontrar amistades y apoyo social en línea que no obtienen en otros entornos. Además, los niños con relaciones sólidas utilizan internet para reforzarlas, mientras que los niños que sufren a causa de depresión, estrés o problemas en el hogar pueden encontrar que la experiencia digital agrava sus dificultades existentes.

Por otro lado, señala Pedrouzo et al. (2020) que las asociaciones de pediatría han expresado especial preocupación por el uso excesivo de la tecnología y, sugieren evitar la exposición de los niños a dispositivos electrónicos antes de los 18 meses de edad, además de

limitar su uso a una hora diaria para infantes de entre dos y cinco años de edad. Si a partir de los 18 meses comienzan a estar expuestos a pantallas con mayor frecuencia, se recomienda la presencia de un adulto que acompañe la selección de contenido para una adecuada interpretación del mismo. Esto se debe a que la evidencia sobre los beneficios de esa exposición a temprana edad es limitada, y también porque podría interferir con otras actividades que son importantes para el desarrollo infantil.

García y Matamoros (2019) sugieren que el aumento del sedentarismo en los niños, debido a la popularidad de las consolas de juegos, computadoras y dispositivos móviles, ha llevado a una reducción en la actividad física y un cambio en los patrones de juego. Los juegos ahora implican simplemente presionar botones, sin la necesidad de usar la creatividad o realizar actividades que impliquen movimiento. Los autores también argumentan que los patrones sedentarios en la infancia pueden persistir durante toda la vida, lo que hace aún más importante promover la actividad física y la alimentación saludable desde temprana edad.

En cambio, Gavoto et al. (2020) plantean que el uso de las pantallas, bien sea TV, computadora, cine, tablets o smartphones, siempre ha estado asociado al sedentarismo y a la obesidad, así como también es posible pensar que tienen algún impacto sobre el neurodesarrollo del niño; sin embargo la evidencia científica existente mostró una correlación muy débil entre el tiempo de uso de pantallas y problemas de conducta, ansiedad, hiperactividad, baja autoestima, bajo nivel de bienestar, síndrome metabólico, peores condiciones cardiorrespiratorias, deficiencias en el desarrollo cognitivo, peores logros educativos y peor calidad de sueño. Aunado a lo anterior, el autor menciona que hay otros factores que se ven afectados por el uso de la tecnología, tales como el sueño, los hábitos alimenticios, la interacción social y el desarrollo de la vida familiar.

Pérez y Contreras (2018) consideran que el uso de los dispositivos móviles y las redes sociales, han construido un sistema de lógica comunicativa, que genera en los niños un sistema relacional diferente al que se había conocido y les permite desarrollar habilidades críticas, activas y con un nivel de responsabilidad en el uso de las redes, que les permite tener la alfabetización mediática y digital requerida en la sociedad virtual actual.

Por lo tanto, estas nuevas habilidades digitales que son necesarias en la actualidad en los diferentes ámbitos de la vida, pueden formar parte de una nueva forma de socialización e integración al grupo social al que pertenecen, lo que plantea la cuestión sobre si esta forma de socialización es igual de efectiva en los niños.

Retomando los aportes del Informe “Niños en un mundo digital”:

Las TIC han cambiado la manera en que los niños establecen y mantienen sus amistades, algo que les permite estar en contacto con sus compañeros casi constantemente. También han transformado la manera en que los niños pasan su tiempo libre, proporcionándoles un acceso constante a videos, actualizaciones de las redes sociales y juegos muy absorbentes. Muchos adultos temen que estos cambios no sean positivos, y les preocupa que el tiempo excesivo frente a la pantalla esté aislando a los niños de sus familias y de su entorno, acrecentando la depresión e incluso contribuyendo a su obesidad. (UNICEF, 2017, p.25)

En este sentido, se encuentran importantes contradicciones en la literatura, por un lado mientras que en el sistema educativo se incorporan cada vez más estrategias que incluyen el uso de la tecnología, por el otro lado la Academia Americana de Pediatría y la Sociedad Argentina de Pediatría, manifiestan su preocupación por las consecuencias que puede tener en el infante la exposición exagerada a la radiación de las pantallas y por ver minimizada la capacidad de socialización de los niños. Es importante por ello, conocer los diversos aspectos que engloban el proceso de socialización, ya que por lo mencionado anteriormente, posiblemente el problema en la actualidad no tiene que ver con la disminución de un proceso social, sino con la transformación en las formas de relacionarse y comunicarse. (Pedrouzo et al., 2020)

En cuanto al impacto de la exposición prolongada a pantallas en la salud ocular de los niños, los expertos han alertado sobre el riesgo de desarrollar miopía debido al aumento del tiempo que los infantes pasan frente a dispositivos electrónicos y a la disminución del tiempo al aire libre. La miopía es una condición ocular que puede provocar graves problemas en el futuro. Durante las últimas tres décadas, se ha observado un notable incremento en la tasa de miopía en niños, lo que resalta la importancia de prevenir su aparición (AAP, 2016)

4.2 Uso de las TICs en la Infancia: Ventajas y desventajas

Las tecnologías digitales ofrecen a los niños oportunidades valiosas para aprender y recibir educación, especialmente en áreas remotas y durante situaciones de crisis humanitaria. Además, les permiten acceder a información relevante sobre problemas que impactan a sus comunidades y pueden ayudarles a encontrar soluciones. (Unicef, 2017)

La sociedad actual experimenta transformaciones aceleradas que nos obligan a adquirir una formación temprana y efectiva para adaptarnos al "nuevo mundo". Las TICs, por su parte, se distinguen por su interactividad, instantaneidad, interconexión y digitalización, lo que les permite producir y transmitir información de manera eficaz. Tal como se ha demostrado en los subapartados anteriores, los niños en la etapa de la primera infancia tienen la facilidad de utilizar las Tecnologías de la Información y Comunicación desde que nacen, esto se debe a que las mismas están presentes en el entorno familiar, ya que tanto los padres o cuidadores las utilizan mientras comparten tiempo con ellos.

Las nuevas tecnologías, que forman parte del día a día de las personas desde el momento en que nacen, proporcionan no solamente nuevas oportunidades para acceder a información y comunicación, sino también nuevos enfoques en cuanto a la forma en que se relacionan con su entorno social. Esto se logra mediante la adquisición y desarrollo de habilidades socioafectivas renovadas y actualizadas (Trucco y Palma, 2020).

Fombona et al. (2020) señalan las diversas ventajas del uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) en entornos educativos. Estos resaltan que las mismas favorecen la integración también de personas con necesidades especiales motoras o sensoriales. Además, su uso, tiene posibilidades de alcance muy diversas, las cuales contribuyen en la formación del niño y en el desarrollo de la competencia digital.

Según Anusca Ferrari, se entiende como competencia digital al;

Conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, estrategias y valores que son puestos en acción cuando usamos las TIC y los medios digitales para realizar tareas, resolver problemas, comunicar, tratar información, colaborar, crear y compartir contenido, y construir conocimiento de forma efectiva, eficiente, apropiada, crítica, creativa, autónoma, flexible, ética y reflexiva. (2012, p. 30)

Adquirir competencias digitales no se trata únicamente de aprender y mejorar habilidades tecnológicas, también implica obtener conocimientos, valores, actitudes, normas y ética relacionados con las TICs para aprovecharlas al máximo. Además, es fundamental reflexionar sobre el uso responsable de los datos obtenidos a través de ellas. Unicef (2021) ha expresado su preocupación por la salud física y emocional de los niños y niñas, ya que hay evidencia que sugiere que el tiempo que pasan en internet está relacionado con una disminución en la realización de actividades al aire libre, una peor calidad del sueño, la aparición de más síntomas de ansiedad y el desarrollo de hábitos alimentarios poco saludables.

Por otro lado, el uso de aplicaciones móviles, facilitan la adquisición de conocimientos dado que se adapta a las necesidades particulares de cada niño, variando entre niveles, lo que lo lleva a avanzar y eso es considerado un reto o simplemente permitiendo comenzar a trabajar a partir de los conocimientos previos del infante. Fombona et al. (2020) consideran que el uso de aplicaciones móviles durante el proceso educativo en la Educación Primaria, tales como: Duolingo, Aula 365, Memoria Infantil para Niños, están diseñadas considerando un desarrollo didáctico, que permite adquirir vocabulario, comprensión de temas, expresión oral, además de seguir un sistema de evaluación, de manera sencilla y amigable, que genera un efecto de autogestión del conocimiento, lo cual estimula la atención del niño.

Es importante tener en cuenta que, aunque las aplicaciones móviles y las tecnologías digitales pueden ser herramientas muy útiles para el aprendizaje y el entretenimiento de los niños, también existe el riesgo por un uso excesivo que pueda tener efectos negativos en su salud física y mental. En esta línea, Mares (2012) expresa que el uso excesivo de las tecnologías digitales en niños puede estar asociado a una variedad de trastornos y problemas de salud, incluyendo el trastorno de déficit de atención e hiperactividad, trastornos de coordinación, retrasos en el desarrollo, dificultades de aprendizaje, trastornos del procesamiento sensorial, ansiedad, depresión y trastornos del sueño. Es importante tener en cuenta que estos problemas no están necesariamente causados directamente por el uso de las tecnologías, sino que pueden ser el resultado de una combinación de factores, incluyendo la falta de actividad física y la exposición prolongada a pantallas. Por lo tanto, es necesario un uso equilibrado y adecuado de las tecnologías digitales en los niños para prevenir o reducir estos problemas de salud.

Según Santos y Osório (2008), el uso de las TICs en la educación temprana, destaca su potencial para mejorar el aprendizaje y el desarrollo infantil en áreas como la alfabetización, la creatividad y el pensamiento crítico. Los autores defienden la necesidad de una integración

cuidadosa y reflexiva en los programas de educación inicial, asegurando su adaptación a las necesidades y características individuales de los niños y fomentando un enfoque equilibrado y responsable en su uso. Dichos autores concluyen que, si se utilizan adecuadamente, pueden ser una herramienta valiosa para mejorar la calidad de la educación y el bienestar infantil.

En la contracara del asunto, Alfredo Cerisola (2017), examina cómo el uso excesivo de los medios tecnológicos, tales como teléfonos móviles, tabletas y televisores, pueden afectar negativamente el neurodesarrollo infantil. El autor destaca que los niños en edad temprana están en una etapa crítica de desarrollo cerebral y que la sobreexposición a los medios tecnológicos puede afectar negativamente la calidad del sueño, la atención y el desarrollo cognitivo y emocional. Además, expone que el abuso de los medios tecnológicos puede tener efectos negativos en el desarrollo de habilidades sociales, como la empatía y la capacidad de interactuar cara a cara con los demás. Por consiguiente, se debate sobre la posible repercusión negativa de dichos medios en la capacidad de los niños para regular sus emociones y en su salud mental en general.

Continuando con la perspectiva del autor:

Los niños menores de 2 años y medio no pueden aprender palabras nuevas a partir de videos si los padres no participan de esa actividad y si no introducen esas mismas palabras en interacciones en la vida diaria. Estos niños necesitan de la exploración con sus manos y de la interacción social para desarrollar sus habilidades cognitivas, del lenguaje, motoras y socio-emocionales. Debido a sus habilidades atencionales, de memoria y simbólicas inmaduras, los lactantes y los niños pequeños no pueden aprender de los medios digitales tradicionales como lo hacen de la interacción con sus cuidadores y tienen dificultades para transferir el conocimiento a su experiencia tridimensional. (Cerisola, 2017, p. 127)

El Dr. Alfredo Cerisola hace alusión a la importancia de que los padres establezcan límites en el tiempo que sus hijos pasan frente a las pantallas y que fomenten actividades que estimulen el crecimiento cognitivo, emocional y social de los niños. Además, destaca la relevancia de que los padres sean un modelo a seguir en el uso responsable de los medios tecnológicos. Y en definitiva, podemos concluir que, para el aprendizaje y desarrollo de los niños pequeños, resulta esencial la interacción social y la exploración física.

De acuerdo a los datos del Informe de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) realizado por Francesca Gottschalk, se destacan aspectos positivos y negativos por la exposición de los medios digitales en la Primera Infancia. Entre ellos, el uso prolongado de la pantalla y la luz azul afectaría a la producción de melatonina. Más de tres horas diarias podrían afectar la respuesta del cortisol en los niños en edad escolar (Gottschalk,2019). En cambio, podemos decir que un aspecto positivo es que las TICs pueden ser un facilitador para el aprendizaje en general, logrando cierta independencia y autonomía en los infantes ya que brinda el desarrollo de habilidades digitales relevantes.

Es importante tener en cuenta que existen distintas posiciones respecto al uso de las tecnologías digitales en la primera infancia. Mientras algunos defienden su uso para mejorar el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los niños, otros alertan sobre los posibles riesgos para su salud física y mental. Aunque se han realizado numerosos estudios sobre el tema, aún hay efectos que se desconocen y que requieren mayor investigación. Sin embargo, es evidente que las tecnologías digitales forman parte de nuestra vida cotidiana y su uso seguirá creciendo en el futuro. Por lo tanto, es importante seguir reflexionando y debatiendo sobre su uso responsable en la primera infancia, considerando siempre el bienestar y el desarrollo integral de los niños.

4.3 Análisis sobre el rol del adulto ante la presencia de las TICs

La familia es un punto crítico en cuanto a la influencia de las TICs en la crianza de los infantes. Por lo cual, es importante que los padres cuenten con estrategias adecuadas para afrontar el desafío de educar e involucrar a sus hijos de manera integral en la era digital. El éxito en este aspecto depende de la implementación de una mediación familiar óptima superando las barreras que pueden surgir debido a la brecha digital. A menudo se pasa por alto que las experiencias vividas en el entorno familiar y lo que se aprende allí son determinantes en la formación del ser humano (Roca, 2015).

Para una adecuada gestión del uso de las tecnologías digitales en los niños, se recomienda orientar y realizar planes de capacitación a los padres, para que puedan enseñar a tener un uso responsable de las mismas y así contribuir a disminuir el uso problemático de los mismos. Además que al usarlas de manera positiva, se desarrollan habilidades digitales que

son necesarias para enfrentar los desafíos actuales de la sociedad. (Besolí, Palomas, Chamarro, 2018).

Durante los primeros años de vida, entre cero y tres años de edad, los niños experimentan un rápido desarrollo cerebral. Durante este período, gran parte de su comportamiento y aprendizaje se basa en la imitación de los adultos y personas que les rodean (Campos, 2010). Por lo tanto, es fundamental proporcionar un entorno seguro y estimulante para que los niños puedan explorar, aprender y desarrollarse de manera saludable.

Según Moreno et al., (2021), los padres tienen la responsabilidad de intervenir en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) por parte de sus hijos, y pueden hacerlo de diferentes maneras según su estilo de mediación. En primer lugar, la *mediación restrictiva* implica establecer límites y reglas para el uso de las TICs, incluyendo cuándo y por cuánto tiempo se pueden utilizar y qué contenidos específicos se pueden acceder. En segundo lugar, la *mediación compartida* implica participar activamente con los hijos en el uso de las TICs, y discutir juntos los contenidos que pueden generar debate. Y en tercer lugar, existe la *mediación instructiva*, la cual implica que los padres actúan como guías para sus hijos, brindándoles consejos, aclaraciones y explicaciones sobre los contenidos de las TICs. Finalmente, la *mediación desenfocada* implica que los padres permiten que los hijos utilicen las TICs con poca o ninguna supervisión o guía.

El Pediatra Álvaro Posada (2019) en una entrevista sobre TICs recomienda que si los niños en la primera infancia van a utilizar las TICs, lo sea para interactuar socialmente con personas reales, como familiares o amigos, con el fin de fomentar el establecimiento de relaciones sociales saludables. Es importante destacar que este uso debe ser supervisado y guiado por adultos responsables, y se debe fomentar un uso responsable y equilibrado de la tecnología.

En la Guía para educar saludablemente en una sociedad digital (2015), se proporcionan consejos a los padres sobre cómo abordar el uso de la tecnología por parte de sus hijos. Las recomendaciones incluyen:

- Establecer límites y normas claras para el uso de Internet y las redes sociales de forma responsable y segura, adaptándose a la edad y madurez de los niños.
- Enseñar a los niños a proteger su privacidad en línea y evitar compartir información personal con desconocidos.

- Fomentar un equilibrio entre el uso de la tecnología y otras actividades, como el deporte, la lectura, la música y los juegos en familia.
- Proporcionar acceso a contenido digital educativo y de calidad, y utilizar la tecnología como una herramienta para el aprendizaje y la creatividad.
- Mantenerse informado sobre los riesgos y tendencias en línea que puedan afectar a los niños, y buscar orientación y apoyo si se tienen dudas o problemas. (Roca, 2015)

Por otro lado, la Academia Americana de Pediatría (2016) ofrece una serie de recomendaciones a los padres sobre cómo abordar el uso de la tecnología por parte de sus hijos. Algunas de las recomendaciones más importantes comprenden:

- Limitar el tiempo que los niños pasan frente a las pantallas, incluyendo televisores, computadoras, tabletas y teléfonos móviles. Para los niños de 2 a 5 años, se recomienda no más de una hora al día, mientras que para los niños mayores de 6 años, se sugiere establecer límites individuales.
- Evitar el uso de tecnología durante las comidas, en el dormitorio y al menos una hora antes de dormir.
- Asegurarse de que el contenido al que los niños tienen acceso sea apropiado para su edad y desarrollo, y que los padres supervisen el uso de la tecnología en todo momento.
- Utilizar las tecnologías como una herramienta para la educación y el aprendizaje, y no como un sustituto de la interacción social y el juego físico.
- Mantener una comunicación abierta y honesta con los hijos sobre los riesgos y beneficios de la tecnología, y establecer reglas y límites claros en conjunto.

La AAP (2016) también recomienda a los médicos que informen a los padres sobre las pautas de uso de la tecnología y les proporcionen recursos y herramientas para fomentar un uso saludable y equilibrado.

En conclusión, aunque existen algunas diferencias en las recomendaciones, ambas hacen hincapié en la importancia de establecer límites claros y adaptados a la edad de los niños, supervisar el contenido al que tienen acceso, fomentar un equilibrio entre el uso de la tecnología y otras actividades, y educar a los niños sobre los riesgos y beneficios de la tecnología. Es importante tener en cuenta que estas guías son solo una herramienta y que cada familia puede tener necesidades y situaciones diferentes que requieran enfoques personalizados.

5. Socialización como proceso: retos y oportunidades

David Amorín (2008) define la socialización como un proceso:

“El proceso de socialización es un proceso ideologizador y es cauce del desarrollo. Requiere de una inserción, un pasaje del sujeto por grupos de referencia y pertenencia, y ese pasaje tránsito, aporta una determinada visión del mundo que el sujeto hace propia y reproduce.” (p.82)

Este autor añade, que los grupos de referencia y pertenencia son la familia, el sistema educativo, las organizaciones donde se ejercen las prácticas laborales.

La socialización ha sido definida por Marí (2005) como el proceso que permite al individuo desarrollarse y formarse de manera apropiada a la sociedad a la que pertenece, a través de la socialización se introducen la cultura, las costumbres, las normas y el lenguaje.

Terol et al. (2022) consideran que el proceso de socialización, permite a un individuo adaptarse a su entorno sociocultural, por lo tanto transforma al sujeto de un simple “organismo biológico” a un individuo aceptable socialmente, es decir un “ser social”. Es importante mencionar que por tratarse de un proceso, le aporta el carácter dinámico, el cual puede ser transformado en cualquier momento de la vida, la socialización involucra también los diversos medios a través de los cuales se lleva a cabo, tales como: las redes sociales, la Internet, entre otros.

En este sentido, Simkin y Becerra (2013) plantean a la socialización como el proceso que permite integrar a las personas, a través de la adquisición de normas, el rol que desempeñan, los valores morales, las actitudes y las diversas creencias de la cultura de su entorno, este proceso se genera por medio de la familia, los centros educativos, los medios de comunicación, las redes sociales y el grupo de pares, con quienes se desarrolla el individuo, es decir con los diversos agentes sociales.

En otras palabras, el proceso de socialización es un fenómeno que ocurre predominantemente durante la infancia y la adolescencia, y que establece las bases para la formación de la identidad y el comportamiento de un individuo en la edad adulta. Es decir, se

trata de un proceso complejo que implica múltiples factores, incluyendo la familia, la escuela, los medios de comunicación, la religión y la cultura en general.

A medida que la sociedad evoluciona, se incorporan nuevos elementos a la socialización que deben ser considerados para un desarrollo óptimo del individuo. Por ejemplo, en la era digital, las redes sociales y la tecnología en general han cambiado la forma en que los jóvenes interactúan entre sí y con el mundo que les rodea. Los individuos están en constante interacción con su entorno social, y estos encuentros influyen en la forma en que piensan, sienten y actúan.

De acuerdo con lo expuesto por Carrasco (2010), el infante es un ser bio-psico-socio-cultural que muestra una expresividad psíquica. Además, el niño está inmerso en un contexto social en el que interactúa con individuos y objetos afines o diferentes a él en términos de edad y especie. Para lograr una eficaz habilidad social, es crucial que el niño establezca vínculos con su entorno. La familia, el entorno educativo y los compañeros son los pilares que suministran el soporte y la estructura necesarias para el desarrollo psicológico adecuado del niño en esta fase trascendental.

Uno de los aspectos clave de la socialización en la primera infancia es el vínculo que se establece entre el niño y sus cuidadores. Los bebés necesitan sentirse seguros y protegidos para poder desarrollarse adecuadamente. Cuando los cuidadores responden a las necesidades del niño de manera sensible y amorosa, se establece un vínculo de apego seguro que permite al niño explorar el mundo con confianza, sabiendo que siempre tendrán un lugar seguro al cual volver. Esta base segura incluye la provisión tanto de necesidades físicas como emocionales.

Según Bowlby (1989), los padres, así como otros cuidadores primarios, educadores, familiares y amigos que interactúan con el niño/a son de gran importancia en la creación de un ambiente de protección, nutrición y cuidado que provea al niño/a de la estabilidad emocional necesaria para su socialización y construcción de una estructura de confianza básica.

Según el estudio “La primer infancia en la era de la transformación digital” realizado por la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI, 2022), durante el primer año de vida se establecen los cimientos de la comunicación a través de las interacciones que el niño tiene con su madre y su familia. En ellas, es crucial prestar atención a las expresiones faciales, el tono de voz apropiado, los balbuceos y la capacidad de coordinar lo que se oye con lo que se ve. Esto a su vez está relacionado con el contexto y se

enmarca en lo que se conoce como funciones de comunicación. Por lo tanto, es importante resaltar que los cuidadores principales desempeñan un papel fundamental en la prevención y promoción de medidas que fomenten un desarrollo óptimo de los niños, ya que influyen significativamente en la formación de la inteligencia, personalidad y conductas sociales (OEI, 2022)

5.1 Influencia de las TICs en la socialización durante la Primera Infancia

Según Buelga y Calvo (2022), las Tecnologías de la Relación, Información y Comunicación (TRIC) están promoviendo nuevas formas de socialización, especialmente entre los niños y jóvenes. Estos autores argumentan que es muy relevante cómo los niños y niñas están interactuando a través de contextos mediados por pantallas, lo que ha transformado la forma en que establecen relaciones, llevan a cabo sus actividades lúdicas y se comunican. Como resultado, el proceso de socialización y la forma en que los jóvenes construyen su identidad personal y grupal también han cambiado.

Los infantes están en contacto con los medios digitales en diferentes momentos, situaciones y contextos. Es una realidad inevitable, dado que la sociedad actual está completamente inmersa en el uso e integración de las tecnologías en nuestra vida cotidiana. Quienes proporcionan a los niños las primeras experiencias y aprendizajes, son los padres y/o cuidadores, en este caso, también son quienes contribuyen a través de su ejemplo y uso, al primer acercamiento a los medios digitales. (Kucirnova y Sakr, 2015).

Se debe de estimular la adopción de estrategias parentales y educativas que promuevan un uso responsable y beneficioso de las TICs, teniendo en cuenta el reconocimiento cada vez mayor que tienen los niños y niñas de estas tecnologías. En este sentido, se debe tener presente la recomendación médica de evitar el uso de medios digitales por parte de niños pequeños y menores de 18 o 24 meses, con la excepción de videollamadas, con el objetivo de salvaguardar su salud y bienestar (AAP, 2016)

Es ampliamente reconocido que la interacción efectiva entre la escuela y la familia puede ofrecer a los niños una imagen positiva de cercanía y relaciones saludables entre las personas que se preocupan por su cuidado. Además, esta relación puede brindar a los niños un ambiente escolar más acogedor y seguro, lo que puede tener un impacto significativo en su desarrollo académico y emocional. Algunos de los aspectos que pueden ser útiles para

reflexionar sobre el rol de las familias y la escuela en la interacción entre la tecnología digital y la primera infancia, pueden ser; establecer límites en el uso de las TICs, establecer zonas libres de tecnología en el hogar, educar a los niños sobre la importancia de la privacidad. Fomentar un uso pedagógico de las tecnologías, buscando el sentido y la funcionalidad en las tareas escolares. Establecer canales de comunicación y coordinación entre la familia y la escuela para diseñar acciones conjuntas que aborden las necesidades del contexto (OEI, 2022)

En conclusión, es fundamental que las familias y la escuela jueguen un rol activo en la promoción de un uso positivo y responsable de las tecnologías digitales en la primera infancia, mediante la implementación de mediaciones parentales adecuadas y la promoción de un enfoque equilibrado y consciente en su uso.

5.2 Juego y tecnología: ¿una nueva combinación?

Según la Real Academia Española (RAE, 2019), la palabra juego viene del latín; *iocus* y supone la acción y efecto de jugar. Es un ejercicio recreativo sometido a reglas y en el cual se gana o se pierde. El juego es una parte fundamental del desarrollo infantil ya que fomenta la creatividad y la imaginación, así como la capacidad de resolución de problemas, la toma de decisiones y la perseverancia. Además, jugar con otros niños promueve habilidades sociales como la comunicación, la cooperación, el respeto y la empatía.

En línea con esta premisa, López Chamorro (2010) plantea que el juego es fundamental para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños, el mismo, les permite explorar y comprender el mundo que les rodea. Menciona, que el desarrollo infantil se encuentra estrechamente relacionado con el juego, ya que, además de ser una actividad natural y espontánea, contribuye significativamente a la formación de la personalidad del niño y al desarrollo de sus habilidades sociales, intelectuales y psicomotoras. El juego le proporciona al niño experiencias que le permiten aprender a vivir en sociedad, conocer sus capacidades y limitaciones, y desarrollar su capacidad de adaptación a diferentes situaciones y contextos.

En el artículo 31 de la Convención sobre los derechos del Niño (CIDN), se establece el derecho de los niños y niñas al descanso, el esparcimiento, el juego, las actividades recreativas acordes a su edad, así como también su derecho a participar libremente en la vida cultural y en las artes (Unicef, 2006).

Freud (1908), en su obra “El creador literario y el fantaseo” expuso que el juego le permite al niño crear su propio universo y darle un nuevo orden a los objetos que existen en su mundo real, de tal manera que los adapta a sus preferencias. Asimismo, el niño es capaz de distinguir entre el juego, en el que pone gran afecto, y la realidad.

Según Winnicott (1971), el juego o la actividad lúdica es aquella que, al satisfacer los instintos, genera placer en el niño. Durante los primeros días de vida, los recién nacidos suelen usar la boca como zona erógena y los dedos, especialmente los pulgares y puños, para satisfacer esa zona. En ese momento, la actividad del bebé se convierte en juego, ya que le permite satisfacer sus instintos y le produce placer. Además de la satisfacción de la zona erógena, el bebé experimenta una sensación de unión y tranquilidad con la madre que luego será reemplazada por los juguetes, como ositos o muñecas, que suelen ser ofrecidos por los padres o cuidadores. Winnicott (1967) señala que los padres esperan que los niños utilicen el juguete regalado, pero son ellos quienes determinan su uso y eligen cuál será su objeto transicional. Este objeto representa el pecho materno, el hogar y la continuidad del espacio donde se encuentra el niño con la madre o el cuidador.

Según la perspectiva de Piaget (1980), el juego se considera una actividad complementaria a la imitación y surge como resultado de la relajación del esfuerzo necesario para llevar a cabo actividades con un propósito adaptativo, en este caso, se realiza por el simple placer y la diversión de dominarlas. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica, ya que las distintas formas de juego que surgen a lo largo del crecimiento del niño son el resultado directo de las transformaciones que experimentan las estructuras cognitivas del niño en paralelo. El juego es el paradigma de la asimilación, ya que es la actividad infantil por excelencia, esencial para que el niño interactúe con una realidad que supera su capacidad de comprensión. El juego, por tanto, representa los dos componentes que son necesarios para toda adaptación inteligente a la realidad y el cambio de una estructura cognitiva a otra.

En suma, es un elemento fundamental en el desarrollo infantil, ya que tiene un papel esencial en la adquisición del lenguaje, en las interacciones con los demás, en la capacidad de resolver conflictos, en la tolerancia a la frustración, en la creatividad, en el desarrollo de habilidades comunicativas y en general en el desarrollo de las capacidades elementales del niño. A través del juego, el niño puede elaborar situaciones que le resultan desagradables o angustiantes, en las que tiene un papel pasivo y que escapan a su control. Sin embargo,

mediante el simbolismo del juego, el niño puede hacer activo lo que vivió de manera pasiva, controlando y reproduciendo situaciones según sus necesidades. De esta manera, el espacio lúdico se convierte en una herramienta clave para el niño en su proceso de desarrollo.

Según Jessen (2003), los juegos digitales y las tecnologías forman parte de la cultura propia de los niños, y son una forma de relacionarse con otros en la sociedad. Los niños tienen la capacidad de elegir sus propios juegos, ya sean tradicionales o digitales, en función de su red relacional con otros niños y sus preferencias personales. Según este autor, aunque es cierto que el fenómeno de grandes grupos de niños interactuando en el mismo espacio físico pueda estar en peligro, esta realidad está siendo reemplazada por las relaciones que los niños establecen con sus pares a través de Internet.

En algunos casos, los niños pequeños pueden quedarse solos frente a una pantalla y perder el tiempo que necesitan para jugar, explorar, interactuar con los demás y el entorno que les rodea. La interacción de los padres y los hijos durante el juego puede verse afectada por la dependencia de los padres a las pantallas. (Pedrouzo, 2020)

En la actual era digital, donde las TICs tienen una gran influencia en la vida de las personas, las pantallas están cada vez más presentes desde edades cada vez más tempranas. Como resultado, los juegos también han evolucionado para adaptarse a estos cambios y se han creado nuevos espacios lúdicos, juegos y formas de jugar. (Núñez Partido y Jódar, 2009) Progresivamente, los niños y adolescentes están invirtiendo una cantidad significativa de tiempo frente a las pantallas, participando en juegos en línea, lo que se ha convertido en la forma de entretenimiento más popular. Los videojuegos están disponibles en una amplia gama de dispositivos, desde computadoras y consolas hasta tabletas y teléfonos, y se actualizan constantemente para atraer a todas las edades. Es común ver a niños de tan solo 2 o 3 años utilizando con habilidad los teléfonos inteligentes de sus padres, encontrando fácilmente los juegos, videos o aplicaciones diseñadas especialmente para ellos, y navegando en estas plataformas con destreza, lo que a menudo sorprende a los adultos. Existen incluso aplicaciones de juegos adaptadas para niños pequeños, y videojuegos disponibles en consolas diseñados para niños desde los 3 años de edad (González, Salazar y Velásquez, 2009).

Podría decirse que los videojuegos son el “ingreso” al mundo de las TICs de los más pequeños. Pero por otro lado, también son una herramienta útil para que los niños se familiaricen con la tecnología y desarrollen habilidades cognitivas y motoras. Pueden promover la orientación espacial, la coordinación visión-motora, la percepción visual y espacial, el razonamiento, la memoria y el desarrollo de redes neuronales. Sin embargo, es importante que

los videojuegos sean apropiadamente elegidos y se adecuen a las edades e intereses de los niños. Además, es fundamental regular el tiempo que se dedica a ellos e intentar acompañar a los niños lo más posible mientras juegan. Es esencial elegir dispositivos cómodos y adecuados que puedan durar y actualizarse a lo largo del tiempo. Además, pueden ayudar a promover su autoestima y lograr motivarlos a superar retos intelectuales y de habilidad (Roca, 2015)

6. La irrupción del COVID-19 y su impacto en el uso de las TICs en la Primera Infancia: una perspectiva Psicológica

Debido a la pandemia de COVID-19, enfermedad causada por el coronavirus SARS-CoV-2 (identificada por primera vez en 2019) la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura informa que en mayo de 2020 aproximadamente 1.200 millones de niños y niñas dejaron de asistir a la escuela de manera presencial. En esta línea, UNICEF (2021) plantea de acuerdo a una investigación realizada por la Universidad Miguel Hernández en España, que previo a la cuarentena, solamente el 15% de los niños y niñas utilizaba dispositivos electrónicos por más de 90 minutos al día. Sin embargo, durante el período de confinamiento, este porcentaje aumentó drásticamente a un 73%. Debido a esta situación, el informe manifestó que se llegó a la conclusión de que la pandemia ha sido la mayor amenaza para el progreso de la infancia.

Ante esta situación, se consideró que las tecnologías digitales eran la mejor opción para brindar continuidad a la educación y evitar que el año escolar fuera considerado como perdido. La pandemia ha llevado a que los niños y jóvenes se vean expuestos a las tecnologías digitales con mayor frecuencia que antes, lo que ha generado incertidumbre sobre su verdadero impacto en ellos. Entonces, los patrones de uso de las TICs han sido alterados debido a la implementación de medidas sanitarias. Ya no las utilizaron únicamente como una forma de entretenimiento, sino también para interactuar con sus docentes, amigos y familiares. Como consecuencia, el tiempo que pasan frente a las pantallas, especialmente frente al televisor, ha aumentado considerablemente (Sociedad Argentina de Pediatría, 2020)

En esta circunstancia, se generó una disrupción importante en el sector educativo, para la cual la sociedad no se encontraba preparada. Según Huepe et al., (2022), con el cierre de las instituciones educativas como medida para frenar la propagación del virus, se ha tenido que

implementar de manera acelerada distintas intervenciones de educación a distancia con el objetivo de asegurar la continuidad del proceso pedagógico.

En Uruguay, gracias al Plan Ceibal, se tuvo una ventaja en las escuelas ante la crisis sanitaria. El Plan Ceibal, que fue creado en 2007 para promover la inclusión y la igualdad de oportunidades mediante la tecnología, brinda a los estudiantes uruguayos la posibilidad de acceder a computadoras personales con conexión gratuita a Internet a través de su centro educativo, así como recursos y programas didácticos (Plan Ceibal, s.f.). Según Failache et al. (2020) la plataforma principal utilizada fue la proporcionada por el Plan Ceibal, específicamente el entorno virtual de aprendizaje Crea. Desde la primera semana de clases hasta dos semanas después de la suspensión de las mismas, la cantidad de usuarios que utilizaron Crea se multiplicó por 16, llegando a alrededor de 254.000 usuarios. Es importante destacar que la cantidad de estudiantes que ingresan a Crea no supera el 40% de la matrícula total de aproximadamente 650,000 estudiantes en los ciclos primario y medio. De todas formas, los docentes también utilizaron las redes sociales como Facebook, WhatsApp y Youtube, así como también videollamadas, para llegar a un mayor número de estudiantes. Según el Consejo de Educación Inicial y Primaria (CEIP) de Uruguay, alrededor del 70% de los estudiantes de educación primaria se registró en distintas plataformas utilizadas para la enseñanza y mantuvo algún tipo de vínculo con sus docentes. (Failache et al., 2020).

A pesar de los avances significativos en los últimos 15 años en cuanto al desarrollo profesional de los docentes y la integración pedagógica de las TICs, todavía queda mucho por hacer en cuanto a una puesta en práctica de forma realmente efectiva en la educación a distancia (Cobo y Montaldo, 2018). La cuarentena ocasionó el cierre temporal de las escuelas, lo que obligó a buscar alternativas de enseñanza, siendo la principal el aprendizaje en línea.

La psicóloga Gil (2021) manifestó que, aunque las nuevas tecnologías permitieron mantener el contacto durante el confinamiento, los niños y adolescentes requieren de interacciones presenciales para poner en práctica sus habilidades sociales ya que el aislamiento afectó al menos a uno de cada siete niños en todo el mundo (UNICEF, 2021). Tapia (2021) afirma que la interrupción de los procesos de socialización entre los niños y niñas y sus compañeros debido al cierre de las clases presenciales podría tener una carga significativa en el desarrollo de dichas habilidades.

El Portal de Mayo Clinic (2017) advierte que si no se les permite a los niños socializar, pueden desarrollar consecuencias a largo plazo que afecten su capacidad para establecer relaciones interpersonales saludables. Algunas de ellas pueden ser por ejemplo; dificultades para expresar sentimientos y opiniones, dificultades para adaptarse socialmente e incluso problemas para formar amistades. Por lo tanto, es esencial fomentar conductas prosociales que promuevan interacciones positivas con los demás.

A pesar de ello, se hizo aún más patente que nunca una serie de limitaciones inherentes a la virtualización. En primer lugar, se puso de manifiesto la dificultad para alcanzar a la totalidad de la población infantil, ya sea por razones de edad (especialmente en la educación temprana de 0 a 6 años) o por cuestiones socioeconómicas familiares (conocida como la brecha digital) (Cabrera, 2020). Por ejemplo, en la atención a la primera infancia en España, una prioridad clave ha sido mantener el vínculo de los niños con su entorno educativo, donde pueden interactuar con sus compañeros y maestros, y así aprender y desarrollarse. Sin embargo, durante el confinamiento, padres e hijos tuvieron que trabajar en el mismo espacio, lo que trajo consigo desafíos y dificultades (Hortigüela-Alcalá et al., 2020). Además, los niños necesitaban el apoyo de un adulto para utilizar dispositivos tecnológicos y poder mantener la conexión con su escuela y participar en las actividades virtuales propuestas. Durante el confinamiento, la primera infancia fue uno de los colectivos más perjudicados. Los niños pequeños sufrieron una falta de contacto social en un momento crucial de su desarrollo social, una privación de la exploración del entorno comunitario y una pérdida del juego con sus iguales, que son recursos educativos esenciales en esta etapa de la vida. (Castro y Valcárcel-Delgado, 2022). Según Arnaiz (2020) esta situación podría llamarse el «hambre de amigos»

En suma, la pandemia y el confinamiento pusieron en evidencia la importancia del contacto humano y la interacción presencial en el desarrollo social de niños y adolescentes. La falta de socialización puede tener consecuencias a largo plazo en la capacidad de los niños para establecer relaciones interpersonales saludables. Aunque las nuevas tecnologías permitieron mantener el contacto a distancia, estas también revelaron limitaciones en la virtualización y la dificultad para llegar a toda la población infantil. Durante el confinamiento, la primera infancia fue uno de los grupos más afectados por la falta de contacto social y la pérdida de recursos educativos esenciales como la exploración del entorno y el juego con sus iguales ya que esta etapa necesita del contacto, la calidez humana y la interacción desde los lazos que se crean.

7. CONSIDERACIONES FINALES

En conclusión, la presente monografía ha explorado los efectos psicológicos de las TICs en la Primera Infancia, con especial atención en su influencia en la socialización y el juego. Durante la revisión teórica, se han abordado ciertas interrogantes que han servido de guía para el desarrollo del trabajo y se ha identificado que los niños están expuestos a las tecnologías digitales desde edades cada vez más tempranas y que la combinación del interés que despiertan las TICs sumado a su fácil acceso puede llevar a que los niños y niñas queden absorbidos por su uso.

Se ha destacado la importancia de indagar sobre los efectos psicológicos de las TICs en la Primera Infancia ya que durante esta etapa, el cerebro tiene una mayor capacidad de adaptación y aprendizaje. Por tanto, se han revisado los aspectos positivos y negativos que se perciben por el manejo de las nuevas tecnologías. Al emplear las TICs de forma adecuada, personalizada y adaptada a diferentes edades y contextos se pueden mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, facilitando la interacción y colaboración entre docentes y estudiantes, así como el acceso a recursos educativos digitales y herramientas de aprendizaje adaptativas. Además, se ha analizado el impacto de la pandemia del COVID-19 en relación al uso de las tecnologías digitales, destacando los progresos que las instituciones escolares han obtenido con su uso para afrontar una pandemia de escala global.

Es importante tener en cuenta que, si bien las TICs pueden ofrecer beneficios significativos en términos de aprendizaje y desarrollo cognitivo, es fundamental que se regulen su uso y se tomen medidas para evitar su abuso. En relación al rol del adulto ante la presencia de ellas, se han mencionado algunas recomendaciones ya que es importante recordar que el uso de la tecnología no debe reemplazar la cantidad y calidad del tiempo que se pasa interactuando con la familia.

El avance de la tecnología y su creciente uso por parte de los infantes nativos digitales plantea nuevos desafíos, no sólo porque en la actualidad los niños y niñas disponen de nuevas herramientas para vincularse, aprender y jugar, sino también en cuanto al papel del juego tradicional infantil y su relación con los juegos digitales. Aunque las TICs tienen beneficios y aportan nuevas oportunidades para el aprendizaje y la conexión social, es importante no subestimar el valor del juego tradicional como un implemento para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. Es necesario encontrar formas de articular y equilibrar el uso

de la tecnología y el juego tradicional, de manera que ambos puedan coexistir y complementarse mutuamente.

Por otro lado, el uso de las tecnologías digitales en la infancia puede tener un impacto significativo en la construcción de su subjetividad, ya que estas tecnologías tienen la capacidad de moldear su percepción del mundo y su forma de relacionarse con él. Según Guerra (2017), la inclusión de ellas en la vida cotidiana tiene como consecuencia cambios en la forma en que construimos vínculos (p.23). Se destaca que durante la primera infancia, la confianza en los cuidados parentales o de los educadores es esencial para el desarrollo de experiencias enriquecedoras y creativas que pueden mejorar el aprendizaje de los niños y niñas. La tecnología puede ser vista como una herramienta complementaria al juego tradicional y a la interacción social con sus pares y cuidadores.

En este sentido, se hace fundamental la participación activa de los padres y educadores, quienes deben fomentar el uso equilibrado y responsable de las tecnologías digitales, pero también incentivar el juego tradicional como una forma de promover la interacción social y la creatividad. De esta forma, es posible alcanzar un desarrollo integral de la subjetividad infantil, la cual permita a los niños y niñas construir su propia identidad y relacionarse de manera saludable con su entorno.

No obstante, aún quedan aspectos por contemplar en este ámbito y entre ellos destaca la influencia y/o el impacto de las TICs en el desarrollo biopsicosocial. En este sentido, surge la interrogante ¿cuál es la posición del juego tradicional infantil hoy en día? ¿Cómo puede lograrse que perdure y se articule con el juego digital?

A pesar de que se han llevado a cabo investigaciones y análisis sobre los efectos psicológicos que se puedan generar debido al uso de las nuevas tecnologías en la Primera Infancia, es crucial que se continúe profundizando en el tema y llevando a cabo más estudios. Esto se debe a que, aunque se haya avanzado en la comprensión del asunto, siempre existen nuevos ángulos y perspectivas por explorar, y la investigación continua es fundamental para mantenerse al día en este campo en constante evolución. Además, la indagación adicional puede arrojar nueva luz sobre el impacto de las TICs en la Primera Infancia que aún no han sido abordadas o que necesitan más atención. Por este motivo, es necesario seguir reflexionando y/o debatiendo sobre estos aspectos y para ello, será esencial poseer un enfoque crítico y mantenerse en constante actualización en el análisis del tema.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albarello, F. (2014). Personalizar el vínculo con la tecnología: Hacia un discernimiento de la cultura digital. Editorial de la Palabra de Dios.
- American Academy of Pediatrics (2016a). Children and Adolescents and Digital Media. Pediatrics, 138(5), <https://pediatrics.aappublications.org/content/138/5/e20162593>
- Amorín, D. (2008): Apuntes para una posible Psicología Evolutiva. Serie Cuadernos de Psicología Evolutiva. Tomo I. Montevideo: Psicolibros Waslala
- Arciniegas, J., Aponte, R., y Muñoz, F. (2022). Innovación tecnológica. ECOE Ediciones. https://books.google.co.ve/books?id=XVSGEAAAQBAJ&dq=tipos+de+tecnolog%C3%A4a&source=gbs_navlinks_s
- Arango-Serna, M., Branch-Bedoya, J., y Jiménez-Builes, J. (2020). Apropiación social de la ciencia y la tecnología a través de una iniciativa de intervención e inclusión educativa de niños y adolescentes de territorios vulnerables de la minería usando la robótica, como una alternativa para la construcción de la paz. *Ágora U.S.B.*, 20(1), 190-209. <https://doi.org/10.21500/16578031.4255>
- Arnaiz, V. (2020). Hambre de amigos. *Aula Infantil*,(105), 27-28.
- Balaguer, R. (2003). Internet: un nuevo espacio psicosocial. Montevideo: Trilce.
- Bauman, Z. (2002). Modernidad Líquida. México: Fondo de Cultura Económica.
- Bauman, Z. (2008). Modernidad líquida. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Besolí, G., Palomas, N., y Chamarro, A. (2018). Uso del móvil en padres, niños y adolescentes: Creencias acerca de sus riesgos y beneficios. *Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 36(1), 29-39. <https://doi.org/10.51698/ALOMA.2018.36.1.29-39>
- Bowlby J.(1989): Una Base Segura: aplicaciones clínicas de la teoría del apego. Buenos Aires, Paidós.
- Buelga, M., y Calvo, S. (2022). Socialization and media consumption in a Primary Education classroom (Asturias, Spain). *Revista Internacional de Humanidades*, 11(Monográfico), 1-14. <https://doi.org/10.37467/RE VHUMAN.V11.4017>

- Burns, T., y Gottschalk, F. (Eds.). (2019). *Educating 21st Century Children*.
- Calandra Bustos, P. y Araya Arraño, M. (2009). Conociendo las TIC. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/120281>
- Campos, A. L. (2010). *Primera Infancia: Una mirada desde la neuroeducación*. Organización de los Estados Americanos (OEA). Cerebrum – Centro Iberoamericano de Neurociencias, Educación y Desarrollo Humano. <http://www.iin.oea.org/pdf-iin/rh/primera-infancia-esp.pdf>
- Cabrera, L. (2020). Efectos del coronavirus en el sistema de enseñanza: Aumenta la desigualdad de oportunidades educativas en España. *Revista de Sociología de La Educación-RASE*, 13(2), 114–139. <https://doi.org/10.7203/RASE.13.2.17125>
- Carrasco, J. (2010). *Aportes II: comentarios sobre una práctica psicológica 1959 – 2008*. Montevideo: Juan Carlos Carrasco.
- Castells, M. (1999). *La sociedad red*. https://amsafe.org.ar/wp-content/uploads/Castells-LA_SOCIEDAD_RED.pdf
- Castro, A., y Valcárcel-Delgado, V. (2022). Voces de la primera infancia durante el confinamiento español por la covid-19. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 20(2), 1-24.
- Cegarra Sánchez, J. (2012). *La tecnología*. Ediciones Díaz de Santos. https://books.google.com/books/about/La_tecnolog%C3%ADa.html?hl=es&id=0UccK9bD5gsC
- Cerisola, A. (s/f). Impacto negativo de los medios tecnológicos en el neurodesarrollo infantil. Bvsalud.org. <https://docs.bvsalud.org/biblioref/2017/08/848347/126-131.pdf>
- COUNCIL ON COMMUNICATIONS AND MEDIA. (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5). <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>
- Cobo, C. y Montaldo, M. (2018). *Plan Ceibal in Uruguay: How do you educate in learning to decode the unknown?* IBE; UNESCO.
- De Angelis, S. y Rodrigues, C (2011). *Senderos didácticos con TIC: Proyectos y experiencias con nuevas tecnologías en la educación infantil*. 1ª ed. Buenos Aires: Centro de publicaciones educativas y material didáctico.

- Failache, E, Katzkowicz, N y Machado, A. (2020). La educación en tiempos de pandemia y el día después: el caso de Uruguay..Revista Internacional De Educación Para La Justicia Social, vol. 9 n°3, pp. 1-9. <https://revistas.uam.es/riejs/article/view/12185>
- Ferrari, A. (2012). Digital Competence in Practice: An analysis of frameworks. Luxembourg: publications office of the European Union. <http://dx.doi.org/10.2791/82116>
- Fombona, J., Pascual, M., y Sevillano, M. (2020). Construcción del conocimiento en los niños basado en los dispositivos móviles y estrategias audiovisuales. Educación y Sociedad, 41, 1-15. <https://doi.org/10.1590/ES.216616>
- Freud, S. (1908-1979). El creador literario y el fantaseo. Obras Completas. Volumen IX. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- García, W., y Matamoros, W. F. G. (2019). Sedentarismo en niños y adolescentes: Factor de riesgo en aumento. *RECIMUNDO*, 3(1), 1602-1624. [https://doi.org/10.26820/recimundo/3.\(1\).enero.2019.1602-1624](https://doi.org/10.26820/recimundo/3.(1).enero.2019.1602-1624)
- Garza, A. (2020). El libro negro de las computadoras en la productividad. Garza Mx.
- Gavoto, L., Terceiro, D., y Terrasa, S. A. (2020). Pantallas, niños y confinamiento en pandemia: ¿debemos limitar su exposición? Evidencia, Actualización En La Práctica Ambulatoria, 23(4). <https://doi.org/10.51987/EVIDENCIA.V23I4.6897>
- Guerra, V. (2000). Sobre los vínculos padre-hijo en el fin de siglo y sus posibles
- Guerra, V. (2017) Subjetivación infantil actual y riesgo de autismo. <https://www.apuruquay.org/apurevista/2010/16887247201712403.pdf>
- Hortigüela-Alcalá, D., Pérez-Pueyo, A., López-Aguado, M., Manso-Ayuso, J., y Fernández-Río, J. (2020). Familias y docentes: garantes del aprendizaje durante el confinamiento.Revista Internacional de Educación para la Justicia Social, 9(3), 353-370
- Instituto del Niño y Adolescente del Uruguay. (s.f). Primera Infancia <https://www.inau.gub.uy/primer-infancia>
- M. Huepe, A. Palma y D. Trucco, "Educación en tiempos de pandemia: una oportunidad para transformar los sistemas educativos en América Latina y el Caribe" (2022). Serie

Políticas Sociales, N° 243 (LC/TS.2022/149), Santiago, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL).

Jaramillo, L., (2007). Concepciones de infancia. Zona Próxima, (8), 108-123.

Jessen, C. (2003): The Changing Face of Children's Play Culture Children's Play, Learning and Communication in a Technology Driven World. Denmark: LEGO Learning Institute.

Kucirnova, N., y Sakr, M. (2015). Child-father creative text-making at home with crayons, iPad collage and PC. Thinking Skills and Creativity, 17, 59–63.

Mares, L. (2012). Tablets en educación: Oportunidades y desafíos en políticas uno a uno. Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos.

Marí, R. (2005). Diversidad, identidades y ciudadanías: la educación social como cultura ciudadana. Nau Llibres.

Mayo Clinic (2017). Obtenido de Trastorno reactivo de la vinculación <https://mayocl.in/3sk7qQd>

Moreno-Carmona, N. D., Marín-Cortés, A., Cano-Bedoya, V. H., Sanabria-González, J. A., Jaramillo-Suarez, Á. M., y Ossa-Ossa, J. C. (2021). Mediaciones parentales y uso de internet por niños, niñas y adolescentes colombianos. Interdisciplinaria, 38(2), 275-290.

Núñez Partido, J. P. y Jódar, R. (2009). Niños cibernéticos. En A. S. Adroher y F. Vidal (Eds.). Nuevos desafíos sociales, nuevas respuestas jurídicas (291-304). Madrid: Universidad Pontificia Comillas.

Ogburn W. And Nimkoff M. (1976). Technology and the changing family. New York. Greenwood Press

Lipovetsky, G. (2006). Los tiempos hipermodernos. Barcelona: Anagrama.

Ofcom (2019), Children and Parents: Media Use and Attitudes Report 2018. <https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research/childrens/children-and-parents-mediause-and-attitudes-report-2018>

ONU: Asamblea General, Convención sobre los Derechos del Niño, 20 Noviembre 1989, United Nations, Treaty Series, vol. 1577, p.3, <https://www.refworld.org/es/docid/50ac92492.html>

Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2022). La primera infancia en la era de la transformación digital. Una mirada iberoamericana.

- Santos, M., y Osório, A. (s/f). Las TIC en la primera infancia: valorización e integración en la educación inicial a través del enlace @rcacomum. Rieoei.org. <https://rieoei.org/historico/deloslectores/2655Osoriov2.pdf>
- Gottschalk, F. (2019). Impacts of technology use on children: exploring literature on the brain, cognition and well-being. Education Working Paper (No. 195): OECD.
- Gutiérrez Muñoz, M. C (2019) El uso de las TICs por parte de la primera infancia en el entorno familiar [Tesis de grado, Universidad Javeriana, Facultad de Comunicación y Lenguaje].
- Pedrouzo, S. B., Peskins, V., Garbocci, A. M., Sastre, S. G., y Wasserman, J. (2020). Uso de pantallas en niños pequeños y preocupación parental, 118, 393-398. <https://doi.org/10.5546/AAP.2020.393>
- Pereyra, L. (2022). Ciencia, tecnología, sociedad y valores - Google Libros. Klik. https://books.google.co.ve/books?id=DNI7EAAAQBAJ&dq=TECNOLOG%C3%8DA+EN+LA+SOCIEDAD&source=gbs_navlinks_s
- Pérez, A., y Contreras, P. (2018). Smartphone y redes sociales para el desarrollo de competencias mediáticas y digitales en niños y adolescentes : Musical.ly. Aula Abierta. https://doi.org/10.17811/AULA_ABIERTA.47.3.2018.281
- Piaget, J. (1980). Psicología del niño. Madrid: Morata.
- Plan Ceibal. (s.f.). Qué es Plan Ceibal., <https://www.ceibal.edu.uy/es/institucional>
- Prensky, M. (2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales. On the horizon, 9(5), 1-6. [https://marcprensky.com/writing/PrenskyNATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://marcprensky.com/writing/PrenskyNATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Real Academia Española. (2023). *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.6 en línea]. “infancia” <https://dle.rae.es/infancia>
- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española*, 22.^a ed., [versión 22.6 en línea]. “juego” <https://dle.rae.es/juego>
- Roca, G. (Coord.) (2015) Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital. Barcelona: Hospital Sant Joan de Déu (ed).

- Santos, M. y Pintos, J (2008). Las TIC en la primera infancia: Valorización e integración en la educación inicial. Revista Iberoamericana de Educación. N°46/9. Ed. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (OEI).
- Servat, B. (2022). Sociología para Educadores: Fundamentos para el análisis de hechos socioeducativos. Ediciones Universidad Católica de Chile.
- Simkin, H., y Becerra, G. (2013). El proceso de socialización: apuntes para su exploración en el campo psicosocial. Ciencia, Docencia y Tecnología, ISSN-e 1851-1716, ISSN 0327-5566, Año 24, N°. 47, 2013, Págs. 119-142, 24(47), 119-142.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4696738&info=resumen&idioma=ENG>
- Sociedad Argentina de Pediatría Subcomisiones, Comités y Grupos de Trabajo (2020). Uso de pantallas en tiempos del coronavirus. Archivos Argentinos de Pediatría 2020, Suplemento COVID,
<https://www.sap.org.ar/docs/publicaciones/archivosarg/2020/SuplCOVIDa28.pdf>
- Tapia Pozo, A. S. (2021). Socialización de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica en tiempos de pandemia del COVID-19. [Trabajo de Fin de Grado, Universidad Politécnica Salesiana].
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20734/1/TTQ380.pdf>
- Terol, M. C., Vázquez, C., y Martín-Aragón, M. (2022). Introducción a la Psicología Social y Los Procesos Psicosociales. Universidad Miguel Hernández.
https://books.google.com/books/about/Introducci%C3%B3n_a_la_psicolog%C3%ADa_social_y.html?hl=es&id=5iqWEAAAQBAJ
- Trucco, D., y Palma, A. (2020). Infancia y adolescencia en la era digital: Un informe comparativo de los estudios de Kids Online del Brasil, Chile, Costa Rica y el Uruguay.
https://www.cepal.org/sites/default/files/publication/files/45212/S2000334_es.pdf
- UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) (2020), “Nuevas publicaciones cubanas para enfrentar efectos de la COVID-19 sobre la educación”
- UNICEF (1989). Convención de Derechos del niño. Viena, Austria.
<https://www.unicef.org/argentina/spanish/7.Convencionsobrelsderechos.pdf>
- Unicef (2005). Estado Mundial de la Infancia 2005. La Infancia amenazada

Unicef (2006). Convención sobre los derechos del niño. 20 de noviembre de 1989

Unicef (2014). Acompañando a los nativos digitales. Uruguay: UNICEF.

Unicef (2017). Estado Mundial de la Infancia 2017: niños en un mundo digital. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.

Unicef (2020). Informe anual 2020: Reimaginemos el futuro para cada niña, niño y adolescente

Unicef (2021). Estado Mundial de la Infancia 2021: En mi mente: Promover, proteger y cuidar la salud mental de la infancia.

Vaughan, T. (2002). Multimedia: manual de referencia. México: Osborne McGraw-Hill

Wartella, E y Jennings, N (2000): "Children and Computers: New Technology-Old Concerns", en: The Future of Children, vol. 10, n.º 2, pp. 32-43.

Woogar, S. (2010). ¿Sociedad virtual? Tecnología, «cibérbole», realidad (2da ed.). UOC.

Winnicott, D. (1971). Realidad y juego. Buenos Aires: Gedisa.