

TESINA

Presentada para acceder al título de grado de la carrera de
LICENCIATURA EN TERAPIA OCUPACIONAL

Título: Impacto de los dispositivos tecnológicos en la participación en el juego de niños y niñas:
percepciones de familias/cuidadores.

Autor/es:

Aquino, Milagros Belén - N° DNI 45.826.622

Bertoni, Florencia - N° DNI 45.214.091

Director/a:

Licenciada en Terapia Ocupacional Ojeda, Julieta Aylén

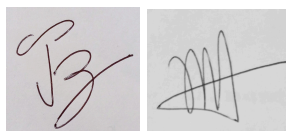
Lugar:

Rosario

Fecha de presentación:

08/10/2026

Firma de autor/es:



Agradecimientos

Llegar hasta acá no hubiese sido posible sin el acompañamiento y el apoyo de tantas personas que formaron parte de este camino.

En primer lugar, gracias a mi mamá y mi papá por acompañarme en cada paso, por el esfuerzo silencioso de estos años y por impulsarme siempre a seguir adelante.

A Sol, mi hermana, gracias por alegrar mis días, por ser un sostén y por ser tan compañera.

A mis abuelos, gracias por estar presentes y por hacerme sentir acompañada con cada llamada.

A toda mi familia —la que está cerca, la que está lejos y la que elegí como propia— gracias por el apoyo y la compañía.

A mi amiga Guada, gracias por estar, por acompañarme de cerca y por hacer que cada paso se sienta valioso.

A Mili, gracias por compartir este camino desde el primer trabajo práctico hasta hoy. Después de haber transitado la carrera a la par, llegar juntas hasta acá tiene aún más sentido.

A todas las personas que me crucé a lo largo de esta etapa, profesores y compañeras, gracias por cada enseñanza y por aportar no solo a mi formación profesional, sino también personal.

Y finalmente, gracias a la Terapia Ocupacional por haber aparecido en mi vida y enseñarme una nueva manera de mirar, acompañar y habitar el mundo.

Florencia Bertoni.

Quiero agradecer a cada persona que me acompañó por este largo camino, sin ellas esta historia no hubiera sido la misma. Sé que quizás muchos nombres me quedarán fuera del escrito, pero mi agradecimiento siempre va estar en mi corazón.

En primer lugar a mi mamá y mi papá, por que muchas veces dejaron de lado sus deseos para poder dejarme cumplir los míos, por apoyarme cuando sentía que no podía, porque cada uno de sus consejos me ayudaron a crecer y superar mis miedos, por creer en mí cuando muchas veces yo no lo hacía.

A mi hermana, Mariangeles, por ser mi gran compañera, llenarme mis días de alegría. Gracias por ser mi mejor amiga, por escucharme, contenerme y abrazarme, por siempre estar a mi lado aunque yo no se lo pida.

A mis amigas, por hacer que cada cambio y desafío sean más livianos, por acompañarme en cada aventura y regalarme los mejores momentos, sin ustedes y su apoyo no hubiera llegado hasta acá.

A Flor porque desde aquel primer trabajo práctico comenzamos a transitar por este camino juntas. Gracias por acompañarme y aconsejarme para afrontar cada obstáculo, pero aún más por celebrar conmigo cada pequeño logro. Porque me llevo miles de anécdotas y aprendizajes que quedarán en mis recuerdos. Transitar esta última etapa no estando juntas, no habría sido la misma.

A cada profesor y ayudante de cátedra por brindarme sus enseñanzas y por acompañarme a dar mis primeros pasos en lo profesional, pero aún más por enseñarme a crecer en lo personal y mostrarme el verdadero sentido de la vocación.

A mis compañeras y a cada persona que pasó por este recorrido, por hacer de cada cursada, cada práctica una experiencia inolvidable. Gracias por cada mate compartido, cada charla, cada risas, sin dudas contribuyeron, de una u otra manera, a que pueda llegar a cumplir esta meta.

Y por último a la Terapia Ocupacional por mostrarme como aportar mi grano de arena para que el mundo sea un lugar mejor, por enseñarme que las acciones pueden transformar grandes realidades. Y gracias por ser parte fundamental de quien soy y por darle un sentido a mi vida.

Milagros Belen Aquino.

Resumen

El juego constituye una ocupación esencial durante la infancia y cumple un rol fundamental en el desarrollo integral de los niños y las niñas. En la actualidad, los dispositivos tecnológicos forman parte de la vida cotidiana desde edades cada vez más tempranas, generando transformaciones en las formas de jugar, interactuar y participar en actividades lúdicas.

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general analizar el impacto positivo y negativo de los dispositivos tecnológicos en la participación en el juego de niños y niñas de 4 y 5 años que asisten al Colegio Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Las Rosas, según las percepciones de familias/cuidadores.

El diseño metodológico correspondió a una investigación cualitativa-explicativa mediante entrevistas semiestructuradas a ocho madres de niños y niñas de 4 y 5 años. Las entrevistas abordaron aspectos vinculados a la participación en el juego, el uso de dispositivos tecnológicos y el impacto percibido sobre las experiencias lúdicas. Los datos obtenidos fueron organizados en categorías de análisis e interpretados de manera contextualizada.

Los resultados muestran que el juego simbólico predominó en la mayoría de los casos, desarrollándose principalmente en interacción con pares y adultos. Los dispositivos tecnológicos fueron incorporados desde edades tempranas, utilizándose principalmente con fines de entretenimiento y aprendizaje. Las familias/cuidadores identificaron impactos positivos relacionados con el acceso a contenidos educativos, el aprendizaje y la comunicación. Sin embargo, también señalaron aspectos negativos como disminución del interés por el juego tradicional, dependencia, impulsividad, dificultades atencionales y modificaciones en la imaginación y la creatividad.

En conclusión, los dispositivos tecnológicos constituyen una realidad presente en la infancia actual y su impacto en el juego es percibido de manera diversa. Se considera necesario promover un uso equilibrado, acompañado y supervisado, favoreciendo oportunidades de juego significativas que contribuyan al desarrollo integral infantil.

Palabras clave, términos DeCS: impacto, dispositivos tecnológicos, participación en el juego y percepciones.

Índice

I. Introducción.....	1
II. Objetivos.....	5
II. a Objetivo general:.....	5
II. b Objetivos específicos:.....	5
III. Marco Teórico.....	6
III. a: Participación en el juego de los niños y las niñas de 4 y 5 años.....	6
III. b: Impacto de los dispositivos tecnológicos en la participación en el juego.....	8
III. c: Rol y percepciones de las familias/cuidadores respecto al uso de los dispositivos tecnológicos.....	11
IV. Justificación.....	15
V. Metodología.....	16
VI. Resultados.....	19
VII. Discusión y conclusiones.....	29
VIII. Referencias Bibliográficas.....	32
IX. Anexos.....	35

I. Introducción

El propósito de la presente investigación consiste en analizar el impacto de los dispositivos tecnológicos en la participación en el juego de niños y niñas de 4 y 5 años que asisten al colegio Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Las Rosas según las percepciones de familias/cuidadores, teniendo en cuenta que estos recursos han transformado el entorno social en el que estos crecen y se desarrollan, generando nuevas influencias que también se reflejan en sus formas de jugar. (Lázara Rodríguez et al., 2022).

En este marco, resulta pertinente abordarlo desde la perspectiva de Terapia Ocupacional (TO), entendida como una disciplina que combina el arte y la ciencia de acompañar a las personas en la realización de actividades significativas para su bienestar y salud, promoviendo su participación en ocupaciones con sentido. Estas ocupaciones comprenden aquellas acciones cotidianas que posibilitan a las personas mantenerse, contribuir a su entorno familiar y participar activamente en la comunidad. (Williard y Spackman, citado por Simó Algado et. al, 2015).

Dentro de este abordaje, la TO clasifica las actividades u ocupaciones en lo que se denomina áreas de la ocupación (Marco de Trabajo para la práctica de Terapia Ocupacional: Dominio y Proceso, 2010), entre las cuales el juego forma parte y se define como una actividad estructurada o no, que permite experimentar disfrute y diversión. (Parham y Fazio, 1997, citado por Marco de Trabajo para la práctica de Terapia Ocupacional: Dominio y Proceso, 2010). Además, según Ferland (2005), es una actividad esencial que no solo permite la expresión de la creatividad y la imaginación, sino que también facilita la construcción de vínculos afectivos y el desarrollo de habilidades sociales.

En este marco, a los 4 y 5 años, el juego se caracteriza por un predominio del juego simbólico y de construcción simple, los cuales resultan fundamentales para el desarrollo de las habilidades cognitivas, sociales, motoras y emocionales. En esta etapa, se observa que los niños y las niñas utilizan materiales variados que les permiten experimentar, manipular y combinar elementos, fortaleciendo tanto la motricidad fina como la gruesa. Las actividades suelen incluir correr, trepar, saltar, balancearse, vaciar y llenar recipientes, dibujar o modelar, acciones que estimulan la coordinación y la exploración del entorno. Asimismo, comienzan a manifestarse juegos simbólicos en los que se representan situaciones de la vida cotidiana mediante la imaginación y la ficción, favoreciendo la comprensión de roles y el desarrollo del lenguaje. (Takata, 1974).

Durante estos años, el juego paralelo da lugar al inicio del juego compartido, marcando el comienzo de las interacciones sociales más complejas. De este modo, se evidencia que en esta franja etaria el juego es una actividad esencial mediante la cual se promueve la creatividad, la autonomía y el aprendizaje a través de la acción, siendo estimulado por el entorno familiar y educativo. (Takata, 1974).

Cabe resaltar que el juego no se desarrolla de manera aislada, sino que está situado en entornos y contextos que lo condicionan. Se entiende por entorno a los ambientes físico y social en los cuales las ocupaciones son realizadas: el entorno físico es definido por el ambiente natural o construido y los objetos presentes en él; mientras que el entorno social se compone de las personas, grupos u organizaciones con las que estas se vinculan, así como de las relaciones y expectativas que surgen de esos contactos. A su vez, el término contexto es empleado para aludir a un conjunto de condiciones interrelacionadas que están dentro y rodeando a la persona, y son los contextos culturales, personales, temporales y virtuales, que ejercen una influencia sobre esta ocupación. (Marco de Trabajo para la práctica de Terapia Ocupacional: Dominio y Proceso, 2010). Asimismo, se reconoce que el juego puede involucrar distintos modos de interacción social: de manera conjunta con pares o adultos, o bien en soledad.

Uno de los conceptos clave para esta investigación son los dispositivos tecnológicos que se refieren a una gran variedad de tecnologías que permiten almacenar y compartir información de manera digital, ya sea mediante dispositivos físicos como computadoras, celulares, cámaras o consolas de juego, o a través de herramientas de software como aplicaciones web, redes sociales, blogs, wikis o plataformas de chat. (Ruano et al., 2016, citado por Bonilla et al., 2021).

En las últimas décadas los dispositivos tecnológicos han atravesado de manera transversal la vida social, productiva, cultural, política y económica tanto en el plano global como regional. El rápido avance de la digitalización está cambiando la vida diaria de las personas, alterando la forma en que aprenden, se comunican y se relacionan socialmente. (Tófaló y Steinberg, 2025).

Dentro de este escenario, los niños y las niñas no quedan excluidos, dado que son cada vez más quienes incorporan estos dispositivos a su vida diaria, utilizándolos como parte de sus actividades habituales y, en muchos casos, como instrumentos para el juego. (Lázara Rodríguez et al, 2022). En este marco, el uso de dispositivos tecnológicos adopta múltiples finalidades como entretenimiento, aprendizaje, comunicación, entre otras que reconfiguran las formas en que los niños y las niñas participan en la vida cotidiana.

El juego, como ocupación esencial, se ha visto atravesado por transformaciones derivadas de los avances de la tecnología lo cual ha dado lugar a cambios significativos en la manera en que los niños y las niñas participan de esta actividad lúdica. (Lázaro Díaz, 2024). Cabe resaltar que se entiende a la participación en el juego como “un balance entre el juego y las demás áreas de ocupación.” (Marco de Trabajo para la práctica de Terapia Ocupacional: Dominio y Proceso, 2010, p.12).

Si bien los dispositivos tecnológicos se han ido incorporando de manera significativa en la vida cotidiana de los niños y las niñas, también se ha destacado el valor de los juegos tradicionales dado que preservar estos juegos contribuye a mantener la identidad cultural, por lo que resulta fundamental recuperarlos y enseñar a jugarlos. (Ccahuana y Cuarez, 2020, citado por Lazara Rodríguez et al., 2022). Se ha señalado, además, que dichos juegos favorecen diversos aspectos del desarrollo infantil, tales como la imaginación, la socialización y la interiorización de normas de comportamiento. Asimismo, estimulan sentimientos vinculados con la identidad cultural, contribuyen a la orientación espacial, al desarrollo del lenguaje y de las habilidades motoras mediante la coordinación visomotora, además de potenciar capacidades físicas, mejorar la postura y perfeccionar distintas destrezas. (Pérez, 2015, citado por Lázara Rodríguez et al., 2022).

No obstante, con la aparición de los dispositivos tecnológicos los juegos tradicionales han ido perdiendo espacio dentro de las actividades cotidianas de los niños y las niñas, incluso han sido desplazados. Uno de los problemas más relevantes radica en que la exposición continua a los dispositivos tecnológicos reduce su tiempo destinado al juego activo y creativo. (Nuevo, 2023 citado por Lázaro Díaz, 2024). Esta aparición se da en gran medida desde la pandemia por COVID-19, en la cual los dispositivos tecnológicos formaron parte de la vida cotidiana permitiendo sostener actividades sociales y educativas. A partir de ello, especialistas advierten la necesidad de supervisar el contenido y el tiempo de uso. (SAP, 2020, citado por Sartori et al., 2022).

En este marco, es posible reconocer que la presencia de los dispositivos tecnológicos en el juego genera impactos positivos y negativos que deben ser considerados. (Nuevo, 2023). Entre los aspectos positivos, se ha señalado que a través de estos juegos puede ser estimulado el pensamiento lógico y estratégico en la resolución de problemas en los niños y las niñas. (Nuevo, 2023, citado por Lázaro Díaz, 2024). Del mismo modo, se reconoce que el desarrollo de habilidades tecnológicas puede verse favorecido, posibilitando la comprensión de conocimientos complejos que podrían ser puestos en práctica en el futuro, en un contexto donde la tecnología constituirá una parte esencial de la vida cotidiana. (Lázaro Díaz, 2024).

Por otro lado, se advierte que los dispositivos tecnológicos presentan también aspectos negativos, entre ellos se destacan que favorecen un estilo de vida sedentario, asimismo, su uso en exceso puede llevar a conductas de dependencia y adicción que repercuten en su vida diaria. Otro de los riesgos señalados es el acceso a contenidos inadecuados, con presencia de violencia o lenguaje inapropiado. Si bien estas tecnologías pueden facilitar la interacción en línea, también conllevan la posibilidad de un mayor aislamiento social y pueden afectar el desarrollo de habilidades comunicacionales. (Nuevo, 2023, citado por Lázaro Díaz, 2024).

Esta situación plantea la necesidad de indagar cómo es percibido dicho fenómeno por familias/cuidadores dado que las vivencias de los niños y las niñas dependen de las decisiones que toman, y esto también se refleja en su contacto con los dispositivos tecnológicos. (Sartori et al., 2023). Es así que se define a la percepción como una tendencia al orden mental. Inicialmente, la percepción determina la entrada de información; y en segundo lugar, garantiza que la información retomada del ambiente permita la formación de abstracciones (juicios, categorías, conceptos, etc.) (Oviedo, 2004). Se consideran importantes las percepciones de las familias/cuidadores dado que permiten interpretar cómo se estructuran las experiencias de juego de los niños y las niñas que utilizan dispositivos tecnológicos, la función y el tiempo que le destinan a su uso, las estrategias de supervisión o control parental utilizadas y cuál es el impacto que se le atribuyen a la exposición a estos dispositivos. Entendiéndose por impacto al conjunto de cambios que se producen en la vida de las personas, los cuales pueden reflejarse en sus conocimientos, habilidades, comportamientos, salud o condiciones de vida. Estos cambios constituyen efectos a largo plazo, tanto positivos como negativos, que afectan a grupos o comunidades específicas como resultado de una determinada intervención o situación, ya sea de forma directa o indirecta, prevista o no. (Naciones Unidas, 2011, citado por YouMatter, 2024).

De acuerdo con lo expuesto, surge el siguiente interrogante:

¿Cómo es el impacto de los dispositivos tecnológicos en la participación en el juego de niños y niñas de 4 y 5 años que asisten al colegio Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Las Rosas, según las percepciones de familias/cuidadores?

II. Objetivos

II. a Objetivo general:

Analizar el impacto positivo y negativo de los dispositivos tecnológicos en la participación en el juego de niños y niñas de 4 y 5 años que asisten al colegio Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Las Rosas, según las percepciones de familias/cuidadores.

II. b Objetivos específicos:

- Describir las percepciones de familias/cuidadores sobre el uso de dispositivos tecnológicos de niños y niñas de 4 y 5 años.
- Identificar el impacto positivo y negativo del uso de dispositivos tecnológicos en la participación en el juego de niños y niñas de 4 y 5 años según la percepción de las familias/cuidadores.

III. Marco Teórico

III. a: Participación en el juego de los niños y las niñas de 4 y 5 años

La TO es entendida como la utilización terapéutica de las ocupaciones de la vida cotidiana, dirigida a personas, grupos o poblaciones, con la finalidad de favorecer o posibilitar la participación en los distintos contextos de desempeño. En este sentido, las ocupaciones son concebidas como actividades diarias significativas, realizadas tanto a nivel individual como en el ámbito familiar y comunitario, a través de las cuales se organiza el tiempo y se construyen sentidos y propósitos de vida. Dichas ocupaciones pueden implicar la articulación de diversas actividades para su concreción y abarcan un amplio espectro que incluye las actividades de la vida diaria, las actividades instrumentales, el manejo de la salud, el descanso y sueño, la educación, el trabajo, el juego, el ocio y la participación social. (Marco de Trabajo para la práctica de Terapia Ocupacional: Dominio y Proceso, 2020).

Entre estas áreas, son reconocidas como especialmente relevantes durante la infancia el juego, el ocio, el descanso y sueño, la educación, la participación social y las actividades de la vida diaria. (Blázquez Ballesteros et. al., 2015). Particularmente, el juego es considerado como la ocupación principal del niño y la niña, siendo comprendido tanto como un medio como un fin en sí mismo dentro de la TO. (Mijares L. 2022).

Es por ello, que la participación en el juego ha sido reconocida como una actividad fundamental en la vida de los niños y las niñas, no solo por su carácter lúdico, a través del cual se genera placer y disfrute, sino también porque, debido a su contenido social, son posibilitados los primeros vínculos del niño y la niña con su entorno. Asimismo, por sus características, es considerada una vía eficaz para la adquisición de hábitos y habilidades, además de evidenciarse su influencia en el desarrollo de diversos procesos psíquicos. De este modo, el aprendizaje es favorecido a través del juego, motivo por el cual es reconocido como la actividad esencial durante las primeras edades. (Lázara Rodríguez et al., 2022).

De esta manera, el juego, no solo es considerado una actividad fundamental, sino que es asumido como un procedimiento eficaz para el logro de objetivos variados de formación integral del niño y la niña. Esto constituye el eje central del desarrollo, dentro del cual se incluyen diversos tipos de juego, tales como el juego de roles, de dramatización, de construcción, de movimiento, didácticos, musicales, tradicionales y de entretenimiento. (Valdés et al., 2017, citado por Lázara Rodríguez et al., 2022).

En este marco, en el juego no solo es promovido el disfrute y el placer, sino que también son favorecidos la construcción de vínculos, el aprendizaje y el desarrollo integral durante las primeras edades. Su carácter social, formativo y transformador es reconocido al ser considerado un recurso privilegiado para la adquisición progresiva de conocimientos, los cuales son expresados a través de diversos tipos de juego que acompañan el crecimiento y desarrollo infantil. (Lázara Rodríguez et al., 2022).

En este sentido, el juego acompaña de manera continua el desarrollo, modificándose según las distintas etapas. A medida que el niño y la niña crece, esta actividad se vuelve más elaborada, incorporando nuevas características y niveles de complejidad. (Lázara Díaz, 2024). Lo que resulta pertinente abordarlo desde una perspectiva evolutiva, a fin de que sus transformaciones a lo largo del desarrollo puedan ser comprendidas, tal como es propuesto en la clasificación de Takata (1974). De esta manera, a medida que es transitada la etapa simbólica y constructiva compleja, correspondiente al período entre los 4 y 5 años, el juego simbólico es presentado con un mayor nivel de complejidad y elaboración. Las secuencias de juego son estructuradas de manera más organizada, permitiendo que sean recreadas experiencias de la vida cotidiana y normas sociales, mientras que la dimensión dramática es utilizada para la exploración de roles y situaciones con mayor profundidad. Durante esta etapa del desarrollo, el uso de juguetes y materiales es orientado tanto al fortalecimiento de habilidades motoras finas como gruesas. Son incorporados elementos destinados al juego de roles, recursos que posibilitan el perfeccionamiento de la coordinación y la velocidad, así como materiales que favorecen la construcción creativa. De este modo, son promovidas actividades que implican saltos desde diferentes alturas, movimientos corporales complejos, expresión a través del baile, construcción de estructuras, recorte y pegado con mayor precisión, modelado de figuras, copia de dibujos y ensamblaje de piezas mediante el uso de herramientas. Asimismo, es favorecida la representación de roles sociales, la recreación de relatos mediante personajes, la imitación de escenas cotidianas a través del uso de disfraces y la narración de historias actuadas. (Takata, 1974).

Además, desde una perspectiva de derechos, el juego es reconocido como un derecho fundamental de los niños y las niñas. En este sentido, en la Convención sobre los Derechos del Niño (1989) se establece que el derecho al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de la edad debe ser reconocido a todos los niños y las niñas. Asimismo, es contemplada la participación en la vida cultural y artística, y se establece que deben ser propiciadas oportunidades apropiadas y en condiciones de igualdad para la participación en actividades culturales, artísticas, recreativas y de esparcimiento. De esta manera, el juego es

comprendido no únicamente en función de los beneficios que pueden derivarse de su realización, sino también como una experiencia que debe ser garantizada como parte del ejercicio de los derechos durante la infancia.

En Argentina el derecho al juego está contemplado en la Ley 26.061 (2005) de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes. En su artículo 20, se establece que los organismos del Estado, con la participación activa de la sociedad, deben establecer programas destinados a garantizar el derecho de todas las niñas, niños y adolescentes a la recreación, el esparcimiento, los juegos recreativos y los deportes. Desde esta perspectiva, son reconocidas las condiciones necesarias para que la actividad lúdica pueda ser ejercida durante la infancia, siendo comprendida como parte de los derechos que deben ser protegidos y garantizados.

En concordancia con lo expuesto, el juego es reconocido como una manifestación de carácter universal, al haberse constatado su presencia desde los orígenes de la humanidad y a lo largo de diversas culturas y épocas. En este sentido, su práctica en la infancia es comprendida como una expresión inherente al ser humano, previa a la construcción de la cultura, lo que refuerza su relevancia como ocupación esencial en el desarrollo de los niños y las niñas durante las primeras edades. (García, 1995, citado por García, 2018).

III. b: Impacto de los dispositivos tecnológicos en la participación en el juego

Los dispositivos tecnológicos son definidos como un conjunto amplio de tecnologías mediante las cuales la información es almacenada y transmitida en formato digital. Dichas tecnologías pueden encontrarse constituidas tanto por hardware o dispositivos, tales como computadoras, teléfonos móviles y consolas de juegos, como por software, entre los que se incluyen aplicaciones web, redes sociales, videojuegos y sitios de chat. (Ruano et al., 2016, citado por Bonilla et al., 2021).

Estas herramientas han sido ampliamente popularizadas debido a la posibilidad brindada para expresar y compartir con otras personas diversas emociones, experiencias y acontecimientos. (Romero y Rivera, 2019, citado por Bonilla et al., 2021). Es por ello que estos dispositivos son considerados tecnologías capaces de encontrarse presentes en todo lugar y momento, permitiendo un acceso inmediato e individual a una amplia variedad de medios de comunicación. (Bonilla et al., 2021).

En este marco, el impacto de los dispositivos tecnológicos en la vida del ser humano es evidenciado de manera creciente, y esta realidad también es experimentada por los niños y las niñas. Desde hace más de cuarenta años, un lugar relevante en las actividades cotidianas de las familias/cuidadores ha sido ocupado por

medios de comunicación tradicionales, como la televisión y la radio; sin embargo, en los últimos años, la forma de comunicarse, informarse y entretenerse ha sido transformada a partir de la incorporación de estos dispositivos. (Waisman et al., 2018).

En este sentido, el impacto es entendido como las transformaciones producidas en la vida de las personas y sus comunidades, así como también en las instituciones, la cultura, el medio ambiente y la economía, entre otros ámbitos. Dichos cambios pueden ser generados de manera directa o indirecta a partir de una intervención, pudiendo presentar cambios tanto positivos como negativos, intencionales o no intencionales. Asimismo, el impacto puede ser experimentado por distintos actores de forma directa e indirecta, manifestarse en diversas escalas temporales y adquirir relevancia en niveles locales, regionales, nacionales e incluso globales. (Lozano, 2021).

Es por ello que los dispositivos tecnológicos se han integrado de manera transversal en la vida cotidiana, generando transformaciones significativas en los hábitos y formas de interacción social. Su presencia no se limita al ámbito familiar, sino que se extiende a otros contextos, configurando una sociedad altamente informatizada que abarca todas las etapas de la vida, desde la primera infancia hasta la adultez. Este proceso se vio notablemente intensificado a partir de la pandemia de COVID-19 ocurrida en 2020. (Vázquez Carrión, 2023).

Cabe resaltar que diversos atractivos son presentados por los dispositivos tecnológicos, entre los que se destacan su portabilidad, la comodidad que es brindada a las familias/cuidadores al facilitar el entretenimiento de los niños y las niñas mientras son realizadas tareas necesarias, el acceso a múltiples fuentes de entretenimiento e información y la relativa disminución de costos. En este contexto, el acceso a estos dispositivos es posibilitado a edades cada vez más tempranas para los niños y las niñas. Frente a esta tendencia se han reconocido tanto impactos positivos como negativos asociados a este contacto anticipado. (Waisman et al., 2018). Es así que el desarrollo de la tecnología ha cambiado el contexto social en que crecen los niños y las niñas, incluso las formas en que se relacionan y juegan. (Lázara Rodríguez et al., 2022).

La relación que puede ser establecida por los niños y las niñas desde edades tempranas con los dispositivos tecnológicos, así como el impacto que pueden ser ejercidos sobre su desarrollo, son considerados actualmente temas de debate que atraviesan tanto el ámbito privado como las políticas públicas. Las nuevas generaciones son caracterizadas por su pertenencia a un ecosistema cultural y a un entorno tecnológico, en el cual el límite entre el mundo real y el virtual es presentado

como cada vez más difuso. En este contexto, la apropiación de estos dispositivos es producida a través de un proceso de inmersión cultural. (Pedrouzo et al., 2020).

En este sentido, el acceso de los niños y las niñas a los dispositivos es comprendido como una situación que implica la exposición a diversos impactos negativos. Entre los principales se señalan su vinculación con el sedentarismo y la obesidad, la disminución de las horas de sueño, las posibles dificultades en la interacción con otras personas, la afectación desfavorable de determinados rasgos de la conducta y la exposición a contenidos inapropiados. Asimismo, es considerado el desplazamiento de otras actividades significativas, evidenciado en el menor tiempo destinado a la lectura compartida entre los niños, las niñas y las familias/cuidadores, la reducción de las actividades al aire libre y la disminución de los contactos interpersonales. (Waisman et al., 2018).

Resulta necesario que sean señalados también, diversas afecciones psicológicas, la irritabilidad, la baja tolerancia a la frustración, así como alteraciones a nivel cognitivo, de la memoria y de la atención. Del mismo modo, son reconocidas manifestaciones de hiperactividad, bajo rendimiento académico y la aparición de comportamientos problemáticos, los cuales han sido vinculados al uso inadecuado o excesivo de estos dispositivos. (Sociedad Argentina de Pediatría, s. f.).

En este marco, el contacto con personas desconocidas es identificado como uno de los puntos más frecuentemente señalados en relación con el uso de estos dispositivos. En este contexto, el aumento del uso de redes sociales, videojuegos en línea y aplicaciones de mensajería ha sido asociado con la ampliación de oportunidades para el establecimiento de vínculos en entornos virtuales. Si bien dichas interacciones pueden ser consideradas positivas para la socialización, en el caso de los niños y las niñas son reconocidos como impactos negativos, dado que pueden ser generadas situaciones de acoso y grooming dentro del entorno digital. (UNICEF y UNESCO, 2025).

Según lo señalado en La Estrategia de Sanidad entre el 2017 y el 2024, dicho uso es vinculado con la aparición de comportamientos que presentan similitudes con las adicciones a determinadas sustancias, lo que refuerza la necesidad de que sean establecidas bases claras para un uso adecuado de los dispositivos tecnológicos desde la primera infancia. (Ortiz de Villate, 2023).

En determinadas situaciones, el niño y la niña es ubicado en soledad frente a una pantalla, produciéndose el reemplazo del tiempo destinado al juego necesario para la representación, la exploración y la construcción de vínculos con otras personas y con el entorno. Asimismo, el intercambio lúdico entre familias/cuidadores y los niños y las niñas puede verse influenciado por el propio uso y apego a estos dispositivos por

parte de los adultos, lo que incide en la calidad de las experiencias de juego compartidas. (Pedrouzo et al., 2020).

No obstante, también son reconocidos impactos positivos asociados al uso de los dispositivos tecnológicos. A medida que el entorno digital es desarrollado y adquiere mayores niveles de sofisticación, son ofrecidas a los niños y las niñas oportunidades crecientes para el aprendizaje, el acceso a la información, el descubrimiento de nuevas facetas del mundo, así como para el juego y la interacción en espacios virtuales. Al mismo tiempo, es señalado que dicho entorno también conlleva la necesidad de que su uso sea acompañado y regulado de manera adecuada. (Burns et al., 2019, citado por OCDE, 2021). Por su parte, estos dispositivos son considerados una fuente amplia de información, conocimiento y nuevas ideas, al tiempo que es posibilitado el contacto de los niños y las niñas con diversas realidades presentes en su entorno. (Paniagua, 2018, citado por Lázara Díaz, 2024).

En este sentido, es señalado que el uso cotidiano de Internet con fines escolares es realizado por el 61% de los niños y las niñas, mientras que el aprendizaje de nuevos contenidos a través de la red es llevado a cabo por el 50% de ellos todos o casi todos los días, en el marco de procesos de aprendizaje informal. Asimismo, el consumo de contenidos audiovisuales en plataformas de streaming es reconocido como una de las prácticas más habituales, al ser realizado de manera cotidiana por el 94% de la población infantil. De igual modo, alrededor del 50% manifiesta ver películas y/o series en plataformas digitales y jugar videojuegos con una frecuencia diaria. Por otra parte, la socialización en línea es considerada una de las prácticas más extendidas, dado que el uso de redes sociales es efectuado por el 80% de los niños y las niñas todos o casi todos los días, siendo TikTok, YouTube e Instagram las plataformas más utilizadas. (UNICEF y UNESCO, 2025).

En este sentido, resulta relevante que la atención sea centrada en la etapa previa al uso de estos dispositivos, dado que en este período son establecidos los hábitos vinculados al uso de los medios que tienden a proyectarse a lo largo de la vida. Asimismo, durante estas edades, es reconocido el rol significativo de las familias/cuidadores en la conformación de dichos hábitos. Este momento del desarrollo es caracterizado por una elevada plasticidad cerebral, en la cual las experiencias ejercen una influencia profunda sobre el desarrollo social, cognitivo y emocional, al tiempo que son configuradas rutinas fundamentales para la salud, tales como la alimentación, el sueño y la actividad física. (Waisman et al., 2018). Por este motivo, es recomendado que sea elaborado un plan de consumo mediático por parte de las familias/cuidadores, en el cual sean consideradas las necesidades de salud,

educación y entretenimiento de cada niño y niña, así como las necesidades del grupo familiar en su conjunto. (American Academy of Pediatrics, 2016, traducido por HealthyChildren.org, s. f.).

III. c: Rol y percepciones de las familias/cuidadores respecto al uso de los dispositivos tecnológicos.

La percepción es concebida como un proceso mediante el cual la información proveniente del entorno es agrupada en unidades simples, permitiendo que la conciencia adquiera noción de los objetos y, a partir de ello, se favorezca el desarrollo de la capacidad abstracta. De este modo, este término es entendido como un acto permanente de conceptualización. (Oviedo, 2004). Desde esta perspectiva, las percepciones construidas por las familias/cuidadores respecto al uso de los dispositivos tecnológicos adquieren relevancia, ya que influyen en las formas de interpretar, acompañar y regular las experiencias digitales de los niños y las niñas.

En este marco, a través de los dispositivos tecnológicos les es facilitado el acceso a la información, la comunicación y la libre expresión. Desde esta perspectiva, la tenencia del uso de estos dispositivos no se limita únicamente a la posibilidad de mantenerse comunicados, sino que también habilita el acceso a las redes sociales. No obstante, dicho acceso se encuentra asociado a diversos impactos negativos. (Sociedad Argentina de Pediatría, 2024).

Es por ello que para la reducción de estos impactos, resulta necesario que sea promovido un uso que contemple niveles progresivos de autonomía, el respeto por la privacidad propia y de terceros, y el desarrollo de habilidades de uso crítico. A fin de alcanzar prácticas de uso saludable, se vuelve indispensable que la información sea brindada inicialmente en el ámbito familiar y, de manera complementaria, desde las instituciones educativas. En este sentido, los espacios de alfabetización digital adquieren un rol fundamental para fortalecer la apropiación de los dispositivos tecnológicos y la adquisición de herramientas orientadas al pensamiento crítico, la resolución de problemas, la producción de contenidos y la expresión. (Sociedad Argentina de Pediatría, 2024).

En este marco, el aprendizaje sobre el uso de estos dispositivos en los niños y las niñas es adquirido principalmente en el entorno familiar, a partir de la interacción con las familias/cuidadores y otros miembros del hogar. En relación con estos, los mismos suelen ser percibidos como un factor que compiten con las formas tradicionales de participación en el juego, por lo que se tienden a planificar actividades alternativas. En este sentido, las experiencias digitales de los niños y las niñas son

concebidas de dos maneras: en algunos casos su uso es controlado y restringido, mientras que en otros es permitido, aunque acompañado de una preocupación constante y de la supervisión directa por parte de las familias/cuidadores. (Paniagua, 2018, citado por Lazara Díaz, 2024).

Cabe resaltar, que la forma más adecuada de preparar a los niños y las niñas para un uso responsable de los dispositivos tecnológicos suele ser desconocida, lo que puede generar sentimientos de desorientación y respuestas ambiguas frente a determinadas propuestas. En este marco, pueden ser identificadas dos actitudes opuestas: la postura de todo y la de nada. Desde la primera, el desarrollo tecnológico es concebido como un proceso irreversible, en el cual son reconocidos diversos impactos positivos, por lo que no se intenta limitar su consumo. En consecuencia, el acceso a estos dispositivos es permitido de manera libre y con escaso control, posibilitando que los utilicen sin restricciones respecto al tiempo, al lugar y a las modalidades de uso. Por el contrario, desde la postura de nada, estos dispositivos son eliminados de forma radical, ya que sus impactos negativos son priorizados por sobre sus impactos positivos y su utilidad es puesta en duda. En estos casos, son asociados con temores, y la estrategia adoptada para afrontar la situación es su evitación. (UNICEF, 2023).

Si bien para el acceso a los dispositivos tecnológicos, se reconoce que se resulta igual o incluso más importante que los niños y las niñas cuenten con el acompañamiento y la orientación de las familias/cuidadores, a fin de que el uso de dichos dispositivos sea significativo y les permita empoderarse en el ejercicio de sus derechos, potenciando oportunidades y disminuyendo los impactos que puedan afectar su bienestar. (UNICEF, 2023).

Es por ello, que resulta pertinente que la atención sea puesta en la niñez temprana, etapa previa al uso de estos dispositivos, ya que es en este período cuando son establecidos los hábitos vinculados a su uso, que se proyectarán a lo largo de la vida. Asimismo, es en estas edades cuando el rol de las familias/cuidadores adquiere especial relevancia en la configuración de dichos hábitos. Este momento del desarrollo se caracteriza por una marcada plasticidad cerebral, en la cual las experiencias ejercen una influencia significativa sobre el desarrollo social, cognitivo y emocional. (Waisman et al., 2018).

En este marco, desde edades tempranas, deben ser promovidos dos aspectos fundamentales para que el uso de estos dispositivos sea seguro: por un lado, el desarrollo de las habilidades necesarias para un uso responsable y, por otro, la construcción de un vínculo de confianza con las familias/cuidadores, que permita solicitar ayuda frente a determinadas situaciones. Para que las destrezas requeridas

para una navegación segura sean adquiridas por los niños y las niñas, la enseñanza de distintos aspectos debe ser asumida por los adultos, adecuándose a la etapa del desarrollo en la que se encuentren. (UNICEF, 2023).

En este sentido, para que el uso de los dispositivos tecnológicos pueda ser empleado por los niños y las niñas, deben encontrarse desarrolladas determinadas áreas cerebrales, las cuales aún no lo están en las primeras etapas de la infancia. Antes de los seis años, la autorregulación del tiempo de exposición resulta dificultosa y en ausencia de supervisión de las familias/cuidadores y de límites externos, pueden ser dedicadas largas jornadas al uso de estos dispositivos, sin que ello implique necesariamente la presencia de conductas adictivas. Esta situación se explica por la falta de capacidades psicológicas y biológicas para frenar los impulsos, propios de esta etapa del desarrollo. Asimismo, debe considerarse que el tiempo destinado a su uso limita la realización de otras actividades esenciales para el desarrollo integral. (UNICEF, 2023).

Con el fin de favorecer un uso seguro y responsable de los dispositivos tecnológicos, deben ser implementadas diversas orientaciones dirigidas a las familias/cuidadores. Entre ellas, se incluye la educación de los niños y las niñas acerca de los impactos negativos asociados al uso inapropiado de estos dispositivos, así como sobre los impactos positivos de un uso adecuado. Asimismo, resulta necesario que los límites intrafamiliares sean acordados y sostenidos, considerando que los adultos cercanos cumplen un rol fundamental como modelos de referencia. El respeto por los horarios de descanso y de las comidas principales debe ser promovido, al igual que la creación de espacios y tiempos compartidos en familia libres de estos dispositivos. (Sociedad Argentina de Pediatría, 2024).

En relación con la seguridad, debe ser evitado el intercambio de datos personales con personas desconocidas y la descarga de aplicaciones sin la autorización de los adultos responsables. La educación digital debe ser abordada tanto desde el entorno familiar como desde el educativo, lo que implica que las familias/cuidadores se involucren activamente para conocer las plataformas y redes a las que acceden los niños y las niñas, así como sus términos y condiciones. (Sociedad Argentina de Pediatría, 2024).

La participación activa de las familias/cuidadores en el seguimiento de las actividades en línea de los niños y las niñas resulta indispensable y, especialmente en las etapas iniciales, puede ser complementada con el uso de aplicaciones de control parental, destinadas a regular tiempos de uso, monitorear actividades o restringir aplicaciones, recursos que son extensibles a plataformas, videojuegos y consolas. (Sociedad Argentina de Pediatría, 2024)

IV. Justificación

La presente investigación se fundamenta en analizar el impacto positivo y negativo de los dispositivos tecnológicos en la participación en el juego de niños y niñas de 4 y 5 años que asisten al colegio Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Las Rosas, según las percepciones de familias/cuidadores. Se considera que permitirá visibilizar las transformaciones que atraviesa una ocupación esencial como lo es el juego, reconociendo tanto el impacto positivo como negativo vinculado al uso de dichos dispositivos.

Se considera que esta investigación contribuirá al campo de la TO mediante la generación de conocimientos actualizados sobre la relación entre dispositivos tecnológicos y el juego, favoreciendo la comprensión de cómo se configuran actualmente las ocupaciones en esta franja etaria.

Por otro lado, se aportará una mirada reflexiva que permita reconocer a las familias/cuidadores el papel que desempeñan los dispositivos tecnológicos en la vida cotidiana de los niños y las niñas, promoviendo así decisiones más conscientes respecto a su utilización.

De esta manera, se considera que la investigación permitirá fortalecer la comprensión de una problemática actual que incide directamente en las experiencias de juego y, por ende, en el desarrollo integral de los niños y las niñas.

V. Metodología

La presente investigación es del tipo cualitativa-explicativa. El diseño cualitativo es caracterizado por abordar lo íntimo y lo subjetivo, aspectos de difícil cuantificación. Dentro de este enfoque, se consideran fundamentales los relatos biográficos o historias de vida, mediante los cuales puede ser conocida no solo la trayectoria individual del sujeto, sino también la de su entorno, ya que se encuentra en permanente interacción con él. A través de esta técnica, son explorados valores, creencias, representaciones y expectativas. (Sabino, 1992). Además, la investigación de tipo explicativa se caracteriza por centrarse en la identificación de los orígenes y causas de un conjunto de fenómenos. Su propósito consiste en que sea conocido el motivo por el cual suceden ciertos hechos y permiten profundizar el conocimiento de la realidad. (Sabino, 1992).

Es por ello que se realizó la búsqueda y lectura de la bibliografía mediante buscadores científicos como Google Académico, Scielo, el repositorio institucional digital y la biblioteca digital de la Universidad del Gran Rosario y Universidad de Zaragoza y revistas científicas de Cuba, Colombia y Argentina. Se consultó en bases de datos tanto en idioma español, como en inglés, entre los años 1990 y 2025.

Los términos DeCS/MeSH utilizados serán: Niño/Child, Terapia Ocupacional/Occupational Therapy, Juego/Play y Dispositivos Tecnológicos/Technological Devices. Con las siguientes combinaciones:

DeCS:

- Juego AND Dispositivos Tecnológicos.
- Niño AND Dispositivos Tecnológicos.
- Terapia Ocupacional AND Dispositivos Tecnológicos.

MeSH:

- Play AND Technological Devices.
- Child AND Technological Devices.
- Occupational Therapy AND Technological Devices.

Para la recolección de datos se elaboró una entrevista semiestructurada diseñada para esta investigación. Para llevarla a cabo se determinaron como criterios de inclusión a familias/cuidadores de niños y niñas de 4 y 5 años que asistían al colegio Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Las Rosas, cuyos hijos o hijas utilicen dispositivos tecnológicos como parte de sus actividades cotidianas. Se tuvo en

cuenta que, en aquellos niños y niñas que han utilizado dispositivos tecnológicos desde etapas tempranas, es posible que no se perciban cambios significativos en la participación en el juego, dado que no cuentan con experiencias previas sin dispositivos tecnológicos que sirvan como punto de comparación. No obstante, estos casos aportaron información sobre cómo se configuran actualmente las experiencias lúdicas mediadas por estos dispositivos y qué lugar ocupan estos dentro de su desarrollo y participación en el juego.

Los instrumentos de registro fueron notas y grabación de audio, con la previa autorización, mediante el uso del consentimiento informado libre y voluntario. Para coordinar las entrevistas, se contactó a las familias/cuidadores de niños y niñas de 4 y 5 años que asistían al Colegio Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Las Rosas, a través de la aplicación WhatsApp. Con los datos de contacto facilitados por la institución educativa, se invitó a participar en la investigación, se explicó su propósito y se ofreció la posibilidad de realizar el encuentro de forma virtual utilizando las plataformas Zoom o Google Meet o presencial, según la comodidad y disponibilidad de cada participante. La duración aproximada de los encuentros, fueron de entre 30 a 45 minutos.

Para llevar a cabo la entrevista se definieron categorías que orientaron la interpretación de las percepciones de las familias/cuidadores acerca del uso y del impacto de los dispositivos tecnológicos en la participación en el juego de los niños y las niñas. Estas categorías permitieron organizar los datos, favoreciendo la comprensión de las percepciones que estos le atribuyen al uso de estos dispositivos y al juego. Se establecieron las siguientes categorías de análisis:

Categoría 1: Participación en el juego

- Tipos de juego predominantes: simbólico, sensoriomotor, de reglas, etc.
- Frecuencia y duración del juego: tiempo destinado al juego, en presencia o ausencia de dispositivos tecnológicos.
- Contextos y entornos de juego: hogar, exterior, instituciones, etc.
- Interacción social durante el juego: participación conjunta con pares, adultos o en soledad.

Categoría 2: Uso de dispositivos tecnológicos

- Tipos de dispositivos tecnológicos utilizados y comienzo de su utilización.
- Frecuencia y tiempo de exposición.
- Finalidad del uso: entretenimiento, aprendizaje, comunicación, etc.

- Aplicaciones y plataformas que tienen acceso: en línea o sin conexión a internet.
- Estrategias de supervisión o control parental: límites de tiempo, filtros de contenido, acompañamiento adulto, etc.

Categoría 3: Impacto percibido en el juego sobre el uso de dispositivos tecnológicos

- Cambios en las formas de jugar: percepciones de modificaciones en la creatividad, la imaginación, la interacción social, etc.
- Impacto en la participación: aumento o disminución del interés por el juego tradicional o compartido.
- Aspectos positivos identificados en el juego con dispositivos tecnológicos: beneficios observados por las familias/cuidadores (aprendizaje, autonomía, etc.).
- Aspectos negativos identificados en el juego con dispositivos tecnológicos: dificultades o preocupaciones (aislamiento, dependencia, desinterés por otras actividades, etc.).

Para el análisis del contenido, se procedió a la transcripción de las grabaciones obtenidas en las entrevistas. Posteriormente, los datos fueron organizados de acuerdo a las categorías de análisis previamente definidas, el propósito fue interpretar las percepciones de las familias/cuidadores en relación con el impacto de los dispositivos tecnológicos en la participación en el juego de los niños y las niñas, favoreciendo una comprensión profunda y contextualizada.

VI. Resultados

Se realizaron entrevistas a un total de ocho madres: cuatro pertenecientes a sala de cuatro y cuatro a sala de cinco. Los niños y las niñas referidos tenían entre cuatro y cinco años al momento de asistir al Colegio Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Las Rosas.

Con el fin de preservar el anonimato de los participantes, se emplearon códigos de identificación, asignando "E1" a la primera persona entrevistada y así sucesivamente. A fin de obtener una caracterización más detallada de la población, se elaboró la siguiente tabla:

Categoría 1: Participación en el juego

	Tipo de juego predominante.	Frecuencia y duración del juego.	Entornos del juego.	Interacción social durante el juego.
E1	Juego simbólico y de reglas.	Elevado tiempo destinado al juego, con ausencia de dispositivos tecnológicos.	Entorno natural y construido.	Con pares, adultos y en soledad.
E2	Juego simbólico, sensoriomotor y de reglas.	Elevado tiempo destinado al juego, con ausencia de dispositivos tecnológicos.	Entorno natural y construido.	Con pares y adultos.
E3	Juego simbólico.	Elevado tiempo destinado al juego, con ausencia de dispositivos tecnológicos.	Entorno natural y construido.	Con pares, adultos y en soledad.
E4	Juego de reglas, sensoriomotor y simbólico.	Elevado tiempo destinado al juego, con ausencia de	Entorno natural y construido.	Con adultos y pares.

		dispositivos.		
E5	Juego simbólico y sensoriomotor.	Elevado tiempo destinado al juego, con ausencia de dispositivos tecnológicos.	Entorno natural y construido.	Con pares y adultos.
E6	Juego de reglas y sensoriomotor.	Elevado tiempo destinado al juego, con presencia de dispositivos tecnológicos.	Entorno natural y construido.	Con adultos y pares.
E7	Juego sensoriomotor y simbólico.	Elevado tiempo destinado al juego, con ausencia de dispositivos tecnológicos.	Entorno natural y construido.	Con adultos, pares y en soledad.
E8	Juego sensoriomotor y de reglas.	Elevado tiempo destinado al juego, con presencia de dispositivos tecnológicos.	Entorno natural y construido.	Con pares y adultos.

Categoría 2: Uso de dispositivos tecnológicos

	Tipo de dispositivos tecnológicos.	Comienzo de su utilización.	Frecuencia y tiempo de exposición.	Finalidad del uso.	Aplicaciones y plataformas de acceso.	Estrategias de supervisión o control parental.
E1	Celular y televisión.	Desde los cuatro años.	Todos los días 1 hora por la	Entretenimiento y aprendizaje	Netflix y Youtube en línea.	Limite de tiempo y compañía

			noche.	e.		miento adulto.
E2	Televisión.	Al año.	Todos los días 1 hora.	Entretenim iento.	Netflix en línea.	Limite de tiempo, acompañ amiento adulto y filtro de contenido.
E3	Televisión.	Dos años.	Todos los días 30 minutos por la mañana y 40 minutos por la noche.	Aprendizaj e y entreteni ento.	Netflix en línea.	Acompaña miento adulto, anticipación , límite de tiempo y filtro de contenido.
E4	Televisión y celular.	Dos años.	Todos los días 2 horas y media de uso de celular por la noche y 1 hora de uso de televisión por la mañana.	Entretenim iento.	YouTube, YouTube Kids y Disney en línea.	No utiliza estrategias de control parental. En algunas ocasiones filtra contenido.
E5	Televisión y celular.	No se refirió la edad exacta de su uso ya que fue	No todos los días y con un tiempo de uso limitado.	Entretenim iento.	Netflix y Youtube en línea.	Limite de tiempo, filtro de contenido, acompañ amiento

		desde su nacimiento.				adulto y anticipación.
E6	Televisión y celular.	Al año y medio televisión y a partir de los tres años celular.	Todos los días 2 horas por la mañana y 3 horas por la tarde de televisión y media hora de uso del celular.	Entretenimiento y aprendizaje.	Youtube Kids y Netflix en línea.	Filtro de contenido y acompañamiento adulto.
E7	Celular y televisión.	Antes del año.	Todos los días 2 horas, 1 hora a la mañana y 1 hora a la tarde.	Entretenimiento y aprendizaje.	Youtube Kids en línea.	Filtro de contenido, acompañamiento adulto, límite de tiempo y utilización de aplicaciones de control parental.
E8	Televisión y celular.	Al año.	Todos los días, 2 horas de celular y televisión encendida permanente.	Entretenimiento.	Youtube Kids y juegos virtuales en línea.	Aplicaciones de control parental para limitar el tiempo.

Categoría 3: Impacto percibido en el juego sobre el uso de dispositivos tecnológicos

	Cambios en las formas de jugar.	Impacto en la participación en el juego tradicional o compartido.	Aspectos positivos identificados.	Aspectos negativos identificados.
E1	Percepción de modificación en la imaginación.	Se mantiene el interés.	Educación y aprendizaje.	Tiempo destinado a su uso, imaginación, creatividad y pérdida de vínculos.
E2	Atención, comunicación e interés por otros juegos.	Disminución del interés.	Aprendizaje y descubrimiento.	Pérdida de espontaneidad, diálogo, gesto y mirada.
E3	Percepción de modificación en la imaginación, creatividad, atención y juegos impulsivos, violentos.	Se mantiene el interés.	Entretenimiento y su uso facilita la realización de tareas domésticas por parte de las familias/cuidadores.	Cambios de actitud luego de su utilización.
E4	Creatividad, imaginación y atención.	Disminución del interés.	Su uso facilita la realización de tareas domésticas por parte de las familias/cuidadores.	Dependencia, acceso a información inadecuada para su edad y falta de sostenimiento de una actividad.

E5	Juegos impulsivos, inmediatos, violentos.	Disminución del interés.	Compartir gustos e intereses con pares, comunicación con familiares y descubrimiento del mundo tecnológico.	Desconexión con la realidad, separación de ficción de realidad, creatividad e imaginación, aislamiento del entorno y de ellos mismos, impulsividad y dependencia.
E6	Formas de comunicarse y expresarse, así como la creatividad y la imaginación.	Disminución del interés.	Aprendizaje y adquisición de nuevo vocabulario referido a temas de su interés.	Ansiedad, dependencia y cambios de actitud luego de su utilización.
E7	No percibe cambios en las formas de jugar.	Se mantiene el interés.	Acceso a información de su interés y compartir un momento familiar.	Sostener la atención, alteración del descanso y sueño, disociación de la realidad, sobreestimulación e impulsividad.
E8	No percibe cambios en las formas de jugar.	Disminución del interés.	Estimulación de la imaginación al ver contenido de interés.	Cambios de actitud y comportamiento luego de su utilización e impulsividad.

A partir de la información obtenida en las entrevistas y sintetizada en la tabla precedente, los resultados se organizaron según las categorías definidas para la investigación. En cada una de ellas se describieron los hallazgos más relevantes, ilustrados con los aportes de las personas entrevistadas.

Categoría 1: Participación en el juego:

Se observó que el juego simbólico estuvo presente en la mayoría de los casos, ya sea de forma exclusiva o combinado con otros tipos de juego. Asimismo, el juego sensoriomotor y el juego de reglas también se presentaron con frecuencia, generalmente en combinación entre sí o junto al juego simbólico.

En cuanto a la frecuencia y duración del juego, en la totalidad de los casos se registró un elevado tiempo destinado a la actividad lúdica y respecto al uso de dispositivos tecnológicos durante el juego, se identificó que en la mayoría de los casos esta actividad se desarrolló sin la presencia de estos dispositivos. Sin embargo, se registró su presencia en E6 y E8.

En relación con la interacción social durante el juego, se observó que en la totalidad de los casos los niños y las niñas participaron en situaciones lúdicas junto a otros, ya sea con pares, adultos o ambos. Predominó la interacción con pares y adultos de manera combinada, presente en la mayoría de las situaciones. Asimismo, en algunos casos se registraron momentos de juego en soledad, los cuales se alternaron con instancias de interacción social. Estas situaciones se observaron en E1, E3 y E7, donde el juego individual coexistió con el juego compartido.

Es así que, la actividad lúdica se desarrolló principalmente en un contexto social, con presencia de vínculos tanto con otros niños y niñas como con adultos, aunque también se registraron momentos de juego individual. Además, los ocho casos se desarrollaron en un entorno natural y construido.

Categoría 2: Uso de dispositivos tecnológicos:

En relación al tipo de dispositivos tecnológicos utilizados se identificó que seis utilizaron televisión y celular, mientras que E2 y E3 solo televisión. Con respecto al comienzo de la utilización de estos dispositivos, se observó que la introducción de los mismos se produjo a edades tempranas. En la mayoría de los casos, su uso se inició durante el primer o segundo año de vida, como E7 antes del año, E2 y E8 al año y E3 y E4 a los dos años.

E5 refirió que el uso se dio desde el nacimiento, sin precisar una edad exacta y destacó “dejó que tenga su acceso porque es parte de la realidad, pero trato de moderarselo”. Asimismo, E6 distinguió un inicio diferenciado según el tipo de dispositivo, comenzando con la televisión al año y medio y con el uso del celular a partir de los tres años.

Por otro lado, E1 registró que la incorporación de los dispositivos tecnológicos se produjo a partir de los cuatro años y afirmó “dentro de todo uno puede manejar lo que él ve, porque al ponerlo del tele, no es lo mismo que desde el celular. En el celular no terminan de mirar nada porque tocan y pasan, en el televisor el control lo tengo yo”.

Por otro lado, la frecuencia y el tiempo de exposición a estos dispositivos en la mayoría de los casos su uso se dio de manera diaria. En cuanto a la duración se registraron tiempos variables entre los casos, E1 y E2 registraron una hora diaria de uso. En el primer caso durante la noche, ya que mencionó “es un chupete electrónico, como todo el día jugó e hizo deporte, a las 10 de la noche va a su cama, mira un rato de dibujitos y lo apagamos”.

Por su parte, E3 mencionó 30 minutos por la mañana y 40 minutos por la noche, mientras que E4 describió un tiempo de exposición de 2 horas y media de uso de celular por la noche y 1 hora de televisión por la mañana y afirmó “esta mal lo que hago, pero se lo doy cuando ella se tiene que quedar quieta o yo tengo que hacer algo importante para que esté concentrada en eso”.

En E5, el uso no se presentó todos los días y con tiempo limitado, sin especificación en horas. Por su parte, E6 mencionó “lo permito y utilizó, me es un recurso muchas veces, pero trato de que no sea el único” e identificó que su uso es de 2 horas por la mañana y 3 horas por la tarde de televisión, además de 30 minutos de uso de celular. Mientras que, E7 mencionó 2 horas diarias, distribuidas en 1 hora por la mañana y 1 hora por la tarde y E8 registró 2 horas de uso de celular, junto con la televisión encendida de manera permanente.

Además, se observó que la finalidad de uso de estos dispositivos, en la mayoría de los casos fue la combinación de entretenimiento y aprendizaje, pero se diferenció que E2, E4, E5 y E8 registraron que su uso fue exclusivamente de entretenimiento.

En relación con las aplicaciones y plataformas de acceso, se observó que las más utilizadas fueron en línea donde las destacadas fueron Netflix y YouTube, presentes en la mayoría de los casos. Cabe resaltar que E1 y E5 registraron el uso de ambas plataformas en línea y E4 mencionó el uso de YouTube, YouTube Kids y Disney.

Por su parte, E2 y E3 identificaron exclusivamente el uso de Netflix, ya que “en una época ha mirado los short de Youtube, pero después quedaba como rara ella y se enojaba mucho, entonces volvimos a los dibujos convencionales” (E3). Por otra parte, E6 registró el uso de YouTube Kids y Netflix, mientras que E7 mencionó únicamente el uso de YouTube Kids y E8 observó el uso de YouTube Kids junto con juegos virtuales en línea.

En relación con las estrategias de supervisión o control parental, se observó la implementación de diversas formas de acompañamiento y regulación del uso de dispositivos tecnológicos. Con respecto al acompañamiento adulto y el filtro de contenido se registraron en E2, E3, E5, E6 y E7, mientras que el límite de tiempo se presentó en E2, E3, E5, E7 y E1 destacó “el dispositivo se apaga, no que yo me duermo y se programa para que se apague después. A la hora de dormir, lo hacemos todos, con o sin berrinche”.

Asimismo, la anticipación se mencionó en E3 y E5 afirmó “le anticipó porque sino se pone muy mal si se lo saco sin previo aviso”. Por otro lado, E7 refirió “usamos aplicaciones de control parental para limitar el tiempo y contenido; por ejemplo ponemos un tiempo de 2 horas diarias para que cuando se pase del tiempo estimado se limite su acceso”, coincidiendo con esta respuesta E8. En contraste, E4 no evidenció la implementación de estrategias de control parental, aunque se refirió al filtro de contenido en algunas ocasiones.

Categoría 3: Impacto percibido en el juego sobre el uso de dispositivos tecnológicos:

En relación con los cambios en las formas de jugar, se observó en E1, E3, E4 y E6 modificaciones en la imaginación y la creatividad. E1 destacó “no es solo el daño visual que ocasiona, es todo lo otro, porque lo estas abstrayendo del vínculo social, la imaginación, la creatividad y del poder jugar”. Mientras que E4 mencionó “si ellos no tienen una pantalla ahora, le tenes que armar el juego. Ahora no se permiten aburrirse”.

Por otro lado, se mencionaron desafíos en la atención en E2, E3 y E4. Asimismo, en E2 y E6 se observaron transformaciones en las formas de comunicación y expresión. Además, E5 afirmó “es un juego más duro, más violento, más directo y de impulsos”, coincidiendo con esta respuesta E3. En contraste, E7 y E8 no percibieron cambios.

Con respecto al impacto en la participación en el juego tradicional o compartido, se registró que en la mayoría de los casos hay una disminución del interés por este tipo de juegos. E8 destacó “ha disminuido, es más divertido el celular, pero nosotros siempre insistimos en que juegue a otra cosa, aunque después hay que aguantarse el momento de enojo y llanto”. Por otra parte, E1, E3 y E7 se refirieron a un mantenimiento de este, afirmando “el tema es lo que uno le ofrece, le favorece. Si al adulto le queda más fácil darle las pantallas que sentarse a jugar, el interés va a ser

el mismo. Tiene que ver cómo el contexto estimula, y cómo va moldeando el interés del niño por ese tipo de juegos” (E7).

Teniendo en cuenta los aspectos positivos identificados, se observaron diversas percepciones en torno al uso de los dispositivos tecnológicos. Respecto al aprendizaje y la adquisición de conocimientos se registraron en E2, E6, E7 y, E1 mencionó “bien usado hay un montón de cosas para que ellos puedan observar, desde canciones, dibujitos y videos educativos que hablan del cuidado del cuerpo hasta medios de transportes, animales y sonidos”.

Por otro lado, se destacó que su uso facilitó la realización de tareas domésticas por parte de las familias/cuidadores, E3 afirmó “cuando necesito tiempo para cocinar o momentos de estar sola le pongo dibujitos, es un momento que decido para que ella haga eso porque se que le gusta y la entretiene. Lo usamos como eso, una herramienta que sirve para la crianza, pero está bueno que sea medida”. Además, E5 y E7 describieron como aspectos positivos la interacción social, como compartir gustos e intereses con pares, la comunicación con familiares y el descubrimiento del mundo tecnológico.

En cuanto a los aspectos negativos identificados, se mencionó la dependencia en E4, E5 y E6. Además, se destacaron referencias de impulsividad en E5, E7 y E8, sumado a cambios de actitud y comportamiento luego de la utilización de estos dispositivos en E3, E6 y, E8 afirmó “lo negativo es como reaccionan después, el enojo y como los altera”.

Por otro lado, se identificaron dificultades vinculadas a la atención y al sostenimiento de actividades en E4 y E7, junto con la sobreestimulación y la alteración en el descanso y sueño en este último caso. Además, E4 registró “lo negativo es que tiene acceso a cualquier información porque está todo al alcance de sus manos”.

En relación con aspectos socioemocionales y vinculares, E1 observó la pérdida de vínculos, mientras que E2 registró cambios en la espontaneidad, el diálogo, el gesto y la mirada; así como la presencia de ansiedad en E6.

Además, se identificaron cambios en la imaginación, la creatividad, la desconexión y disociación entre ficción y realidad en E5, E7, y, E1 afirmó “lo negativo es la cantidad de tiempo que están frente a la pantalla, que es demasiado, entonces para mi hace una anulación de su capacidad de observación, de estar en la vida real y en el contexto en el que ellos están insertos”. “La imaginación es más acotada, ellos tienden a repetir un modelo y no ponen su impronta en la creación, hago como... imitan”.

VII. Discusión y conclusiones

Los resultados de esta investigación han permitido analizar, describir e identificar, cómo es el impacto de los dispositivos tecnológicos en la participación en el juego de niños y niñas de 4 y 5 años que asisten al colegio Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Las Rosas, según las percepciones de familias/cuidadores.

En relación con la pregunta problema, se logró identificar que las percepciones de familias/cuidadores respecto al impacto de los dispositivos tecnológicos en la participación en el juego, varían dependiendo de la experiencia particular de cada niño y niña, el contexto, el tiempo de exposición y el acompañamiento adulto en su uso.

En todos los casos entrevistados se identificó que la actividad lúdica continuó ocupando un lugar relevante predominando el juego simbólico y desarrollándose principalmente en contextos de interacción con pares y adultos, que refuerzan esta concepción como una ocupación central para el desarrollo infantil y una actividad significativa en la vida cotidiana. (Marco de Trabajo para la práctica de Terapia Ocupacional: Dominio y Proceso, 2020).

Sin embargo, también fueron percibidas modificaciones en algunas características del juego, particularmente en aspectos vinculados con la imaginación, la creatividad, la atención y el interés por el juego tradicional. Esta percepción coincide con lo planteado en la literatura, donde se señala que el tiempo destinado al uso de estos dispositivos puede sustituir la participación en actividades fundamentales para el desarrollo infantil, tales como el juego libre, la interacción con otros y el entorno. (UNICEF, 2023).

Por otra parte, se observó que los dispositivos tecnológicos forman parte de las experiencias cotidianas de los niños y las niñas desde edades cada vez más tempranas, siendo utilizados principalmente con fines de entretenimiento y, en algunos casos, de aprendizaje; coincidiendo con teoría previa que plantea que a partir del acelerado desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación, el contexto social en el que transcurre la infancia ha sido profundamente modificado. En este marco, también han sido observadas transformaciones en las modalidades de juego, dado que el acceso a estos dispositivos se ha incrementado progresivamente y su utilización como recurso lúdico ha sido incorporada de manera creciente a la vida cotidiana de los niños y las niñas. (Lázara Rodríguez et al., 2022).

En este sentido, se evidenció una coexistencia de percepciones positivas y negativas respecto de su uso. Mientras que fueron reconocidos impactos positivos asociados al acceso a contenidos educativos, la comunicación y el entretenimiento, también fueron señalados como negativos la dependencia, la impulsividad, las

dificultades atencionales y la disminución del interés por actividades lúdicas compartidas.

Un aspecto relevante de los hallazgos radica en que el impacto atribuido a los dispositivos tecnológicos no fue asociado exclusivamente a su utilización, sino también a las formas de acompañamiento y supervisión ejercidas por las familias/cuidadores. Esto permite considerar que las experiencias de uso se encuentran mediadas por el contexto familiar y por las oportunidades de participación en otras ocupaciones significativas, entre ellas el juego. Lo expuesto guarda relación con la literatura previa, en la que han sido señaladas distintas perspectivas respecto del uso de estos dispositivos y sus impactos en la primera infancia, señalándose tanto ventajas como desventajas y se ha observado consenso respecto de la relevancia atribuida al acompañamiento adulto, la orientación y la mediación del empleo de estos dispositivos por parte de los niños y las niñas. (Lázara Rodríguez et al., 2022).

En conclusión, los resultados sugieren que los dispositivos tecnológicos constituyen una realidad presente en la infancia actual y que su impacto sobre la participación en el juego es percibida de manera diversa por las familias/cuidadores. Se sugiere promover un uso equilibrado de estos dispositivos, favoreciendo al mismo tiempo oportunidades de juego que contribuyan al desarrollo integral de los niños y las niñas.

Las principales limitaciones de esta investigación incluyen, que la muestra fue reducida y que su composición fue mayormente por madres. Además, se centró en la percepción de las familias/cuidadores, sin considerar otras perspectivas lo que podrían enriquecer futuras investigaciones. A su vez, el estudio se realizó exclusivamente a familias/cuidadores de niños y niñas de 4 y 5 años que asisten al colegio Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Las Rosas, por lo cual los resultados no pueden ser generalizados a la totalidad de la población infantil.

Por lo tanto, se recomienda que la muestra sea ampliada en futuras investigaciones, incorporándose familias/cuidadores pertenecientes a diferentes instituciones educativas, regiones geográficas y contextos socioculturales, con el fin de alcanzar una comprensión más amplia de las percepciones sobre el uso de dispositivos tecnológicos en la infancia. A su vez, se sugiere que sea incorporada la perspectiva de otros actores involucrados en el desarrollo infantil, como profesionales de la salud o del ámbito educativo, con el propósito de enriquecer el análisis de los impactos del uso de los dispositivos tecnológicos en las ocupaciones infantiles y, particularmente, en la participación en el juego.

Finalmente, se destaca la relevancia de que continúe siendo investigado el impacto del uso de los dispositivos tecnológicos y la participación en juego,

considerando las transformaciones permanentes que caracterizan al contexto tecnológico actual.

A partir de los hallazgos obtenidos en esta investigación, se considera que podrían ser exploradas nuevas líneas de indagación en futuras tesis o trabajos académicos. Entre ellas, podrían ser abordadas las siguientes preguntas:

- ¿Cómo son percibidos por los docentes los impactos de los dispositivos tecnológicos en el juego de los niños y las niñas en edad preescolar?
- ¿Cómo es percibido por los profesionales de la salud el impacto de los dispositivos tecnológicos en las ocupaciones de la infancia?
- ¿Qué diferencias son identificadas en las percepciones de las familias/cuidadores pertenecientes a distintos contextos socioculturales y socioeconómicos?
- ¿Cómo es percibida por los propios niños y niñas la presencia de los dispositivos tecnológicos en sus experiencias lúdicas cotidianas?
- ¿Cómo es percibida la relación entre el uso de dispositivos tecnológicos y la participación en otras ocupaciones significativas de la infancia?
- ¿Qué aportes podrían ser realizados desde la Terapia Ocupacional para promover un uso equilibrado de los dispositivos tecnológicos y favorecer la participación en ocupaciones significativas durante la infancia?

VIII. Referencias Bibliográficas

- American Academy of Pediatrics. (2016). La American Academy of Pediatrics publica nuevas recomendaciones para el consumo mediático de los niños (Traducido por HealthyChildren.org). <https://www.healthychildren.org/Spanish/news/Paginas/aap-announces-new-recommendations-for-childrens-media-use.aspx>
- American Occupational Therapy Association. (2010). Occupational therapy practice framework: domain and process (2th ed.). American Journal of Occupational Therapy.
- American Occupational Therapy Association. (2020). Occupational therapy practice framework: domain and process (4th ed.). American Journal of Occupational Therapy.
- Blázquez Ballesteros MP, Mahmoud-Saleh Ucedo L, Guerra Redondo L. Terapia ocupacional pediátrica, algo más que un juego. TOG (A Coruña) [revista en Internet]. 2015 [-fecha de la consulta-]; monog. 7: [100-114]. Disponible en: <http://www.revistatoq.com/mono/num7/pediatrica.pdf>
- Bonilla, M. A., Cárdenas Benavides, J. P. y Lliguisupa Pástor. D. M. (2021). Dispositivos tecnológicos: uso académico en estudiantes universitarios. (Vol. 8) Revista Científica Uisrael <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rcuisrael/v8s1/2631-2786-rcuisrael-8-00023.pdf>
- Congreso de la Nación Argentina. (2005). Ley nº 26.061. Ley de protección integral de los derechos de las niñas, niños y adolescentes. Argentina.gob.ar. <https://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/110000-114999/110778/norma.htm>
- Ferland, F. (2005). ¿Jugamos?. Narcea SA de Ediciones.

- Lázara Rodríguez, E., Cárdenas Rodríguez, Y. y Duarte Vicente, M. (2022). Juego y tecnología en la Primera Infancia Revista Varela, 22 (62),138-144.
<https://revistavarela.uclv.edu.cu/index.php/rv/article/view/1398/2438>
- Lázaro Díaz, L. (2024). El juego infantil y el impacto de las nuevas tecnologías. [Trabajo de Fin de Grado. Universidad de Zaragoza]. Repositorio Institucional.
<https://zaguan.unizar.es/record/154163#>
- Lozano, G. (2021, 17 de julio). ¿Qué es impacto?. LinkedIn.
<https://es.linkedin.com/pulse/qu%C3%A9-es-impacto-gabriela-lozano>
- Mijares L. (2022). Participación ocupacional y el disfrute del juego en la pedagogía hospitalaria una mirada desde terapia ocupacional. Revista cuidado y ocupación humana Vol.11-I
<https://ojs.unipamplona.edu.co/coh/article/view/2219/2299>
- OECD. (2025). How's Life for Children in the Digital Age?, OECD Publishing, Paris.
https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2025/05/how-s-life-for-children-in-the-digital-age_c4a22655/0854b900-en.pdf
- Oviedo, G. L. (2004). La definición del concepto de percepción en psicología con base en la teoría Gestalt. Revista de Estudios Sociales, 18(2)
<https://journals.openedition.org/revestudsoc/24808>
- Pedrouzo, S. B., Peskins, V., Garbocci, A. M., Sastre, S. G., y Wasserman, J. (2020). Uso de pantallas en niños pequeños y preocupación parental. Archivos Argentinos de Pediatría, 118(6), 393–398.
<https://www.sap.org.ar/docs/publicaciones/archivosarg/2020/v118n6a07.pdf>
- Sabino, C. (1992). El proceso de Investigación. Caracas. Panapo.
- Sartori, M.; Raynaudi, G.; Peralta, O. (2023). Infancia y pantallas: un estudio sobre tenencia, hábitos y percepción en el uso de tecnologías en una muestra de hogares argentinos Virtualidad, Educación y Ciencia, 27 (14), pp. 35-50.
https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/251571/CONICET_Digital_Nro.4_bd4b8e2-009f-445d-a450-7080185ece31_B.pdf?sequence=2&isAllowed=y

- Simó Algado, S. Una Terapia Ocupacional desde un paradigma crítico. TOG (A Coruña) [revista en Internet]. 2015. [-fecha de la consulta-]; monog. 7: [25-40]. https://www.revistatog.com/mono/num7/critico.pdf?utm_source
- Sociedad Argentina de Pediatría. (s. f.). Guía de uso de pantallas para las familias. https://www.sap.org.ar/docs/subcomisiones/tics/files_guia-uso-pantallas-con-cuadro-10-23_1696355617.pdf
- Sociedad Argentina de Pediatría. (2024). Los teléfonos celulares en la mira. El rol del pediatra en cuanto a brindar sugerencias para las familias. https://www.sap.org.ar/docs/pdf/files_los-telefonos-celulares-en-la-mira_1725475234.pdf
- Solís García, P. (2018). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. Voces de la Educación.
- Takata, N. (1974). Taxonomía del juego.
- UNICEF Comité Español. (2006). Convención sobre los derechos del niño. <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- UNICEF. (2023). Pantallas en casa: Orientaciones para acompañar una navegación segura en internet. Guía para las familias. UNICEF Uruguay. <https://www.unicef.org/uruguay/media/10141/file/Pantallas%20en%20casa.pdf>
- UNICEF - UNESCO. (2025). Niñas, Niños y adolescentes conectados, Informe general de Resultados Encuesta Kids Online Argentina. Buenos Aires, UNICEF Argentina. <https://www.unicef.org/argentina/media/24916/file/NI%C3%91AS,%20NI%C3%91OS%20Y%20ADOLESCENTES%20CONECTADOS%20%20KIDS%20ONLINE%20ARGENTINA%20Informe%20de%20resultados.pdf>
- Vázquez Carrión, S. (2023). Impacto de las TICs en el desarrollo infantil (0–6). Revista Internacional Interdisciplinar de Divulgación Científica, 2(1), 1–15. https://riidici.com/index.php/home/article/view/20?utm_source=

Waisman, I., Hidalgo, E., y Rossi, M. L. (2018). Uso de pantallas en niños pequeños en una ciudad de Argentina. Archivos Argentinos de Pediatría, 116(2), e186–e195.
https://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S0325-00752018000200009&script=sci_arttext

YouMatter. (2024). Definición de impacto.
<https://youmatter.world/en/definition/impact-definition/>

IX. Anexos

Anexo VII. a: Carta de aceptación del Director de la Tesina

Rosario, 8 de octubre del 2026

Sr. Director de la Licenciatura en Terapia Ocupacional

Prof. Liliana Lares

S_____ / _____ D

De mi mayor consideración:

Me dirijo a Ud. con motivo de poner en su conocimiento mi aceptación a la solicitud de las alumnas Milagros Aquino y Florencia Bertoni para desempeñarme como Director de la Tesina de graduación de la Licenciatura en Terapia Ocupacional titulada "Impacto de los dispositivos tecnológicos en la participación en el juego de niños y niñas: percepciones de familias/cuidadores".

Sin otro particular, lo saluda atte.

Firma:



Julieta A. Ojeda
Lic. en Terapia Ocupacional
Mat. R0268

Aclaración: Julieta Aylén Ojeda

Anexo VII. b: Modelo de Consentimiento Informado Libre y Voluntario

Hoja de información

Quienes firman, Aquino Milagros y Bertoni Florencia, estudiantes avanzadas de la Licenciatura en Terapia Ocupacional, le proponemos participar en nuestra tesina de grado titulada “Impacto de los dispositivos tecnológicos en la participación en el juego de niños y niñas: percepciones de familias/cuidadores”, que se realizará durante el transcurso del año 2026. El objetivo de esta investigación es analizar el impacto positivo y negativo de los dispositivos tecnológicos en la participación en el juego de niños y niñas de 4 y 5 años que asisten al colegio Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Las Rosas, según las percepciones de familias/cuidadores.

Para ello, se los invitará a participar en una entrevista semiestructurada de una duración aproximada de entre 30 a 45 minutos, donde se le preguntará acerca de su percepción sobre el uso de dispositivos tecnológicos por parte del niño o niña, los cambios observados en sus modos de jugar y cómo creen que estas tecnologías impactan en el juego. Si en algún momento las preguntas le provocan incomodidad o malestar, podrá decidir pausar o dejar de participar en la entrevista en el momento que lo considere necesario.

Participar en esta investigación permitirá a familias/cuidadores de los niños y las niñas compartir sus percepciones acerca del uso de los dispositivos tecnológicos en el juego, contribuyendo a generar conocimiento sobre esta temática. Si bien no se busca intervenir directamente en sus prácticas, su participación puede favorecer una reflexión personal sobre la dinámica del juego y el lugar que ocupan dichos dispositivos.

Durante la entrevista, se tomarán notas y se grabará la conversación con su autorización. Le aseguramos que se respetará su privacidad, ya que únicamente se utilizarán datos generales, y no se revelará su identidad ni la del niño o niña. Si tiene preguntas, desea retirarse en cualquier momento o le interesa conocer los resultados del estudio, podrá comunicarse con nosotras al siguiente contacto: milagrosaquino09@gmail.com o florbertoni1@gmail.com.

Finalmente, recibirá una copia de esta información junto con el consentimiento correspondiente.

Hoja de Firmas de Consentimiento Informado

Declaro haber leído la hoja de información que acompaña este documento y haber sido informado/a sobre la investigación para la cual se me invita a participar. Comprendo los objetivos del mismo y los derechos que tengo como participante. Pude realizar preguntas y obtuve respuestas claras y suficientes acerca del proceso de investigación. Acepto participar voluntariamente. Se me entregará una copia de la presente información y autorizo que se conserve otra copia junto a este consentimiento.

Mediante mi firma en esta hoja, otorgo mi consentimiento para participar en la investigación.

Fecha: _____

Firma: _____

Aclaración: _____

D.N.I.: _____

Anexo VII. c: Modelo de entrevista semiestructurada

Entrevista semiestructurada que se le va a realizar a los familiares/cuidadores de niños y niñas de 4 y 5 años que asisten al colegio Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Las Rosas.

Datos sociodemográficos:

- ¿Qué edad tiene el niño/ la niña? ¿Cuál es el vínculo con el/la niña?

Categoría 1: Participación en el juego

- ¿Qué tipos de juego son predominantes en el niño/ la niña?
- ¿Cuánto tiempo el niño/ la niña destina al juego? ¿El juego se realiza con o sin dispositivos tecnológicos?
- ¿Dónde suele jugar el niño o la niña?
- ¿Cómo es la interacción social durante el juego? ¿Juega con pares, adultos o en soledad?

Categoría 2: Uso de dispositivos tecnológicos

- ¿Qué tipos de dispositivos tecnológicos utiliza el niño/ la niña? ¿Desde cuándo comenzó a utilizarlos?
- ¿Con qué frecuencia y tiempo se encuentra en exposición a estos dispositivos?
- ¿Qué finalidad de uso tienen? ¿Para entretenimiento, aprendizaje, comunicación, etc.?
- ¿Qué aplicaciones utilizan y a qué plataformas tienen acceso? ¿El uso de los dispositivos se realiza en línea o sin conexión a internet?
- ¿Qué tipo de estrategias de supervisión o control parental se implementan durante el uso de dispositivos tecnológicos por parte del niño o la niña? ¿Hay límites de tiempo, filtros de contenido, acompañamiento adulto, etc.?

Categoría 3: Impacto percibido en el juego sobre el uso de dispositivos tecnológicos

- ¿Qué cambios en las formas de jugar han percibido desde la incorporación de los dispositivos tecnológicos?
- En cuanto a la participación ¿Ha aumentado o disminuido el interés por el juego tradicional o compartido desde la incorporación de los dispositivos tecnológicos? ¿Cómo?

- ¿Qué aspectos positivos pueden identificar frente al uso de dispositivos tecnológicos? ¿Y qué aspectos negativos?