



Trabajo final de grado

La primera infancia: entre el juego y las nuevas tecnologías

Estudiante: Cecilia Genta

C.I.: 4.765.412-1

Tutora: Prof. Adj. Mag. Evelina Kahan

Revisora: Asist. Mag. Erika Capnikas

Formato: Monografía

Montevideo, Octubre de 2020

Índice

<u>Capítulo</u>	<u>Página</u>
Agradecimientos	4
Resumen	5
Introducción	6
Primera infancia	
Historización sobre las conceptualizaciones de la niñez a través de la historia	
Antigüedad.....	7
Edad media.....	7
Modernidad.....	7
Posmodernidad.....	8
Transformaciones de las cotidianidades familiares en la posmodernidad.....	9
Definiendo primera infancia.....	11
El juego en la primera infancia	
Caracterización del juego en la primera infancia.....	14
Nuevas tecnologías en la era posmoderna	
Definiendo las nuevas tecnologías.....	22

Beneficios del uso de las nuevas tecnologías.....	24
Usos de las nuevas tecnologías en la primera infancia.....	25
Efectos de las nuevas tecnologías en la subjetividad del niño y la regulación emocional.....	26
Reflexiones finales.....	32
Referencias bibliográficas.....	34

Agradecimientos

*A mi familia y amigos, en especial a mi amiga
Samia, mi hermana y mi esposo que me han acompañado muy de cerca
durante este proceso.*

Resumen

En el presente trabajo se realiza una historización sobre las conceptualizaciones de la niñez y sus cambios a través de la historia, a su vez se trabaja sobre las transformaciones que atraviesan las familias en la posmodernidad. Se aborda la primera infancia como etapa evolutiva y la importancia del juego simbólico en el desarrollo de la misma. Para ello se realiza una caracterización del juego en la primera infancia desde distintos autores que han investigado acerca de los beneficios del mismo.

A raíz de los cambios históricos, sociales y culturales planteados, la incorporación de las nuevas tecnologías en la cotidianeidad es una realidad que atraviesa a los niños en la actualidad. De allí la preocupación por atender al impacto que ha generado el uso de las nuevas tecnologías y cómo influyen en la construcción de la subjetividad infantil en la primera infancia y en la regulación emocional del infante. A su vez se abren interrogantes acerca de las posibles consecuencias que el uso de las mismas puede ocasionar, tanto en un sentido positivo como nocivo si se las piensa como sustituto del tiempo de juego, tan necesario para el desarrollo psíquico del niño.

Palabras claves: primera infancia, juego, nuevas tecnologías, consecuencias.

Introducción

La idea principal de este trabajo es interrogarse acerca del uso de las nuevas tecnologías en la primera infancia, ya que su utilización se considera relativamente reciente pensando en términos de historia. Actualmente es una realidad que en cada casa existen varios celulares, computadoras y tablets. Cánovas (2014) a partir de sus hallazgos afirma que la edad de inicio del uso del celular es cada vez más temprana, en un mundo donde las nuevas tecnologías están jugando un rol muy importante. En esa línea, este trabajo pretende detenerse en algunos aspectos que considera relevantes tales como: cuáles son los beneficios del juego tradicional en la primera infancia; qué riesgos potenciales existen al proporcionar pantallas en exceso; y cómo estas afectan en la construcción/desarrollo de la subjetividad y en la regulación emocional del infante.

En primer lugar se conceptualiza la primera infancia, combinando una búsqueda genealógica e historizante para entender los cambios en los modelos familiares, los cuales, generan impactos en las cotidianidades actuales. En segundo lugar se caracteriza el juego en la primera infancia y su importancia desde una perspectiva psicoanalítica, profundizando en el beneficio del mismo para el desarrollo integral del niño.

Por otra parte se define a qué se llama nuevas tecnologías, se mencionan algunos beneficios del uso de las mismas y se aportan datos sobre la utilización que los niños le están dando a las pantallas actualmente. Finalmente se mencionan posibles efectos del uso de las nuevas tecnologías en la primera infancia y cómo estas influyen en el desarrollo psíquico del niño.

Primera Infancia

Historización sobre las conceptualizaciones de la niñez a través de la historia

Como plantea Guerra (2000) en la primera infancia, los aspectos histórico-sociales juegan un papel muy relevante a la hora de buscar determinantes en las conductas de relación entre los sujetos.

El autor hace un recorrido histórico, sobre cómo ha ido cambiando el lugar del niño en la familia y resalta algunos aspectos vinculados a la conformación de la subjetividad infantil.

Antigüedad (3500 A.C. - Siglo V): En la antigüedad no existía la noción de infancia tal como la entendemos hoy, los niños a edades muy tempranas eran lanzados a la vida adulta, a vestir y vivir como tales; la edad adulta ya comenzaba antes de la pubertad. El infanticidio que, aunque siempre ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad, durante la antigüedad fue una práctica totalmente naturalizada. (Volnovich, 1999).

Edad Media (Siglo V- Siglo XV): L. de Mause (1982) citado en Guerra (2000), plantea que en esa época las condiciones de los niños eran bastante precarias. El niño permanecía en la casa de la nodriza por un tiempo, en ocasiones hasta los 5 años, y estaba expuesto a ser ahogado, aplastado, dejado caer, sufriendo una muerte prematura o podía ser devorado, mutilado o desfigurado por un animal salvaje, un lobo o un perro, y la nodriza temiendo ser castigada por su negligencia, en ocasiones colocaba a otro niño en su lugar. El niño como tal no tenía lugar específico en la sociedad. Guerra (2000).

Modernidad (Siglo XV- Siglo XVIII): Es recién sobre finales del siglo XVI que se da

comienzo a un proceso por el que se llega al concepto de infancia y esto se debió fundamentalmente a la escolarización progresiva. A partir del siglo XVII comienza a imponerse el discurso de los deberes del hijo para con los padres y los de éstos para con los hijos. Los padres deben dar a los hijos sustento, instrucción, corrección y buen ejemplo. Hacia mediados del siglo XVIII se produce un descenso importante de la mortalidad infantil y adulta, ya que las expectativas de vida pasan de los 30 a 40-45 años. Estos cambios se deben a una transformación de las costumbres familiares, con mayores cuidados higiénicos, mayor vigilancia, aislamiento contra las epidemias, etc. Guerra (2000).

Posmodernidad (Siglo XX): En lo que refiere a la posmodernidad, el niño es reconocido como sujeto de derecho, Volnovich (1999) al siglo XX lo reconoce como “el siglo del niño” caracterizado por ser una época donde la infancia ha adquirido gran importancia. Por otra parte, el 20 de noviembre de 1989 la Asamblea General de las Naciones Unidas aprobó la Convención sobre los Derechos del Niño. Este es el primer tratado a nivel internacional relativo al cumplimiento de los derechos civiles, políticos, sociales, económicos y culturales de la infancia y la adolescencia. A partir de su aprobación se comenzaron a producir cambios en cuanto a la concepción del niño y al rol del adulto responsable. Se establece que los niños y las niñas serán reconocidos como “ser humano capaz de desarrollarse física, mental, social, moral y espiritualmente con libertad y dignidad” (UNICEF, 2006), en consecuencia existe, un cambio de paradigma donde la infancia deja de ser entendida desde las necesidades y pasa a comprenderse desde los derechos, donde se reconoce al niño en su carácter integral.

El concepto de niño a lo largo de la historia ha sufrido importantes cambios, la infancia en la actualidad se entiende como una de las etapas evolutivas más importantes en la cual se

sientan las bases del desarrollo posterior del individuo y sobre todo, el niño actualmente es un sujeto de derecho. No obstante Volnovich (1999) plantea que a lo largo de la historia, fenómenos tan dramáticos como la matanza, el abandono o el trato despiadado a los niños, han estado presente desde siempre, y aún con ligeras variaciones, siguen permaneciendo en la actualidad.

Por otra parte, del mismo modo que el concepto del niño se ha modificado a lo largo de la historia, los modelos familiares también se han ido transformando a lo largo del tiempo generando cambios en sus cotidianidades.

Transformaciones de las cotidianidades familiares en la posmodernidad

Bauman (2004) define a la posmodernidad, como la modernidad líquida, la cual a través de un proceso de “licuefacción” pasó de lo sólido a lo líquido, conservando ideales de la modernidad “sólida” como el individualismo, el capitalismo y planteando que en la época actual todo es más leve, liviano, donde hay que poderse mover fácilmente, así mismo menciona que todo es instantáneo. A su vez agrega que se trata de una época inestable, donde todo está en tránsito, empleos, vínculos, colegas, redes de amistades, posición en la sociedad, donde ni siquiera la autoestima y la confianza escapan a estas configuraciones. No deja de mencionar que, el papel del consumo es una de las principales características de la modernidad líquida. Los bienes impregnados por el desarrollo tecnológico se renuevan continuamente, de esta manera el mercado incita a la sociedad, con mucho peso mediante los medios de comunicación a consumir los nuevos productos.

Por su parte Guerra (2000) plantea que la subjetividad, es volcada hacia afuera, se

proyecta en los objetos, la tecnología, las actuaciones sociales, así como en otras apropiaciones materiales y simbólicas que pueden otorgarle valor al sujeto y conectarlo al mundo de los demás.

(...) la construcción de la subjetividad parece estar cimentada en la búsqueda del placer y en un ideal de no postergación de la satisfacción. Esto se nos aparecería como esperable y estructurante en el interjuego narcisista de los tiempos iniciales y fundantes de un psiquismo que sin la investidura y la “ilusión” de completud no existiría la noción de individuo. Pero el problema que plantea nuestra cultura es que parece haber una tendencia a extenderlo más allá de los inicios...
(Guerra, 2000 p. 7).

Ogburn y Nimkoff (1976), plantean que durante el Siglo XX los cambios en la estructura familiar obedecen a los efectos del cambio tecnológico, los autores mencionan ciertos cambios, los mismos posibilitaron que la producción saliera del hogar, se mejoraron los medios de transportes y se produjo la separación del trabajo y la residencia, por lo que, varias comidas se hacen fuera del hogar y se creó toda una industria de alimentos preparados y restaurantes. A su vez se resolvieron varios aspectos del trabajo dentro del hogar como el lavado de la ropa y el secado, además se posibilitaron compras los fines de semana en grandes cantidades de alimentos que los frigoríficos podían conservar. Estos son algunos de los cambios sociales, económicos, tecnológicos y culturales que en consecuencia, afectaron la estructura, los modelos y el

funcionamiento de las familias. Por consiguiente, los niños pasan menos horas con sus padres, en muchos casos tienen cuidadores o pasan más horas en las instituciones educativas y al llegar a la casa, los padres o cuidadores carecen de tiempo para dedicarle a los niños.

Por tanto Balaguer (2012) explica que los padres de estas nuevas generaciones muchas veces están ausentes, ausencia que no siempre se refiere a una no presencia física, sino principalmente a funciones parentales ausentes. “Con las pantallas tienen, entonces, esa relación ambivalente que se puede tener con una niñera que alivia la carga, pero a la vez quita protagonismo y exclusividad a la maternidad y a la paternidad” (p.134).

De este modo, según Balaguer (2012), el avance tecnológico ha hecho converger en este tipo de objetos funciones electrónicas junto con otras funciones más humanas como la compañía, el apoyo y la comunicación. “Los nativos fluyen por las redes y los padres descansan de sus funciones parentales” (p.133). Explica el autor que la pantalla ha pasado a tener así una función maternante, actuando como un holding electrónico y convirtiéndose en un lugar cómodo, accesible y siempre disponible para el despliegue de las fantasías, la pantalla en ocasiones funciona como ese espacio psicosocial winnicottiano, como un espacio transicional ubicado entre ambos polos (realidad y fantasía). “Los jóvenes han crecido frente a pantallas como forma de sostén (...) para ellos, las pantallas brindan seguridad, estabilidad, compañía fiel, a diferencia de los vínculos actuales tan inestables como superficiales y cambiantes” (Balaguer 2012, p.46).

Definiendo primera infancia

Es pertinente además profundizar en el concepto de la primera infancia específicamente, ya que el presente trabajo se centra en la misma, tomando a Evans, Myers e Iffeld (2000), que plantean lo siguiente:

La primera infancia es el período de la vida comprendido entre la concepción y los cinco años de edad. En este período se sientan las bases de todo el desarrollo posterior del individuo. Mientras que en los primeros dos años de edad se constituye una parte importante del desarrollo intelectual, emocional, físico/inmunológico y social, entre los dos y los cinco años se establecen los pilares del aprendizaje posterior, de la educación formal y de las competencias sociales (Evans, Myers e Iffeld, 2000).

En dicha etapa se consolida gran parte del desarrollo psicosocial del sujeto, y operan cambios permanentes donde se despliegan diferentes capacidades. Es un momento donde el niño va aprendiendo a expresar sus emociones básicas, se apega y depende de los otros para crecer con plenitud.

Palacios y Castañeda (2009), postulan que la primera infancia se destaca por el importante desarrollo neurológico y social del infante.

La infancia es la etapa evolutiva más importante de los seres humanos, pues en los

primeros años de vida se establecen las bases madurativas y neurológicas del desarrollo (...). Las experiencias de los niños en sus primeros años son fundamentales para su progresión posterior (p.7).

Por otra parte UNICEF (2014) menciona que en los primeros años de vida de los niños la plasticidad neuronal es mayor que en el resto de la vida por esto es importante hacer hincapié en esta etapa del desarrollo, y del entorno que se le brinda a los niños para su crecimiento.

(...) el ritmo del desarrollo cerebral es más rápido en los primeros años de vida. En los niños y niñas pequeños, las neuronas forman conexiones a un ritmo asombroso de 700 a 1000 nuevas conexiones por segundo. Estas conexiones sinápticas tempranas constituyen la base de la neuroplasticidad, que subyace a la salud mental y física del niño y a su capacidad a lo largo de la vida de aprender, adaptarse a los cambios y adquirir resiliencia psicológica. La evidencia científica destaca la importancia del cuidado, buena salud, nutrición y estimulación para todos los niños y niñas pequeños, especialmente para los que enfrentan condiciones adversas (UNICEF, 2014).

Por consiguiente, a la hora de situar contextualmente la primera infancia, es relevante mencionar el punto 2 del Art.18 de la Convención de los Derechos del Niño (UNICEF, 2006) que enfatiza la importancia de la crianza y el deber del Estado para garantizar una mejor calidad de vida.

A los efectos de garantizar y promover los derechos enunciados en la presente Convención, los Estados Partes prestarán la asistencia apropiada a los padres y a los representantes legales para el desempeño de sus funciones en lo que respecta a la crianza del niño y velarán por la creación de instituciones, instalaciones y servicios para el cuidado de los niños (UNICEF, 2006).

El rol del adulto responsable en el cuidado de los niños es de gran importancia. Así como lo establece la Convención sobre los Derechos del Niño, se espera que el mismo desarrolle un rol parental positivo, que comprende todas las competencias parentales necesarias para el desarrollo integral de los mismos. Respecto a dicho desarrollo integral, se puede afirmar que el juego es una actividad fundamental; por esta razón es pertinente hacer énfasis en el juego de la primera infancia.

El juego en la primera infancia

Caracterización del juego en la primera infancia

La etimología de la palabra juego, proviene del latín iocus, y se define como la acción y efecto de jugar según el Diccionario de la Real Academia Española (2019). Es un ejercicio recreativo sometido a reglas y en el cual se gana o se pierde.

Distintos autores tales como Sigmund Freud, Myrta Casas de Pereda, Arminda Aberastury han trabajado sobre las teorías del juego, buscando explicar dicho fenómeno. Freud (1920) se centró en observar la capacidad del niño de representar y elaborar conflictos

mediante el juego. Analizó el juego del carretel o “fort-da” en un niño de un año y medio. Si bien Freud no profundizó en el juego infantil ni en el análisis de niños, este caso sirvió de punto de partida fundamental para futuras investigaciones e interpretaciones acerca del juego infantil. El juego de “fort-da” consistía en que el niño escenificaba con objetos el desaparecer y regresar, tiraba el objeto y luego lo traía con un piolín al cual estaba atado. Así lo repetía varias veces, cuando su madre estaba ausente, Freud (1920) plantea que esta repetición es lo que le permite elaborar al niño, tramitar experiencias displacenteras y también la posibilidad de separarse de la madre. Dedujo que la partida de la madre no le resultaba agradable, por lo tanto lo placentero de esta actividad era la compensación por la renuncia a la satisfacción pulsional, al aceptar sin protestas la partida de su madre, es decir, hacer activo el rol, controlando lo doloroso que vivía de forma pasiva.

Por su parte, Casas de Pereda (1992), plantea que los juegos de “fort-da” son importantes trabajos de significación subjetiva. En estos se significa el deseo, se producen necesidades y demandas y adquiere consistencia la organización subjetiva: sujeto deseante y sujeto de conocimiento; inconsciente y Yo. Como plantea dicha autora, todos los juegos son constitutivos, forman parte de la estructuración psíquica y para que sean efectivos, deben ser placenteros. Los caracteriza la eficacia simbólica, ya que hacen posible la estructuración del aparato psíquico, que se conforma en un ámbito de amor, entre el niño y la madre. Casas de Pereda (1992) a su vez, afirma que este hecho psíquico contiene el logro de generar el triunfo de una representación, sobre la ausencia, el triunfo del placer de la representación, sobre la angustia ante el fracaso de la simbolización. La misma menciona que el juego permite al niño simbolizar.

En este sentido cabe mencionar a Schkolnik (2007) que entiende al proceso de simbolización como:

(...) el trabajo psíquico a partir de las vivencias que se dan en el encuentro-desencuentro con el otro y que en base a los movimientos metáforo-metonímicos a nivel representacional configuran cadenas de representaciones mediante las cuales se constituye lo que podríamos concebir como una verdadera malla que permite la circulación del afecto. Una malla siempre disponible para una permanente reestructuración y movilidad. El trabajo de simbolización supone la ligazón libidinal necesaria para mantener esa malla, para que puedan darse los cambios que permitan al crecimiento psíquico, pero a la vez la desligazón, las rupturas que posibiliten el establecimiento de nuevos lazos. Lo no simbolizado es lo que no cambia. Ya sea porque hay un exceso de ligazón, con lazos inamovibles, o porque una desligazón también excesiva no permite establecer las redes y estructuras simbólicas susceptibles de organizar de alguna manera lo que proviene del otro y de lo pulsional, habilitando la resignificación y la consiguiente apertura al sentido. Por otra parte, esa malla siempre presenta hilos sueltos, ligazones que no se pueden establecer, representaciones que sólo corresponden al registro perceptivo motriz o que se mantienen reprimidas sin poder establecer lazos con la palabra (p. 28).

Aberastury (2010) hace hincapié en que desde el nacimiento, el bebé necesita adaptarse a ese mundo nuevo del cual va a formar parte, pero su dificultad motriz limita de alguna forma la posibilidad de exploración de ese mundo, por ello muchos de sus intentos por explorar se

hallarán en la base de su futura actividad lúdica. Con el paso del tiempo van sucediendo cambios en el bebé que son fundamentales, tanto físicamente como corporalmente, y plantea que es llegando a los cuatro meses que comienza la actividad lúdica. En ese momento ha ocurrido una adquisición fundamental en el bebé, los objetos ya funcionan como símbolos y al mismo tiempo se originan en su organismo cambios que le facilitan su examen del mundo, por ejemplo ser capaz de controlar sus movimientos, coordinar el movimiento con la vista y con bastante certeza acercar la mano al objeto que ha focalizado. Otro aspecto que Aberastury (2010) plantea, es que todo niño que juega investiga, el niño encuentra un mundo rico, cambiando e incorporando constantemente interjuegos de fantasía y realidad, combinando hechos reales o imaginarios, recreando situaciones de manera ficticia, permitiéndole apropiarse del mundo que lo rodea.

Por su parte, Piaget e Inhelder (1997) plantean que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. El desarrollo cognitivo y el desarrollo afectivo buscan la adaptación al medio, a través de la asimilación se incorpora nueva información o nuevas experiencias, es una parte del proceso de adaptación al medio.

La asimilación consiste en que el niño adopte las experiencias tomadas del medio ambiente a sus propias estructuras. La forma más sencilla de entender el concepto de asimilación es verlo como el proceso mediante el cual nueva información se amolda a esquemas preexistentes, en la primera infancia los niños constantemente están asimilando nueva información.

La acomodación implica una modificación de la organización actual en respuesta a las demandas del medio, es el proceso mediante el cual el niño se ajusta a las condiciones externas.

La acomodación también es parte del proceso de adaptación, implica alterar los esquemas

preexistentes o ideas como resultado de la nueva información o nueva experiencia adquirida.

Para Piaget (1959):

La imitación es, pues, o se convierte, en una especie de hiperadaptación, por acomodación de los modelos utilizables en forma no inmediata, pero virtual. Por el contrario, el juego procede por relajación del esfuerzo adaptativo y por medio del ejercicio de las actividades por el solo placer de dominarlas y de extraer de allí un sentimiento de virtuosidad o potencia. (p. 125)

Es a través de la imitación, que el niño se acomoda a los modelos externos de referencia. Para poder conseguir equilibrio afectivo e intelectual es necesario que pueda disponer de actividades cuya motivación no sea adaptarse a la realidad, sino por el contrario, adecuar la realidad al Yo. A su vez Piaget e Inhelder (1997), manifiestan que la importancia del juego simbólico radica en que permite transformar lo real (por asimilación) a las necesidades del Yo.

(...) el simbolismo lúdico puede llegar a cumplir la función de lo que sería para un adulto el lenguaje interior, pero en lugar de repensar simplemente en un acontecimiento interesante o impresionante, el niño tiene la necesidad de un simbolismo más directo que le permita volver a vivir ese acontecimiento, en vez de contentarse con una evocación mental (p. 67).

Uno de los ejemplos planteados por Piaget e Inhelder (1997), es el que, si un niño le teme a un perro, luego en un juego simbólico se arregla la situación, ya siendo que los perros dejaran de ser malos o los niños se harían valientes. Este tipo de juego es

asimilación de lo real al Yo, asegurada por un lenguaje simbólico, construido por el Yo y con la capacidad de adaptarse según las necesidades.

Además, Piaget e Inhelder (1997) describen las principales categorías del juego, en los diferentes estadios, en primer lugar el estadio sensorio motor que va de 0 a 2 años, es la forma más primitiva del juego. En segundo lugar el estadio preoperacional que va de los 2 a los 7 años, donde predomina el juego simbólico, luego el estadio de las operaciones concretas de los 7 a los 12, donde predominan los juegos reglados que se transmiten socialmente. Y por último el estadio de las operaciones formales a la edad 12 años y más, donde aparecen soluciones y creaciones inteligentes.

Por su parte, Donald Winnicott (1972), destaca la importancia del rol materno y del ambiente facilitador para garantizar el proceso de constitución subjetiva del bebé, tendrá un lugar relevante la madre o quien se encuentre al frente de dicho rol. Winnicott (1994), manifiesta que “la salud de la persona adulta se consolida a través de toda la infancia, pero los cimientos de la salud del ser humano dependen de la madre en las primeras semanas y meses de vida del bebé”(p.11).

Dicho autor plantea que en un primer momento, el niño tiene un vínculo con los objetos del mundo en el que todavía no puede comprender que, él es distinto a esos objetos, en este momento tienen un rol fundamental los otros. En un segundo momento, el niño comprende que los objetos del mundo existen independientemente de que él los necesite o no; estas relaciones objetales ya no tienen que ver con la capacidad de crear del niño. En la preocupación maternal primaria, el otro, la madre, está identificada completamente con el niño, donde se le ofrece al

niño todo lo que necesita y tiene la capacidad de crear la ilusión, en donde lo que el niño necesita coincide con lo que el otro le ofrece, por lo tanto el niño tiene la sensación de creatividad, de dominio mágico, y de omnipotencia, el mundo del niño es gobernado por el principio del placer.

Existe este pasaje del primer momento a al segundo, siempre que el niño esté acompañado por una madre suficientemente buena, como aquella madre que permite ilusionar y desilusionar gradualmente, mostrar gradualmente los objetos de la realidad al niño para que pueda hacer real su impulso creativo, esto es lo que va a permitir una diferenciación entre el bebé y la madre.

Relacionado con las primeras formas de juego que permiten al niño elaborar conflictos, Winnicott (1972) introduce el concepto de objetos y fenómenos transicionales. Para dicho autor, el primer juego de chupeteo del bebé, así como también el parloteo o el uso de ciertos objetos, se encuentran en la zona intermedia entre lo interno y lo externo (espacio transicional), los objetos no pertenecen al cuerpo del niño, pero éste todavía no los reconoce completamente como externos.

El objeto transicional es para el niño su primera posesión y representa el pecho materno, aparece entre los 4 y los 8 meses de edad, y le permite el paso de la omnipotencia a la satisfacción de manipular objetos externos. Dicho objeto se caracteriza por no ser ni externo ni interno, soporta el amor, el odio, calma la ansiedad del niño tanto de la pérdida o de la separación, no cambia a menos que sea cambiado por el bebé, da sensación de calor, movimiento, textura suave, algo que pareciera que tuviera vida propia. Y pierde significación, es decir el niño lo abandona por sí solo, cuando ya ha cumplido su rol. En estos momentos existe

un umbral de tiempo de la ausencia materna, que el niño puede sostener mediante el objeto transicional, mientras mantiene su imagen viva, pero si la madre excede este tiempo de ausencia, el objeto pierde su sentido.

Para usar un objeto, es preciso que el sujeto haya desarrollado una capacidad que le permita usarlo . Esto forma parte del paso al principio de realidad.

No es posible decir que tal capacidad sea innata, ni dar por sentado su desarrollo en un individuo. El desarrollo de la aptitud para usar un objeto es otro ejemplo del proceso de maduración como algo que depende de un ambiente facilitador. (Winnicot, 1972,pp 121).

En cuanto al espacio transicional, este le permite al bebé pasar de un estado en el que está fusionado con la madre, a uno en el que se relaciona con ella como algo externo y separado, le permite tolerar la ausencia y separación. Se trata de una zona de experiencia intermedia, que alivia la tensión entre el afuera y el adentro, en esta zona no es objeto de ataques, es una zona libre de exigencias, libre de conflictos. En dicho espacio transicional se desarrolla el jugar.

La confianza en la madre constituye entonces un campo de juegos intermedio, en el que se origina la idea de lo mágico, pues el niño experimenta en cierta medida la omnipotencia. Yo lo denomino campo de juego, porque el juego empieza en él. Es un espacio potencial que existe entre la madre y el hijo o que los une. (Winnicot,1972, p, 71)

Por su parte Vygotsky (1924), refiere que el juego es una actividad social, de cooperación con otros niños, que permite adquirir papeles o roles complementarios, destacando

el surgimiento del juego como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Además analiza el desarrollo evolutivo del juego en la edad infantil destacando dos fases significativas: la primera que va de los 2 a los 3 años, en la que juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga y la segunda va de los 3 a los 6 años, y se caracteriza por "el juego dramático", con un interés por imitar el mundo de los adultos. Así los niños avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que entre otras cosas, permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo, favoreciendo así, el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas. De esta forma, el juego contribuye a su maduración psicomotriz, cognitiva y física además favorece el vínculo afectivo con sus padres y favorece la socialización. Por lo que, el juego es uno de los medios con mayor impacto en los niños para desarrollar nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia.

Definida primera infancia, juego y la importancia del mismo en el desarrollo integral de los niños, y puesto que es una realidad que las nuevas tecnologías forman parte de la vida diaria, resulta relevante conceptualizar qué se entiende por nuevas tecnologías y qué cambios que se produjeron en su uso.

Nuevas tecnologías en la era posmoderna

Definiendo las nuevas tecnologías

La definición de Castells (1998) al referirse a las tecnologías de la información y de la comunicación, las sitúa como el conjunto de tecnologías desarrolladas en el campo de la

microelectrónica, la informática, las telecomunicaciones, la televisión, la radio, la optoelectrónica y su conjunto de desarrollo y aplicaciones. Se puede definir entonces, a las nuevas tecnologías como distintos dispositivos técnicos, por ejemplo la computadora, celulares, tablets, las redes, que giran en torno a las telecomunicaciones, la informática y los audiovisuales de forma interactiva. Actualmente el elemento de mayor potencialidad es Internet como cauce de acceso a recursos, servicios e información y canal de interacción de los usuarios. Este fenómeno genera un cambio en la definición planteada hasta ahora para pasar de una definición centrada en los avances técnicos a otra centrada en las nuevas realidades generadas por estos avances.

Cabero (2000) alude a aquellos instrumentos técnicos que mediante el tratamiento de la información dan lugar a nuevos escenarios y situaciones de comunicación, que contempla una dimensión técnica y expresiva de las mismas. Según este autor, los niños y las niñas aprenden a usar las nuevas tecnologías, aunque se diga que son nativos digitales no es algo innato, y en ese proceso los adultos pueden ejercer una influencia que favorezca ciertas prácticas antes que otras.

Lugo. M, Brenes. M, Mertin. E, Kelly. V, (2016), plantean que el uso de las nuevas tecnologías cotidianamente en la primera infancia se trata de un suceso imparable que se viene dando en la sociedad, cuya clave no está en los dispositivos en sí, sino en el uso que se hace de los mismos. A su vez estos autores hacen referencia al papel del Estado y la familia en América Latina, exponen que es interesante, la corresponsabilidad entre el Estado y la familia para la protección de los Derechos de la infancia, las políticas empiezan a tomar en cuenta la cultura digital en el desarrollo de los niños y cómo se puede poner a las tecnologías digitales al servicio del desarrollo infantil, teniendo en cuenta su gran potencialidad.

Dichos autores plantean que desde los Estados se observa un esfuerzo por garantizar, en términos de acceso, de justicia social y también de calidad educativa, el contacto entre la infancia y las tecnologías digitales. Agregan que las nuevas tecnologías pueden ser importantes aliadas para la protección de los derechos y el buen desarrollo de la primera infancia, enfatizando el rol ineludible de las políticas para garantizar que se hagan efectivas las leyes de protección de la primera infancia y que las tecnologías se pongan al servicio de este buen desarrollo.

Beneficios del uso de las nuevas tecnologías

Es importante también mencionar que las nuevas tecnologías ofrecen un importante potencial de aprendizaje, especialmente a través de las instituciones educativas, como menciona Coll (2008) la capacidad de transformación y de mejora, que puede introducir el uso de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo debe ser entendida como un potencial.

Según el planteo de este autor, la capacidad de aumentar o no la motivación en el aprendizaje reside en las actividades que los docentes propongan junto a los estudiantes, y no de las características propias de las mismas. A su vez Coll (2008) plantea que el potencial innovador y motivador de las nuevas tecnologías debemos pensarlos como instrumentos psicológicos que pueden operar como mediadores inter e intrapsicológicos en el proceso de aprendizaje a través de la relación de los integrantes, alumnos, docentes y contenidos favoreciendo así el contexto de las actividades.

Siguiendo en la línea de los beneficios que se evidencian en cuanto al uso de las nuevas tecnologías aplicadas en el ámbito educativo, Romero (2002), expresa que es menester estar atentos a las posibilidades didácticas que puede ofrecer el ordenador y la manera en que las

instituciones educativas contemplan la incorporación de la informática en el aula. En primer lugar, como fin, para ofrecer a los alumnos conocimientos y destrezas básicas de la informática como bases de educación tecnológica adecuadas a cada edad. Y en segundo lugar, como medio, para convertir la informática en un instrumento de aprendizaje. Siguiendo los conceptos de las nuevas tecnologías cabe mencionar estudios que ponen de manifiesto el uso que se le da actualmente a las mismas en la primera infancia.

Usos de las nuevas tecnologías en la primera infancia

La American Academy of Pediatrics (2016), citado en L'Ecuyer (2019), plantea que en 1970 los niños Estadounidenses tenían su primer contacto con las pantallas a los 4 años, su acceso a la tecnología, era limitado y los contenidos disponibles eran relativamente lentos. Pero casi cincuenta años después, los niños Estadounidenses acceden a un abanico amplio de dispositivos tecnológicos digitales ya desde los 4 meses.

Por su parte Cánovas (2014), realizó un estudio en España concluyendo que:

La edad de inicio en el uso del celular es mucho más temprana. Los niños de 2 y 3 años de edad acceden de forma habitual a los terminales de sus padres, manejando diversas aplicaciones, principalmente juegos, aplicaciones para pintar o colorear y cadenas de televisión que ofrecen series infantiles a través de estos dispositivos.

Algunos de estos niños ya recorren YouTube saltando de vídeo en vídeo, o repasan de una en una las fotografías que sus padres tienen en sus galerías de fotos (p. 3).

Cánovas (2014) expresa que el 30% de los niños y niñas en España, a los 10 años ya disponen de un celular, a los 12 años el 70% y a los 14 el 83%.

Statistics Canada (2016), en una investigación, revela que los niños de entre 3 y 4 años pasan una media de 2 horas al día delante de una pantalla, y que solo un 22% de ellos están expuestos a una hora o menos de pantalla al día. El 24% de los niños de 5 años están expuestos a más de 2 horas de pantalla al día.

En los Estados Unidos, un informe realizado por Common Sense Media (2017) indica que los niños de menos de 2 años consumen 1 hora 25 minutos de pantallas digitales al día.

Es una realidad que en la mayoría de las sociedades actuales, los niños se inician cada vez más precozmente en el conocimiento y uso de las nuevas tecnologías. Los datos citados anteriormente pretenden esclarecer el estado de situación, dejando en evidencia cómo las pantallas han ido ganando terreno e incorporándose en la vida diaria de los niños. A continuación es importante destacar algunos de los efectos que se producen al suplantar el tiempo de juego por tiempo frente a las pantallas.

Efectos de las nuevas tecnologías en la subjetividad del niño y la regulación emocional

Janin (2017), plantea que las nuevas tecnologías, principalmente los celulares y otros dispositivos similares, no solo han impactado en los modos de hacer y de vincularse, sino que su uso indiscriminado produce y cambia subjetividades. Uno de los cambios más radicales es el uso del tiempo, la noción de inmediatez, y la frustración que esto puede generar cuando la realidad no se adapta a la vertiginosidad que provee la tecnología.

(...) en las vidas virtuales no hay tiempo (o el tiempo es siempre inmediato) y la

muerte no existe (hay muchas vidas). Es decir, se replantea el tema de la castración: todo es posible... Es uno el que domina la situación, el dueño de la escena, en una especie de alucinación de la propia acción. Y esto en un ritmo vertiginoso. La confusión con el personaje puede ser total. (Janin, 2017, p.4).

Es pertinente mencionar el estudio realizado por Díaz y Aladro (2016) y el de Castellana, Sánchez-Carbonell (2007), ambos demuestran que un mayor tiempo de exposición a dispositivos en edades tempranas arroja mayores índices de obesidad, problemas de sueño, bajo rendimiento académico, pérdida de relaciones sociales y de contacto cara a cara, dificultades en la atención y concentración, miopía, déficit de atención y depresión infantil. Además, es probable que se dé una afectación en la maduración de distintas estructuras y funciones del cerebro en desarrollo.

Por su parte Spitzer (2017) catedrático de psiquiatría, manifiesta que el uso de las tecnologías es una forma de evitar el trabajo mental, asegura que tiene “pocas ventajas y mucho riesgos”. Plantea que el uso de las tecnologías es una forma de evitar el trabajo mental y que cada vez que externalizamos tareas cerebrales mediante el uso de las nuevas tecnologías estamos dejando de aprender. El científico a su vez, asegura que la exposición temprana a estos dispositivos puede desembocar en una adicción que, cuanto más temprano sea su acceso, más difícil será de controlar en años venideros.

Por otra parte, en lo que respecta a la regulación emocional, temática que sigue siendo investigada, Thompson (citado en Garrido-Rojas, 2006), define a la regulación emocional como “el proceso de iniciar, mantener, modular o cambiar la ocurrencia, intensidad o duración de los estados afectivos internos y los procesos fisiológicos, a menudo con el objetivo de alcanzar una

meta” (p.499).

Miller (2013), concibe la idea de autorregulación de esta forma:

La autorregulación, exige autorreflexión, identificación y comprensión en los estados afectivos. Tolerancia a la frustración y capacidad de espera y de contención de respuestas automáticas y reflejas provenientes de los impulsos. Este uso permite al self tomar contacto con el afecto e incidir en su expresión generando una respuesta más adaptativa y sobre todo controlable (p.83).

Esto enfatiza la importancia del otro desde la más temprana edad para poder metabolizar y regular las emociones y los afectos. Es por esto que pensar en que los niños estén horas frente a las pantallas, sin tener un otro que opere como regulador, genera, al menos incertidumbre, sobre la regulación emocional que los niños puedan adquirir. Miller (2013), sostiene la idea de que para que la regulación emocional sea óptima, se necesita de un cuidador que pueda ser partícipe de este proceso y ayude al infante a desarrollarla. El cuidador jugará un papel fundamental en la medida que será quien espejará las experiencias internas del niño, organizando su experiencia emocional.

En la línea de las consecuencias que se generan por el uso desmedido de las nuevas tecnologías autores como Park y Park (2014) realizaron un estudio en el cual concluyeron que, los niños que utilizaban con mucha frecuencia los dispositivos móviles, eran más propensos a tener problemas en su desarrollo mental, ser más vulnerables a la depresión, déficit atencional con hiperactividad, enojo, falta de atención e inestabilidad emocional. Dicho estudio arrojó como dato importante, que la separación de los infantes de su madre generaba altos niveles de malestar

en los pequeños.

En este sentido cabe mencionar a Winnicott (1972) y su teorización sobre el papel del espejo y la importancia de la mirada de la madre para el desarrollo del niño, advirtiendo que cuando los niños no se ven reflejados en el rostro de su madre, pueden surgir consecuencias negativas en su desarrollo emocional.

Pereira (2017) también aporta claridad al análisis de este fenómeno:

El uso de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información determina, por sí mismo, procesos que hacen que las personas se distancien progresivamente de una esencia comunicativa, es decir, se producen atrofas cognitivas y vinculares. Las nuevas tecnologías y medios son cada vez más alienantes, generan ambientes opresivos y arquitecturas de encierro. Se deterioran los vínculos y, con ellos, la cultura local. (p.54)

Con respecto a los impactos que se generan al sustituir tiempo de juego tradicional por las nuevas tecnologías, es relevante mencionar a Mendevil Trelles (2009), investigadora y doctora en ciencias de la educación, que expresa en cuanto al juego:

Jugar es experimentar sensaciones. Cuando el niño o adulto juega experimenta diversas sensaciones de control sobre lo que lo rodea, y sobre lo que hace. En el caso del niño de nivel inicial, que generalmente es dependiente, el acto de jugar le permite experimentar una sensación poderosa que lo hace sentir autónomo y autosuficiente, es decir, que todo lo puede. Este sentimiento de control, y de sentirse dueño, hace que el niño encuentre en el juego una fuente de gratificación y de reforzamiento de la autoestima. Jugar es aprender a encontrar soluciones. La

capacidad para resolver problemas se ejercita permanentemente mediante el juego y permite experimentar la solución de los problemas de manera cotidiana, como algo natural, lo cual luego puede ser transferido a diversas situaciones de la vida diaria. Jugar es imaginar y crear. El pensamiento creativo tiene lugar en el juego al permitir la creación permanente de situaciones y productos, al ejercitar la capacidad simbólica adaptando cualquier objeto a los propios deseos. La capacidad de ensoñación y el consecuente ejercicio de la imaginación que entra en ejercicio, se van afinando a medida que se juega porque se redescubre y recrea. Jugar es expresarse. El juego es un catalizador del mundo interior, una válvula de escape que permite la libre expresión de toda la gama de sentimientos: desde la alegría intensa, a la más profunda ira. De esta manera, el juego se constituye en la forma como el ser humano desplaza sus deseos, entrena su tolerancia a la frustración por medio de esta vía de escape emotivo. Jugar es pensar. Al jugar se ejercita la capacidad de pensamiento: se formulan hipótesis, contrastan elementos; descubren relaciones de causa-efecto, establecen secuencias, se organiza el espacio, entre otros. Jugar por tanto es una actividad que compromete el desarrollo cognitivo. Jugar es desarrollar los propios sentimientos y emociones. La dimensión afectiva del juego favorece la inteligencia emocional necesaria no sólo para expresar los propios sentimientos sino para aprender a identificar los de los otros y enfrentar la vida (p.18).

En última instancia pero no menos importante cabe destacar que a raíz de los cambios en las últimas décadas, donde se constata en las investigaciones que existe un aumento

exponencial del uso de principalmente la tablet y el smartphone, entre los menores, la Academia Americana de Pediatría (2016) se ve obligada a actualizar su postura a la luz de la literatura académica más reciente. La misma mantiene su recomendación de “cero pantalla” para los menores de 18 meses. En cuanto a los niños de entre 18 y 24 meses cuyos padres insisten en introducir la tecnología, recomienda usar el dispositivo con el niño y solo con aplicaciones de calidad. A su vez decide reducir el consumo recomendado a menos de una hora diaria para los niños de entre 2 a 5 años, evitar la exposición a las pantallas una hora antes de ir a la cama, concretar tiempos libres de pantalla durante las comidas y durante el tiempo de lectura.

Además para atenuar los riesgos asociados con el consumo de medios digitales propone:

- Controlar el contenido y estar, en la medida de lo posible, con el niño mientras está expuesto a las pantallas.
- Dar prioridad a contenidos educativos y adaptados a la edad de cada niño.
- Adoptar estrategias educativas para la autorregulación, la calma y el establecimiento de límites.
- Tener un plan (no improvisar) con respecto al uso de las pantallas en el hogar.
- Ayudar a los niños a reconocer y cuestionar los mensajes publicitarios, los estereotipos y otros contenidos problemáticos.
- Recordar que demasiado tiempo dedicado a las pantallas deriva en oportunidades perdidas de aprendizaje (los niños no aprenden a través de la pantalla en esas edades).
- Recordar que ningún estudio apoya la introducción de las tecnologías en la primera infancia. Los adultos deberían dar el ejemplo con un buen uso de las pantallas:

- Sustituir el tiempo de pantalla por actividades sanas, como la lectura, el juego exterior y las actividades creativas.

Dichas consideraciones de la Academia Americana de Pediatría (2016), resultan de utilidad para minimizar el impacto que hoy tienen las nuevas tecnologías en la vida cotidiana de los niños.

“Es en el juego y sólo en el juego que el niño o el adulto como individuos son capaces de ser creativos y de usar el total de su personalidad, y sólo al ser creativo el individuo se descubre a sí mismo”.

Donald Winnicott

Reflexiones finales

Se puede concluir, que las nuevas tecnologías no reemplazan la interacción con padres, amigos y maestros, tampoco reemplazan el juego tradicional tan necesario en la primera infancia. Lo ideal sería utilizar la tecnología en la infancia, sobre todo a nivel educativo, pero esta no debería reemplazar lo que un niño aprende con el juego tradicional. Los niños se enriquecen principalmente de las interacciones humanas y de las experiencias sensoriales reales, ellos necesitan interactuar para establecer un vínculo de apego con su cuidador y el exceso de tiempo con pantallas resta algunas de estas oportunidades. Es importante mencionar que si bien no es el objetivo principal de esta monografía, como se trabajó brevemente, los niños también aprenden de las mismas, sobre todo cuando se aplican a nivel educacional durante la infancia. Lo esperado es que la utilización de tablets, computadoras y celulares sea

una herramienta de trabajo en casa y en el aula, ya que dichos elementos actualmente son un medio para relacionarse con el mundo, acceder a un mar de conocimientos y conectarse, siempre que su uso se realice con un objetivo en particular. Pedir u obligar a los niños, a que no utilicen las nuevas tecnologías no tendría sentido, ya que nos encontramos en una era digital y mediante ésta se establece la educación, ocio, comunicación, relaciones interpersonales, comercio, trabajo, etcétera; pero si se puede limitar su uso, sobre todo en los primeros tiempos de vida del infante. Ya que es en la primera infancia donde se consolida gran parte del desarrollo psíquico del niño, y como se mencionó anteriormente el tiempo con las pantallas resta tiempo de juego necesario para su maduración cognitiva, física y psicomotriz. Además el tiempo con pantallas resta tiempo de interacción con sus cuidadores, desfavoreciendo los vínculos afectivos y la socialización.

Por otra parte es necesario reconocer y tener en cuenta que las cotidianidades familiares han cambiado, estos cambios en la estructura y dinámica de la familia actual, en gran parte pasan por el lugar protagónico que han adquirido las pantallas en el ambiente intrafamiliar, y esto puede traer como resultado un espacio que no logra cumplir con su función de sostener y apuntalar la constitución del Yo infantil, lo que, inevitablemente genera consecuencias, en el desarrollo del niño. El juego es, para la vida de un niño, un medio de expresión, de la creatividad, autonomía, libertad, lo que contribuye al desarrollo y estructuración psíquica del mismo.

A modo de conclusión cabe mencionar a Fernandez (2017) que manifiesta, como un buen modo de prevenir comportamientos de riesgo y un uso inadecuado de las nuevas tecnologías, no prohibir radicalmente su uso, sino potenciar las ventajas que aportan y sobre todo tener muy presente que éstas jamás deben sustituir la interacción humana.

Finalmente, es conveniente destacar, que el presente trabajo pretende situar el estado del arte en esta temática y brindar un acercamiento desde una mirada psicológica, en esta realidad mediada por las tecnologías, ya que arroja nuevas formas de vinculación y nuevas formas de habitar el mundo actual.

Referencias bibliográficas

- Aberastury, A. (1984) Aportaciones al psicoanálisis de niños. Buenos Aires: Paidós.
- Aberastury, A. (2010) El niño y sus juegos. Buenos Aires: Paidós.
- Academia Americana de Pediatría. (2016). Medios y mentes jóvenes. Recuperado de: [Media and Young Minds - PubMed](#)
- Balaguer, R. (2012): La nueva matriz cultural. Claves para entender cómo la tecnología moldea nuestras mentes. Buenos Aires: Pearson Education.
- Bauman, Z. (2004). Modernidad Líquida. Buenos Aires: Fondo de Cultura.
- Cabero, J. (2000). Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. España: Síntesis.
- Canadian Pediatric Society, (2017). Ottawa, Ontario.
- Cánovas, G., García de Pablo, A., Oliaga, A., & Aboy, I. (2014). Menores de edad y conectividad móvil en España: Tablets y Smartphones.
- Casas de Pereda, M. (1992a). Estructuración Psíquica. Revista Uruguaya de Psicoanálisis, (76), 83-94.
- Casas de Pereda, M. (2007). Simbolización, una puesta de escena inconsciente. Revista Uruguaya de psicoanálisis, N°104, p.180-186. Recuperado de: www.apuruguay.org/revista_pdf/rup104/rup104-casas.pdf
- Castellana, M., Sánchez-Carbonel, X., Graner, C. y Beranuy, M. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: Internet, móvil y videojuegos. Papeles del psicólogo, 28(3), 196-204.

- Castells, M. (1998). La ciudad informacional. Tecnologías de la Información, reestructuración económica y el procesourbano-regional. Madrid: Alianza Editorial. 1998.
- Coll, C. (2008). Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades. En Boletín de la Institución Libre de Enseñanza N° 72. Madrid.
- Common Sense Media. (2017a). Fact Sheet. Recuperado de: [The Common Sense Census: Media Use by Kids Age Zero to ...](#)
- Díaz, R. y Aladro, M. (2016). Relación entre uso de las nuevas tecnologías y sobrepeso infantil, como problema de salud pública. *Enfermería comunitaria*, 4(1), 46-55.
- Evans, Myers, e Ilfeld (2000): *Early Childhood Counts. A Programming Guide on Early Childhood Care for Development*, World Bank Institute, Washington D.C.
- Fernandez, A. (2017). Las nuevas tecnologías en la primera infancia. (Tesis de maestría, Universidad de Cádiz, Cádiz).
- Freud, S. (1999). Más allá del principio del Placer. (J.L Etcheverry trad) Obras Completas de Sigmund Freud, (Vol. 18, pp. 14-17) Argentina: Amorrortu. (Texto original de 1920).
- Garrido-Rojas, L. (2006). Apego, emoción y regulación emocional: Implicaciones para la salud. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 38(3), 493-507.
- Guerra, V. (2000). Sobre los vínculos padre-hijo en el fin de siglo y sus posibles

repercusiones en el desarrollo del niño. Revista uruguaya de psicoanálisis N°91.

Janin, B. (2017). El sufrimiento del psiquismo en los niños en los tiempos actuales.

Intervenciones subjetivantes. Cuadernillo Aperturas,1, pp.1-14.

Lacan, J. (1949). El estadio del espejo como formación del yo tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica. En Escritos I, México d.f.: Siglo XXI editores.

L'Ecuyer, C. (2019). Los mitos sobre el uso de nuevas tecnologías en la primera infancia. Recuperado de:

<https://www.unav.edu/web/vida-universitaria/noticia-pestanas6/2019/04/26/los-mitos-sobre-el-uso-de-nuevas-tecnologias-en-la-primera-infancia-a-examen?articleId=21598690>

Lugo. M, Brenes. M, Mertin. E, Kelly. V, (2016). La infancia frente a las pantallas.

Recuperado de:

<http://www.publicaciones.siteal.iipe.unesco.org/eventos-del-siteal/27/la-infancia-frente-las-pantallas-un-debate-necesario>

Mendívil Trelles, L. (2009). Razones para jugar: hacia la comprensión del rol del juego en el proceso de formación de docentes de educación inicial Educación Vol. XVIII, N° 35.

Miller, D.(2013). Las huellas del afecto. La regulación afectiva en el desarrollo de la personalidad. Grupo Magro editores. Montevideo, Uruguay.

- Ogburn W. And Nimkoff M. (1976). Technology and the changing family. New York. Greenwood Press.
- Park. Y, Park. C. (2014). The Conceptual Model on Smart Phone Addiction among Early Childhood..International Journal of Social Science and Humanity, (4).
- Palacios, J y Castañeda, E. (2009). La primera infancia (0-6 años) y su futuro. 1st ed. Madrid: Santillana.
- Pereira, P., Cabrera, L., Gribov, D., Olivetti, M. y Di Gregorio, N. (2017). Reflexiones sobre las pautas en la crianza de los niños y niñas. Programa APEX. 1era ed. Montevideo: Ediciones universitarias.
- Piaget, J. (1959). La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y representación. México: Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, P., Inhelder, B. (1997). Psicología del niño. Madrid: Morata.
- Real Academia Española (RAE), (2019). Diccionario. Juego. España: Assale.
- Romero, R. (2002): “La utilización de Internet en Infantil y Primaria” en AGUADED, J. Y CABERO, J. Educar en Red. España: Aljibe.
- Schkolnik, F. (2007). El trabajo de simbolización. Un puente entre la práctica psicoanalítica y la metapsicología. Revista Uruguaya de Psicoanálisis, (Nº 104, pp. 23-29). Montevideo: Asociación Psicoanalítica del Uruguay. Recuperado de: [El trabajo de simbolización. Un puente entre la práctica ...](#)

Spitzer, M. (2017). «El cerebro es perezoso y prefiere lo interactivo al papel, pero perderá capacidad de aprendizaje».ABC: CIENCIA. Recuperado de: [El cerebro es perezoso y prefiere lo interactivo al ... - ABC.es](#)

Statistics Canada. (2016a). Table 2 Sample characteristics, household population aged 3 to 4, Canada. Recuperado de: [Table 2 Sample characteristics, household population aged 3 ...](#)

UNICEF (2006): Hojas informativas sobre la protección de la infancia, UNICEF, Nueva York. Recuperado de: [Hojas informativas sobre la protección de la infancia - Unicef](#)

UNICEF (2014). Acompañando a los nativos digitales. Uruguay: UNICEF. Recuperado de: [Acompañando A Los Nativos Digitales: Recursos Para ...](#)

Volnovich, J. C. (1999) El niño del “siglo del niño”. Buenos Aires: Lumen.

Vygotski, L.S. (1924/1997). El defecto y la compensación. Obras Escogidas V. Madrid: Visor.

Winnicott, D. (1972). Papel de espejo de la madre y la familia en el desarrollo del niño. En Realidad y Juego. Buenos Aires: Granica.

Winnicott, D. (1972). Realidad y juego. Buenos Aires: Gedisa.