

EDUCACIÓN, PANTALLAS Y TUTELAJE DIGITAL EN LA INFANCIA

Stella Maris Moreira

Socióloga especialista en Políticas Sociales. Docente Investigadora en el Instituto de Investigaciones Gino Germani.

Mail: smoreira@sociales.uba.ar

Diego Tomas Araujo Poumé

Sociólogo. Colaborador docente en el Seminario de la carrera de Sociología: Metodología de la Investigación, el ámbito de la opinión pública.

Mail: araujopoumetomas@gmail.com

Azul Ailén Ferreyra

Socióloga. docente colaboradora en el Seminario de la carrera de Sociología: Metodología de la Investigación, el ámbito de la opinión pública. Estudiante e investigadora en el Instituto de investigaciones Gino Germani.

Mail: ferreyraazulailen@gmail.com

Resumen

Vivimos en un mundo interconectado, digitalizado y comunicado a través de un océano de informaciones. En un contexto donde el uso de dispositivos electrónicos irrumpe en la cotidianeidad de los niños, no solo en su hogar sino también en el espacio escolar, resulta necesario continuar el debate en relación al modo en que las pantallas afectan al aprendizaje y bienestar integral de los niños.

A partir de estas inquietudes, esta investigación se introdujo en el marco de un seminario de la carrera de Sociología de la Universidad de Buenos Aires. Al respecto, el seminario Metodología de la Investigación: el Ámbito de la Opinión Pública, se encargó de realizar investigaciones sobre pantallas y primera infancia.

Con la investigación hemos podido sugerir respuestas a las inquietudes de los jardines que se preguntaban por qué los niños no juegan en las aulas. Hemos observado que los niños juegan, pero también hemos notado que las formas de juego y “los juguetes” han cambiado rotundamente. En específico, aquí nos proponemos a describir las modalidades de juego por parte de los niños y niñas de 3 a 6 años que asisten a los jardines de infantes de la FOC desde las percepciones de las familias.

Palabras Clave: Tecnologías; Infancia; Juego; Educación; Tutelaje Digital

Abstract

We live in an interconnected, digitalized world, communicated through an ocean of information. In a context where the use of electronic devices increasingly permeates children's everyday lives—not only at home but also in educational spaces—it becomes necessary to continue the discussion on how screens impact children's learning and overall well-being.

From these concerns, this research was developed within a seminar of the Sociology program at the University of Buenos Aires. Specifically, the seminar Research Methodology: the Field of Public Opinion carried out studies on screens and early childhood.

Through this work, we have been able to offer responses to questions raised by early childhood educators who wondered why children seem to no longer play in the classroom. We observed that children do play, but we also noticed that play forms—and the “toys”

themselves—have changed significantly. In this study, we aim to describe the play modalities of children aged 3 to 6 who attend FOC's early childhood centers, based on the perceptions of their families.

Keywords: Technology; Childhood; Play; Education; Digital Guidance

Introducción

Este trabajo surge del recorte de una investigación más amplia “El juego en la mirada de adultos” . Nos inscribimos en los debates académicos sobre apropiación de tecnologías digitales, enfocándonos entre la relación del juego en la infancia y el uso de pantallas.

El estudio nació de la preocupación por la exposición y el uso de pantallas en la primera infancia, especialmente en el uso de teléfonos celulares. Como docentes y fuimos convocados por una ONG que trabaja con niños en edad inicial y coordina jardines comunitarios en Lomas de Zamora, Provincia de Buenos Aires, con el objetivo de realizar un relevamiento del estado de situación, y proponer recomendaciones para definir los cursos de acción necesarios que aborden esta problemática.

La investigación se centró en conocer las percepciones de padres, madres y tutores sobre el juego, el aprendizaje y el uso de pantallas por parte de los niños. En una primera instancia, se empleó una estrategia metodológica mixta, combinando enfoques cualitativos y cuantitativos: realizamos 59 entrevistas en profundidad y aplicamos 94 encuestas semi-estructuradas mediante un muestreo por cuotas de edad de los niños de 3 a 6 años. Aquí, pudimos describir los resultados de la investigación y analizamos las características emergentes que permitieron identificar cómo los padres y madres limitan y controlan el uso de estos dispositivos, lo que definimos como "tutelaje digital".

Posteriormente, en una segunda etapa de relevamiento, se llevaron a cabo 79 entrevistas y 120 encuestas, se volvió a indagar sobre la utilización de las pantallas y se profundizó en la percepción de los padres respecto al comportamiento de los niños en relación con el uso de estos dispositivos y las estrategias de tutelaje digital que implementan.

Nuestro estudio evidenció cómo estas estrategias de tutelaje digital se negocian diariamente en contextos domésticos, donde los ideales parentales chocan con realidades prácticas. Entre los resultados, se destaca que la mayoría de las familias describe el uso de pantallas como parte cotidiana de la vida doméstica, si bien reconocen tensiones entre sus beneficios y riesgos (Stella Maris Moreira et al., 2024). Por un lado, estos dispositivos a menudo sustituyen el acompañamiento lúdico en contextos de sobrecarga laboral; por otro, los adultos valoran especialmente los juegos tradicionales como vía de aprendizaje principal. Frente a las pantallas, el 57 % de los entrevistados las percibe como un obstáculo para el juego, mientras que el 43 % considera que pueden aportar si se supervisa el contenido y se participa activamente. Persisten preocupaciones sobre la sobreexposición, el aislamiento y cambios conductuales, lo que refuerza la necesidad de un acompañamiento sostenido. Además, un estudio muestra que el 71% de los niños que pasa más de tres horas diarias frente a pantallas tiende a jugar en solitario, mientras que quienes tienen menor

exposición lúdica digital juegan con sus pares con mayor frecuencia (Stella Maris Moreira et al., 2024).

Es por este motivo que, en el presente trabajo, buscamos integrar lo recavado en los anteriores trabajos de tal manera que permita describir las modalidades de juego por parte de los niños y niñas de 3 a 6 años que asisten a los jardines de infantes de la FOC desde las percepciones de las familias.

Antecedentes

Creemos imprescindible trabajar con antecedentes que enriquezcan nuestro artículo en cuanto al uso de pantallas en relación con el aprendizaje, la educación y las infancias. En este marco, resulta fundamental recuperar el lugar del juego en el desarrollo infantil. Diversos estudios han señalado que el juego no solo es una práctica constitutiva de la infancia, sino también un canal privilegiado para el aprendizaje, la construcción de vínculos y el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y sociales.

Tal como proponen Cáceres Zúñiga, Granada Azcárraga y Pomés Correa (2018), el juego es una competencia social central que favorece la participación y la inclusión desde la primera infancia, incluso en contextos de diversidad funcional o rezago en el desarrollo. Desde una perspectiva de derechos, el acceso a experiencias lúdicas compartidas permite generar entornos más justos, en los que se reconozcan y valoren las diferencias.

Por otro lado, resulta necesario dar cuenta de cómo las familias perciben el uso de dispositivos digitales en niños. Un informe reciente del GCBA (2024) revisa el impacto de estas tecnologías en la educación, la socialización, la salud mental y el sueño de niños y adolescentes. En ese estudio se destaca que, en primaria, el 44,1 % de los niños usa dispositivos hasta dos horas por día y el 37,7 % entre dos y cinco horas. ¿Para qué los usan? Principalmente para jugar (79,2 %), entretenerse navegando (66,9 %) y hacer tareas (62,7 %). El informe identifica cinco preocupaciones clave señaladas por las familias: limitar el uso del celular en la escuela, regular los sitios de apuestas y su publicidad, reducir el tiempo de pantalla en los propios adultos como modelo, valorar el celular como herramienta útil y promover estrategias familiares para acotar su uso (GCBA, 2024).

En consonancia con los resultados del informe, un estudio reciente de la Unidad Integral de la Calidad y Equidad Educativa (UICEE), en articulación con Escuela Abierta a la Comunidad, aborda el impacto del uso de dispositivos digitales y la exposición a pantallas en niños, niñas y jóvenes, tanto en el hogar como en el ámbito escolar. El informe destaca que más del 60% de las familias considera excesivo el tiempo de uso diario de dispositivos (más de 2 horas). A su vez, docentes de nivel secundario advierten que el uso de celulares en clase interfiere con la atención y participación, reconociendo que esta situación obliga a interrumpir la dinámica escolar con frecuencia. Así, tanto familias como docentes subrayan la necesidad de implementar estrategias institucionales y familiares para un uso más saludable y regulado de la tecnología, incluyendo el control del acceso a sitios web. Este relevamiento permite dimensionar el modo en que las tecnologías digitales atraviesan de manera compleja las trayectorias educativas y los vínculos intergeneracionales, señalando tensiones entre usos funcionales, formas de entretenimiento y riesgos emergentes.

En articulación con nuestra investigación, estos aportes permiten subrayar que el uso de pantallas en las infancias no puede comprenderse únicamente en términos de consumo o entretenimiento, sino que debe ser pensado en relación con los modos en que incide sobre la calidad del juego y, por ende, sobre las trayectorias de aprendizaje y socialización de los niños y niñas. Desde allí, el concepto de tutelaje digital cobra sentido como una estrategia necesaria para acompañar, regular y enriquecer esas experiencias, atendiendo tanto a sus potencialidades como a sus riesgos. De esta manera, se destaca que la mayoría de las familias perciben el uso de pantallas como una práctica cotidiana con fuerte presencia en la vida doméstica (Stella Maris Moreira, Ernesto Lespada, Diego Tomás Araujo Poumé, Azul Ailén Ferreyra Paglilla y Celina Giuliano, 2024). Sin embargo, también se advierten tensiones: los adultos reconocen riesgos relacionados con la sobreexposición a pantallas, al tiempo que admiten que, en contextos de sobrecarga laboral y falta de tiempo, estos dispositivos cumplen un rol de sustitución en el acompañamiento del juego. A su vez, emergen preocupaciones sobre la exposición excesiva a pantallas, el aislamiento y cambios en la conducta infantil, reforzando la necesidad de un acompañamiento sostenido. Asimismo, los niños que usan pantallas más de tres horas al día tienden a jugar solos, mientras que aquellos con menor tiempo frente a pantallas suelen jugar más con sus pares (Moreira, Araujo Poumé y Ferreyra Paglilla, 2024). Estas investigaciones han colaborado enormemente en nuestra aproximación al área de estudio, no obstante, quedan pendientes algunas preguntas que han motivado esta investigación:

¿Qué tipo de juegos (digitales o tradicionales) predominan en la vida cotidiana de los niños y niñas de 3 a 6 años según las percepciones de sus familias?, ¿Qué criterios o valoraciones expresan las familias respecto al uso de pantallas como forma de juego en la primera infancia? ¿Qué papel juegan los adultos en la organización, supervisión o acompañamiento de las prácticas lúdicas, tanto digitales como tradicionales?, ¿Existen diferencias en el acceso o la disponibilidad de juegos digitales y tradicionales?

Estas preguntas llevan a determinar el siguiente objetivo, que busca describir las modalidades de juego por parte de los niños y niñas de 3 a 6 años que asisten a los jardines de infantes de la FOC desde las percepciones de las familias.

Apartado metodológico

El presente estudio empleó una estrategia metodológica mixta, combinando enfoques cualitativos y cuantitativos para lograr una comprensión integral del fenómeno acerca del juego en la primera infancia. Esta aproximación permitió triangular la información, complementando la profundidad de los datos cualitativos con la representatividad y la posibilidad de generalización que ofrecen los datos cuantitativos. Asimismo, el relevamiento se realizó en dos etapas.

Abordaje Cualitativo

El componente cualitativo se centró en la exploración de las percepciones, significados y experiencias de padres, madres y tutores respecto al juego, el aprendizaje y el uso de pantallas por parte de los niños. Para ello, se realizaron entrevistas en profundidad, consideradas una técnica fundamental para acceder a las interpretaciones subjetivas de los participantes. Como señala Ruth Sautu (2007) en *Práctica de la investigación cuantitativa y cualitativa: articulación entre la teoría, los métodos y las técnicas*, la entrevista en profundidad permite, parafraseando a la autora, comprender la perspectiva del sujeto social, incluyendo las motivaciones que guían sus acciones, sus aspiraciones, los valores que

orientan su comportamiento y los sentidos que otorga a su experiencia. Este enfoque posibilitó desentrañar las complejidades de las estrategias de tutelaje digital que se negocian en los contextos domésticos, así como las tensiones entre los ideales parentales y las realidades prácticas.

Abordaje Cuantitativo

Paralelamente, se implementó un abordaje cuantitativo con el objetivo de cuantificar patrones, describir frecuencias y establecer relaciones entre variables. Se aplicaron encuestas semi-estructuradas a una muestra de 94 participantes, utilizando un muestreo por cuotas que consideró la edad de los niños (de 3 a 6 años). La recolección de datos cuantitativos, tal como propone Hernández Sampieri et al. (2014) en Metodología de la Investigación, busca la precisión en la medición y el análisis estadístico para obtener conclusiones que puedan ser generalizables a una población más amplia. Este componente permitió obtener un panorama descriptivo sobre la frecuencia y el tipo de uso de pantallas, así como sobre las estrategias de control y las percepciones generales de los padres, proporcionando un sustento empírico para los hallazgos cualitativos.

Etapas del Relevamiento

El proceso de recolección de datos se llevó a cabo en dos etapas diferenciadas. En una primera etapa, se realizaron las 59 entrevistas en profundidad y se aplicaron las 94 encuestas semi-estructuradas. Posteriormente, en una segunda etapa de relevamiento, en la que se llevaron a cabo 79 entrevistas y 120 encuestas, se volvió a indagar sobre la utilización de las pantallas y se profundizó en la percepción de los padres respecto al comportamiento de los niños en relación con el uso de estos dispositivos y las estrategias de tutelaje digital que implementan. Esta continuidad en el relevamiento permitió no solo consolidar los hallazgos iniciales, sino también analizar la evolución de las prácticas y las percepciones parentales sobre este fenómeno a lo largo del tiempo.

Fundamentación Teórica

Las influencias que inciden en la infancia son múltiples y diversas. Los roles y funciones que los niños adquieren en sus primeros años —primero en el ámbito familiar y luego en el jardín o en el barrio— resultan fundamentales para la conformación de su personalidad y para la estructuración de su entorno social. Esta relación con el entorno es recíproca: en ella se configura su identidad ciudadana y social. En ese proceso, el juego se constituye como la actividad central mediante la cual se construyen los roles de socialización, al tiempo que se ejerce la socialización misma (Loayza, 2023).

Precisamente, desde el interaccionismo simbólico, corriente iniciada por Mead, se refuerza esta idea. Para Mead (1973), citado por Melissa García Meraz (2013), al ser agentes sociales, aprendemos desde pequeños a jugar determinados roles. A través del juego, se incorporan expectativas sobre la conducta de los otros y se ensayan interacciones sociales. Este intercambio simbólico implica haber introducido la conducta de los demás en el desempeño de la interacción social.

De esta forma, no nos resulta casual que autores como Dewey y Vygotsky hayan sostenido el valor educativo del juego. Para Dewey, se trata de una actividad inconsciente que prepara para la vida adulta, al estimular el desarrollo mental y social. Vygotsky, por su parte, destacó el juego simbólico como una instancia privilegiada del desarrollo social, en la

que los niños transforman objetos mediante la imaginación para crear nuevos significados e interactuar con otros (Pere, Estebanell & Brusi, 2020).

Sin embargo, Rodríguez y Santiago advierten que los docentes actuales enfrentan el desafío de acompañar a una generación que interactúa intensamente con tecnologías digitales, particularmente con videojuegos (Rodríguez & Santiago, 2015, citado en Pere, Estebanell & Brusi, 2020). Resulta necesario entender la relación entre los niños y los pantallas pues, como menciona Calderón (2015) Aunque los niños hayan adquirido patrones en el seno familiar o tutelar, resignificarán y cambiarán dichos aspectos con sus pares, propiciando nuevas percepciones, las cuales no serán entendidas del todo por los adultos, debido a que se trata de una nueva generación que explicará el mundo de una manera diferente.

No obstante, el contacto temprano con pantallas necesariamente plantea desafíos significativos para las familias, que se ven obligadas a gestionar el tiempo de exposición de los niños frente a las pantallas y a promover un equilibrio entre las actividades digitales y las experiencias físicas. En este marco, comprender el juego en los infantes, exige explorar las percepciones que construyen padres, madres, y adultos responsables, en torno al uso de dispositivos de las infancias. En esta línea argumentativa, se recuperan los aportes de Solís Cámara Reséndiz et al. (2007), quienes se enfocan en las percepciones vinculadas al uso de pantallas y su estrecha relación con las prácticas de crianza. Según los autores, dichas percepciones operan como una brújula cognitiva que orienta las decisiones de los cuidadores respecto a las prioridades que consideran relevantes para el desarrollo de sus hijos e hijas.

Precisando aún más, retomamos la noción de percepción social elaborada por Bourdieu (1990), quien la entiende como un trabajo práctico de categorización. En ese proceso, los sujetos construyen y disputan identidades a partir de sus experiencias, emociones y del poder de nombrar lo social. Esta forma de percepción opera en el plano práctico y reproduce relaciones de fuerza objetivas, sin requerir representaciones explícitas. Importa, por lo tanto, no solo lo que se dice, sino también cómo se dice.

Desde este enfoque, se retoman los esquemas de clasificación propuestos por Moreira Stella M, et al., (2024) para caracterizar las percepciones de las familias en tanto al uso de pantallas por parte de los niños y niñas. Por un lado, algunos adultos sostienen una mirada optimista, que valora a las pantallas como herramientas educativas necesarias, útiles para preparar a los niños frente a un futuro atravesado por la tecnología. Por otro lado, existe un grupo de cuidadores que adopta una postura más restrictiva, al entender que el uso de pantallas responde principalmente a fines de entretenimiento sin contenido significativo. Este grupo tiende a limitar el tiempo frente a los dispositivos y a equilibrarlo con otras actividades que consideran más adecuadas para el desarrollo infantil.

Según los autores, estas percepciones sociales, cuando se vinculan con la crianza, generan patrones específicos en las prácticas parentales, retomando investigaciones previas, este fenómeno fue conceptualizado como tutelaje digital, en referencia al modo en que los adultos acompañan, regulan y significan el uso de tecnologías digitales en la vida cotidiana de los niños.

Es posible definir al tutelaje digital como el conjunto de estrategias que padres, madres y cuidadores implementan para mediar el contacto de niños y niñas con pantallas, buscando equilibrar su potencial educativo y recreativo con la prevención de riesgos asociados. Esta práctica de crianza contemporánea opera en dos planos interconectados: Por un lado, el

tutelar cuantitativo regula estrictamente los tiempos de uso mediante horarios, límites diarios o sistemas de recompensas. Por otro lado, el tutelaje cualitativo supervisa activamente los contenidos consumidos, bloqueando material inadecuado y seleccionando aplicaciones con valor pedagógico. Estas prácticas no son meramente restrictivas: implican un acompañamiento parental continuo que reconoce el papel inevitable de la tecnología en la socialización contemporánea, pero intenta moldear críticamente su influencia.

Desarrollo

Con el propósito de caracterizar las distintas modalidades de juego infantil desde la perspectiva de quienes los cuidan, este análisis se estructura en torno a cuatro ejes principales: 1) Rol del juego como una actividad estimulante para el desarrollo del niño y niña; 2) los tipos de juegos practicados—tanto en sus versiones tradicionales como digitales—; y 4) Infancia y socialización.

Rol del juego como una actividad estimulante

Cuando se considera al juego como estimulador de múltiples ámbitos del desarrollo, las familias destacan su valor para favorecer el crecimiento cognitivo, emocional y social, así como la felicidad que brinda a los niños. Los datos revelan que un 85,1% de los encuestados considera que el juego es muy importante para el crecimiento y el desarrollo, un 73,4 % lo ve como estimulador del aprendizaje escolar, un 68,1 % lo vincula a la relación social y un 93,6 % lo asocia directamente con la felicidad infantil. Esta constelación de valoraciones muestra que, para los adultos responsables, el juego cumple simultáneamente funciones de:

1. Estimulación cognitiva, a través de la resolución de problemas y el ensayo de roles.
2. Regulación emocional, mediante el manejo de la frustración y la alegría compartida.
3. Socialización, al practicar normas de convivencia y respeto.
4. Bienestar, al generar disfrute y recuerdos afectivos.

Así, a lo largo de las entrevistas, se pudo reflejar la dimensión de la socialización como una instancia de aprendizaje del mundo de los otros. Ya hemos mencionado acerca de los aportes de Mead (1973, citado por Melissa García Meraz, 2013) acerca del rol socializador que ocupa el juego, específicamente en el momento de la socialización primaria (Berger y Luckmann, 1986). En este marco, los adultos responsables de infantes han percibido que, actitudes y valores suyos, se ven reflejados en el juego de los niños. Según la madre de una niña de cinco años (38 años) señala cómo el niño incorpora actitudes y valores del cuidador. La experiencia lúdica, por tanto, es un espejo donde el niño prueba identidades y asume rasgos de sus guías afectivos: “Por ejemplo, a veces yo me doy cuenta cuando ella juega a las muñecas y hay cosas... digo, que son mías. Entonces ahí vas viendo cómo los estás moldeando”.

En conjunto, un 85,1 % de los padres declara que el juego es muy importante para el crecimiento y desarrollo, mientras que un 93,6 % lo vincula directamente con la felicidad infantil. Esto confirma que, para las familias, el juego es simultáneamente un vehículo de socialización y un generador de bienestar emocional. A pesar de su importancia, a lo largo del desarrollo veremos que el uso de pantallas, tanto en el juego como en el

entretenimiento, operan como obstáculos a un correcto desempeño del juego desde la dimensión socializadora.

Juegos utilizados y percepciones socializadoras

A partir de una perspectiva de la sociología de la infancia, nos interesa comprender en profundidad las implicancias de las diversas actividades lúdicas plasmadas en los juegos, y cómo estos vehiculizan o no, emociones, aprendizajes e interacciones. A continuación describimos los principales juegos mencionados por las familias, seguido de los verbatims más reveladores y un análisis de las sensaciones y valoraciones parentales.

Tabla 1: Juegos utilizados y perspectivas socializadoras

Tipo de juego	Ejemplos	Percepciones de las familias	Análisis
Juegos de rol	Muñecas, jugar a la maestra, representar escenas	Más del 75 % ve estos juegos como una combinación de juego y aprendizaje. Se valora que los niños repitan contenidos escolares y proyecten su mundo. Ej: “arma una escuela con sus muñecas” (madre de niña de 5 años, 38 años).	Favorecen la interiorización de normas sociales y la exploración de identidades. Los niños replican experiencias cotidianas y consolidan aprendizajes en clave lúdica.
Juegos motrices al aire libre	La mancha, escondidas, carreras	Un 82 % señala que sus hijos juegan al menos una hora diaria con otros. Se valora la descarga emocional, el ejercicio físico y la risa como lazo social. Ej: “todos terminan patas arriba”(madre de niño de 5 años, 37 años).	Reforzadores del vínculo grupal y de la expresión emocional. Desarrollan coordinación motriz y permiten experimentar la adrenalina en un marco seguro y compartido.
Juegos digitales	Aplicaciones, videojuegos, uso de tabletas	Aunque el 75 % usa dispositivos a diario, el 62 % limita su uso a una hora. Preocupa la sobreexposición y la reducción del juego social. Se valoran como herramienta cognitiva con matices.	Representan un desafío ambivalente: estimulan lo cognitivo, pero pueden aislar. Su uso intensivo parece correlacionarse con una menor interacción lúdica con otros niños.

Fuente: Elaboración Propia en base a datos primarios

En cifras, el 88,3 % de los encuestados considera importante la presencia materna, y el 75,5 % valora la paterna, evidenciando un sesgo de género. Las maestras son vistas como “muy importantes” en un 70 %, y los hermanos ocupan un rol secundario pero destacado. Además, figuras menos frecuentes como primos (38 %), otros familiares (33 %) o vecinos y mascotas emergen en relatos puntuales con alta valoración afectiva.

Los juegos tradicionales, los “de siempre” —la mancha, escondidas, carreras, roles con muñecas, cantar y bailar— ocupan un lugar central en la cotidianeidad infantil. Padres y madres valoran en ellos la conjugación de ejercicio físico, interacción cara a cara y exploración de la creatividad sin mediación tecnológica. Un 82 % de las familias reporta que sus hijos juegan al menos una hora diaria con otros, lo que muestra que estos juegos motrices siguen siendo la piedra angular de la socialización infantil. En conjunto, estos juegos analógicos son percibidos como fuentes de diversión auténtica, entrenamientos emocionales, prácticas de cooperación y espacios irremplazables de vínculo directo. Las familias destacan además por su capacidad para limitar el tiempo de pantalla y fomentar el ejercicio físico.

Por su parte, el juego con el uso de pantallas —celular, tablet, televisión— se han hecho omnipresentes: un 92 % de las familias declaró uso cotidiano. Pero ante la pregunta de si estos usos “son juego”, el 60 % de los padres responde que no. La madre de una niña de

tres años (21 años) describe cómo recurre al teléfono para calmar al menor cuando no dispone de alternativas lúdicas y el espacio físico es reducido. Aquí el dispositivo funciona como “pausa” para el adulto, pero también revela la tensión entre la disponibilidad limitada y la demanda constante de estímulo.

Sin embargo, esa dualidad conlleva preocupaciones: aislamiento (los niños “se encierran” en pantallas en lugar de salir al parque), dependencia (dificultad para desconectarse) y, en algunos casos, exposición a contenidos violentos. Los padres implementan lo que denominan tutelaje digital, regulando tanto el tiempo (tutelaje cuantitativo) como la calidad del contenido (tutelaje cualitativo). La madre de una niña de cinco años (40 años) ejemplifica la estrategia de límites: prohibir dispositivos en momentos familiares para proteger la convivencia y la comunicación directa: “Cuando nos sentamos a almorzar o a cenar, estamos tratando de restringir pantallas en la mesa (...) ha ayudado mucho.”

Infancia y Socialización

En este entramado, los juegos tradicionales —como aquellos que se dan en la plaza, el patio o el jardín— permiten intercambios simbólicos, disputas por el turno, acuerdos tácitos y aprendizajes sobre el otro. Las infancias se reconocen como actores sociales capaces de interpretar, reformular y transformar sus experiencias cotidianas mediante el juego.

Sin embargo, en el marco contemporáneo de una vida familiar mediatizada por las tecnologías digitales, el uso creciente de pantallas parece introducir un tipo de juego que —aunque no carente de estímulos— obstaculiza la calidad del contacto social directo. Las pantallas promueven una lógica individualizada, en la que el niño interactúa con un dispositivo más que con otro par o familiar. Lo que en los juegos tradicionales implicaba negociación constante, reglas flexibles y creación colectiva de sentidos, en el juego con pantallas aparece reemplazado por dinámicas prediseñadas, calidades de contenido cuestionables, y un repertorio de acciones limitadas. En términos sociológicos, se advierte una alteración en la estructura misma de la socialización, que ya no se da necesariamente entre iguales, sino mediada por una interfaz que reorganiza las formas de interactuar, de aprender y de compartir. Creemos que, precisamente, fue este punto el que llevó a la FOC a cuestionar acerca de si los infantes juegan hoy en día.

En ese marco, la cena familiar se vuelve un momento elocuente para observar cómo las pantallas colonizan tiempos y espacios que antes favorecían la conversación y la interacción directa. Incluso, en muchos de los casos relevados durante el 2024, hemos observado que se otorgan dispositivos como premio para facilitar la alimentación, lo cual subordina el vínculo social a una lógica instrumental: el niño come si está entretenido, aunque eso implique estar desconectado del resto. Otras familias, en cambio, eligen interrumpir el uso de pantallas en los momentos de comida para preservar la interacción.

El juego digital, entonces, si bien no carece de valor lúdico o cognitivo, aparece como un dispositivo que debilita los vínculos sociales cara a cara; incluso, dependiendo de alguno de los relatos, el poder evitar el contacto entre el niño es visto como positivo, al poder cubrir la atención dependiente del niño, con las pantallas, con la “niñera digital”. Allí donde los juegos tradicionales habilitan una socialización horizontal, creativa y negociada, las pantallas introducen una experiencia más solitaria y dirigida.

Así mismo, una de las repercusiones más clara es percibida por los padres y madres: mientras valoran el juego solitario por su potencial para estimular la autonomía y la imaginación, expresan también preocupaciones en torno al aislamiento, la pérdida de atención y la dificultad para sostener la palabra compartida. Esta diferencia no es menor, ya que pone en juego concepciones de infancia, de desarrollo y de comunidad.

En ese contexto, las estrategias de crianza adoptan nuevas formas. Observamos que el uso de pantallas activa mecanismos específicos de regulación que los adultos no aplican con igual intensidad frente al juego tradicional. Mientras que los niños juegan libremente a la mancha, las escondidas o con muñecas sin que eso genere mayores preocupaciones, el juego en pantallas activa controles más rigurosos. Los adultos se preocupan por el tiempo de exposición, por los contenidos, e incluso convierten el acceso al dispositivo en una negociación constante. En investigaciones previas, conceptualizamos este fenómeno como tutelaje digital (Moreira, Araujo Poumé & Ferreyra Paglilla, 2024), para nombrar al conjunto de estrategias mediante las cuales padres, madres y cuidadores median el contacto infantil con las tecnologías. En su forma cuantitativa, el tutelaje establece límites estrictos sobre los tiempos de uso; en su forma cualitativa, selecciona y supervisa los contenidos. Ambas dimensiones operan como una forma de acompañamiento crítico, que reconoce la presencia inevitable de las tecnologías, pero intenta moldear su influencia en la socialización infantil.

Conclusiones Finales

Este análisis permitió reconstruir cómo las personas adultas que cuidan valoran el juego como una práctica fundamental en la vida de las infancias. En sus relatos, el juego no aparece como una actividad accesorio, sino como un espacio donde los niños construyen vínculos, exploran roles, expresan emociones y desarrollan capacidades cognitivas. Quienes acompañan las trayectorias infantiles destacan, sobre todo, el valor del juego presencial, en el que intervienen otros cuerpos, objetos y tiempos compartidos.

Al introducir dispositivos digitales en la escena cotidiana, las familias reconocen nuevas tensiones. Aunque algunas aplicaciones ofrecen estímulos interesantes, las personas adultas perciben que el uso extendido de pantallas puede dificultar la interacción social directa. Como se ha señalado en investigaciones previas, persiste una alta presencia de niños y niñas que juegan en soledad, fenómeno que aparece estrechamente relacionado con la cantidad de horas dedicadas al uso de dispositivos digitales (Maris Moreira., Araujo Poumé., D.T., & Ferreyra Paglilla, 2024). En lugar de negociar, turnarse o inventar mundos con otros, los niños suelen seguir las reglas impuestas por el software. Esa lógica programada reduce las oportunidades para construir sentidos compartidos y debilita los aprendizajes que surgen del juego colectivo.

Esta tendencia invita a reflexionar sobre los modos de socialización que habilitan —o restringen— los juegos digitales. Si bien existen propuestas que permiten conexiones en línea, como el caso de Roblox, los relatos familiares indican que incluso en esos contextos los niños suelen encontrarse físicamente solos durante la experiencia lúdica. Esto plantea un interrogante sobre el carácter social del juego digital: ¿el juego solitario es resultado de una preferencia individual o es más bien una consecuencia de las dinámicas que proponen estas plataformas? Sería pertinente que futuras investigaciones avancen en una etnografía virtual que permita explorar estas prácticas en profundidad: cómo se habita el espacio

digital, qué formas de interacción propone y si estas configuran nuevas formas de soledad, más estructurales que electivas.

Quienes cuidan identifican estos riesgos y diseñan estrategias para limitar el uso de pantallas o mediar su incorporación. Sin embargo, muchas veces esas intervenciones no alcanzan para restaurar la dimensión social del juego. La experiencia lúdica se modifica, y con ella también cambian las formas en que los niños aprenden a convivir, a interpretar las acciones de los otros y a ejercer su propia iniciativa. Las pantallas, entonces, no solo transforman el juego: también reconfiguran el proceso de socialización en su fase más temprana.

Ante este panorama, las familias y las instituciones enfrentan el desafío de recuperar y defender los espacios de juego compartido. No se trata de negar las tecnologías, sino de ubicar su uso en un marco que respete el derecho de las infancias a jugar con otros, en presencia, de forma creativa y autónoma. Sostener ese derecho implica proteger el juego como un modo privilegiado de formar subjetividades, tejer lazos sociales y construir mundos en común.

En este contexto, resulta central considerar cómo las familias elaboran respuestas concretas frente a los desafíos que plantea el juego mediado por pantallas. Tal como conceptualizamos en investigaciones anteriores, estas prácticas parentales conforman lo que denominamos tutelaje digital: un conjunto de estrategias mediante las cuales los adultos buscan regular el uso de dispositivos por parte de los niños, intentando equilibrar sus posibilidades recreativas y pedagógicas con la prevención de efectos adversos. Este tutelaje adopta modalidades diversas: por un lado, el tutelaje cuantitativo, que impone límites de tiempo, horarios o sistemas de premios y castigos; por otro, el tutelaje cualitativo, que selecciona contenidos, supervisa la experiencia lúdica y establece criterios sobre lo que se considera apropiado o formativo. Estas estrategias no solo expresan preocupaciones sobre los riesgos del aislamiento o la sobreexposición, sino que también evidencian la voluntad de incidir activamente en el modo en que se juega, se aprende y se convive en la infancia contemporánea. El desafío, sin embargo, persiste: mediar no es suficiente si las dinámicas digitales erosionan de manera estructural las condiciones para el juego compartido.

Por todo esto, el seminario de Metodología de Investigación de la UBA se encuentra llevando a cabo un Programa de Intervención Integral en varios jardines comunitarios en el marco del programa PEU (Proyecto de Extensión Universitaria) que tiene por objetivo indagar y analizar el rol del juego y su importancia en las prácticas cotidianas de las infancias vinculadas a los procesos pedagógicos-educativos, y, para ello, implementa jornadas de capacitaciones, cursos y talleres destinados a la comunidad educativa perteneciente a los siete jardines comunitarios administrados por la FOC, en el partido de Lomas de Zamora. En él, las sesiones iniciales buscan sensibilizar sobre la relevancia del juego analógico para el desarrollo socioemocional y motor, invitando a madres, padres y tutores a participar en dinámicas de juegos tradicionales y digitales, de modo que experimenten de primera mano el valor del vínculo cara a cara.

Bibliografía

Berger, P. L., & Luckmann, T. (1968). La construcción social de la realidad (S. Zuleta, Trad.; M. Giménez Zapiola, Rev. Téc.) (1.ª ed. en castellano). Amorrortu Editores. (Obra original publicada en 1966)

Bourdieu, Pierre (1990). Espacio social y génesis de las 'clases', en Sociología y cultura. Ciudad de México: Grijalbo.

Cáceres Zúñiga, F., Granada Azcárraga, M., & Pomés Correa, M. (2018). Inclusión y juego en la infancia temprana. Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva, 12(1), 181–199.

Calderón Carrillo, D. (2015). Los niños como sujetos sociales: Notas sobre la antropología de la infancia. Nueva Antropología, 28(82), 125–140.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-06362015000100007

Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, 28(1), 5–19.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. P. (2014). Metodología de la investigación (6.ª ed.). McGraw-Hill Interamericana Editores S.A. de C.V. Academia+7

García Meraz, M. (2013). Sobre el gesto como inicio de la interacción social y el desarrollo de las interacciones sociales saludables. Educación y Salud: Boletín Científico del Instituto de Ciencias de la Salud de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 2(3).

<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/educacionysalud/article/view/1230>

Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. (2024). El uso de dispositivos electrónicos en niños, niñas y jóvenes: evidencia internacional y percepciones de familias y docentes. Unidad de Evaluación Integral de la Calidad y Equidad Educativa (UEICEE). Recuperado de <https://bde-ueicee.bue.edu.ar/documentos/734-el-uso-de-dispositivos-electronicos-en-ninos-ninas-y-jovenes-evidencia-internacional-y-percepciones-de-familias-y-docentes>

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. (2022). El uso de dispositivos electrónicos en niños, niñas y jóvenes: evidencia internacional y percepciones de familias y docentes. Ministerio de Educación, GCBA.

https://buenosaires.gob.ar/sites/default/files/uso_dispositivos_nnyj_informe.pdf

Moreira, S. M., Araujo Poumé, D. T., & Ferreyra, A. (2025). Entre juegos, aprendizaje y pantallas: Estudio de caso en infantes de jardines comunitarios, Argentina. Revista Episteme de Divulgación de estudios socioterritoriales, 16(1), 78–91.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9742141>

Moreira S. M, Lespada, E., Ferreyra, A., Araujo Poumé, D. T., & Giuliano, C. (2024). La utilización de dispositivos digitales ¿entretenimiento o herramienta de aprendizaje? Memorias de las Jornadas Argentinas de Informática, Octubre 2024.

Loayza, J. (2023). Aspectos sociológicos de los videojuegos en la cultura de la niñez. Desafíos, 14(2). <https://doi.org/10.37711/desafios.2023.14.2.393>

Sautu, R. (2007) Práctica de la investigación cuantitativa y cualitativa: articulación entre la teoría, los métodos y las técnicas.

Solís Cámara Reséndiz, P., Díaz Romero, M., & Díaz Romero, M. (2007). Relaciones entre creencias y prácticas de crianza de padres con niños pequeños. *Anales de Psicología / Annals of Psychology*, 23(2), 177–184. Recuperado de <https://revistas.um.es/analesps/article/view/22481>

Unidad de Evaluación Integral de la Calidad y Equidad Educativa. (2024). ¿Qué dicen las familias y docentes sobre el uso de dispositivos electrónicos en niños/as y jóvenes? Ministerio de Educación, Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. <https://buenosaires.gob.ar/sites/default/files/2024-08/El%20uso%20de%20dispositivos%20electr%C3%B3nicos%20en%20ni%C3%B1os%20y%20j%C3%B3venes%20-%20biblioteca.pdf>

Vygotsky, L. S. (1979). El papel del juego en el desarrollo del niño. En *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (pp. 92–104). Editorial Crítica. 1Library +