



Universidad
Nacional
de Rosario

Universidad Nacional de Rosario

Facultad de Psicología

Trabajo Integrador Final

**"Entre Pantallas y Sonrisas: El Juego Infantil frente al desafío de las
Nuevas Tecnologías"**

Modalidad de Presentación: Investigación

bibliográfica Autora: Rodríguez, Lucía

Legajo: R-5440/2

Docente responsable: Oroquieta,

Natalia. Año: 2024

ÍNDICE

Resumen.....	Pág 1
1. Introducción.....	Pág 2
2. Objetivos.....	Pág
3 3. Desarrollo	
3.1 La infancia, mirada desde el Psicoanálisis.....	Pág 5

3.2 Los senderos del juego infantil: Un abordaje Psicoanalítico de su significado y función en el desarrollo de la Primera infancia.....	Pág 9
3.3 Jugando en la Era Digital: Desafíos y Oportunidades de las Nuevas Tecnologías en la infancia.....	Pág 12
4. Reflexiones finales.....	Pág 16
5. Referencias bibliográficas.....	Pág 17

AGRADECIMIENTOS

Agradezco el apoyo incondicional que me han brindado mis padres y mi familia, todo lo que aprendí hasta el momento no podría haberse consolidado sin su calidez, paciencia y amor, fuente de mi perseverancia y dedicación. Este logro también es suyo.

A mis amigas y a mi pareja les agradezco por acompañarme en este recorrido, fueron luz en momentos de oscuridad, compartiendo buenos y malos momentos, valoro su apoyo incondicional, cariño, comprensión y paciencia durante todo este proceso.

A todos mis seres queridos que han sido parte de este recorrido de diversas maneras. Este logro los incluye.

A todos los profesores que me formaron académicamente y como persona a lo largo de toda mi carrera, y un especial agradecimiento a Sebastián Roma y Natalia Oroquieta quienes fueron una guía, brindaron su tiempo, escucha y dedicación al transmitir sus conocimientos que fueron fundamentales para la realización de este escrito.

Finalmente, destaco la importancia de la educación pública como pilar fundamental de toda sociedad libre. Agradezco a la Universidad Nacional de Rosario por cobijarme y habilitar un entorno de aprendizaje inclusivo y accesible para desarrollar mis habilidades y pensamiento crítico. No hubiera podido realizarme en este proyecto académico sin esta gran oportunidad.

RESUMEN

El presente escrito consiste en una investigación bibliográfica que reflexiona acerca del juego en la primera infancia, su relación con las nuevas tecnologías digitales y la función que puede asumir el Otro, como lugar de la legalidad, y aquellos otros semejantes de los niños y niñas, en el proceso de incesante crecimiento de las tecnologías digitales en el mundo. Partiendo desde el marco teórico del Psicoanálisis, se propone realizar un breve recorrido histórico de la infancia, y de la concepción de niño para comprender el lugar que ocupa en la sociedad actual. Asimismo, se abordará el concepto de juego desde diferentes autores, y con ello, su función e importancia en la constitución subjetiva de los niños y niñas durante la primera infancia. Por último, se realiza un recorrido por el término nuevas tecnologías digitales, siendo éste un concepto novedoso en los últimos años, se lo pone en relación con el juego en la infancia y lleva a reflexionar posibles abordajes tanto en la sociedad, como en los vínculos familiares. De este modo, también se trabajó acerca de la importancia de que los y las profesionales de la Salud Mental puedan reflexionar acerca de esta temática en constante auge, pudiendo abrir paso al deseo, la ficción, y como consecuencia, el surgimiento de las singularidades.

PALABRAS CLAVE: Infancias- Juego- Nuevas tecnologías-Psicoanálisis

1. INTRODUCCIÓN

La presente investigación bibliográfica corresponde al Trabajo Integrador Final de la carrera de Psicología en la Universidad Nacional de Rosario. Se propone abordar como tema la primera infancia desde el psicoanálisis y la práctica clínica. Este tema es pertinente y relevante en términos académicos del campo psi en la actualidad ya que la primera infancia representa un momento fundante de la subjetividad de cada persona, la cual va dejando marcas, huellas, que de acuerdo a las vicisitudes que surjan durante ésta, serán luego modos mediante los cuales el sujeto se las ingeniará para abordar su mundo psíquico. Además, tomar el psicoanálisis como marco teórico permite un acercamiento a los procesos mentales inconscientes que ocurren en el sujeto, a través de la transferencia el analista se sirve de la asociación libre que realiza el paciente para narrar su historia.

A modo de efectuar un recorte del tema, la problemática apunta a considerar el jugar como punto de partida ya que representa “aquella actividad creativa que le permite al niño construir un puente hacia la realidad, que tiene sus raíces en los primeros momentos de la vida” (Castro, 2007, p.1) para a partir de allí preguntarse ¿cómo las nuevas tecnologías digitales, y su estrecha relación con el juego de los niños y niñas influye, según diferentes autores, durante la primera infancia? Por lo tanto, las categorías de análisis conceptual implicadas en el trabajo son: infancias - juego - nuevas tecnologías digitales - práctica clínica

psicoanalítica. A su vez, para ello se toma bibliografía tradicional del psicoanálisis con los aportes principalmente de Freud y una pequeña referencia a Lacan; Así como también para el juego se considera a Winnicott, Piaget, Esteban Levin y Castro entre otros; Asimismo, se hace hincapié en autores contemporáneos que abordan el concepto de nuevas tecnologías digitales como por ejemplo Castells, Cabero, Ruggeroni y Rodulfo.

Tal como se planteó anteriormente, el jugar constituye una actividad de suma importancia para la constitución subjetiva de los niños y niñas durante la primera infancia ya que es un medio por el cual se puede explorar el universo simbólico de los mismos. Además, a través del juego los niños y niñas exploran, descubren y desarrollan habilidades cognitivas, como por ejemplo la estimulación de la creatividad, imaginación y pensamiento abstracto; físicas, emocionales y sociales ya sean expresar sus emociones de manera segura, jugar en compañía de otros niños también fomenta la cooperación, el trabajo en equipo, el juego de roles, la empatía y sumado a ello, el juego permite el desarrollo del lenguaje y la comunicación por ejemplo narran historias, hacen preguntas, siguen instrucciones, y a su vez, proporciona oportunidades para que los niños desafíen sus límites de forma segura ya sea teniendo éxito en una tarea o superando un obstáculo durante un juego, esto provoca un sentimiento de logro y confianza en sí mismos.

Hoy en día la sociedad se enfrenta a una nueva forma de apropiación de las tecnologías de la información. Y como futuros profesionales de la Salud Mental se considera de suma importancia poder pensar, analizar y reflexionar los efectos de nuestro mundo contemporáneo, cómo afectan las nuevas tecnologías en el jugar de los y las niños/as, considerando al jugar como el proceso por el cual se forjan las subjetividades. El crecimiento de los últimos años de la digitalización virtual ha tenido, y continuará teniendo efectos importantes en las relaciones que una persona establece con sus semejantes. Siguiendo a Beatriz Janin (2011), señala la importancia de pensar a los niños y niñas teniendo en cuenta el contexto en que estamos inmersos, que es el mundo del que formamos parte y que nos determina.

Tomando en cuenta lo desarrollado, la hipótesis que se sostiene en el trabajo es que necesario seguir indagando y describiendo los avatares que tiene el juego en la infancia en general y las nuevas tecnologías digitales en particular, la importancia del mismo en la constitución subjetiva del niño y la función del analista como sostén y acompañamiento del deseo con estas nuevas trayectorias digitales.

En este sentido para llevar a cabo el desarrollo del escrito, se realiza un recorrido por las principales categorías conceptuales, lo que permite hacer un análisis crítico y riguroso sobre el estado actual de conocimientos sobre el tema a las luces de distintos puntos de

vista encontrados en los autores y su articulación. En primera instancia, se presentará un apartado sobre la infancia, su conceptualización, cómo fue cambiando a lo largo del tiempo el concepto de niño, para luego centrarse con más exactitud en la primera etapa evolutiva del niño, que abarca desde el nacimiento hasta los 6 años, pasando por diferentes autores afines a la temática; En un segundo apartado, otro vector de análisis será el juego en la infancia, que tiene como fin conceptualizarse a partir de diversos autores siguiendo la línea de la clínica psicoanalítica, se menciona además, su función en el desarrollo evolutivo de los niños y niñas, los diferentes tipos de juegos que van apareciendo a lo largo de dicho desarrollo, y la importancia que posee en el proceso de subjetivación e identidad del niño; En un tercer y último apartado, se hace referencia al jugar en la Era Digital, los desafíos y oportunidades de las nuevas tecnologías en la infancia. Se procura realizar un breve acercamiento al concepto de las nuevas tecnologías, pensado desde una serie de autores del campo en cuestión y con ello, poder ponerlos en relación y a los fines de reflexionar acerca de cómo fue cambiando a lo largo de estos últimos años el juego de los niños y niñas teniendo en cuenta el incesante proceso de crecimiento de las nuevas tecnologías tales como el celular, la tv, los juegos electrónicos, entre otros. A su vez, se mencionará la

importancia de la función del Otro como legalidad, y la función de aquellos otros semejantes que forman parte de la vida de los niños y niñas.

Finalmente, se considera que una síntesis y análisis de tales contenidos pueden permitir tanto estudiantes como profesionales interesados en la práctica psicoanalítica con niños seguir profundizando de manera ética sobre el campo de la salud mental con responsabilidad y compromiso hacia las problemáticas actuales y la búsqueda de intervenciones que trabajen en pos del bienestar de las infancias, y sus subjetividades allí implicadas.

2. OBJETIVOS

3

2.1 Objetivo general

- Investigar sobre el papel del juego en la primera infancia y las nuevas tecnologías digitales en la actualidad para el psicoanálisis.

2.2 Objetivos específicos

- Rastrear qué lugar ocupa la infancia, el juego y las nuevas tecnologías digitales para

diferentes autores principalmente del psicoanálisis.

- Analizar qué función cumplen los otros y el analista en el juego con las nuevas tecnologías digitales de los niños y niñas.

3.1 La infancia, mirada desde el Psicoanálisis

En lo que respecta a este primer apartado, se comenzará desarrollando conceptos generales asociados a la infancia, desde el marco teórico del Psicoanálisis. Con esta intención, se despliegan ciertos conceptos a fin de dar cuenta de la importancia que tiene la infancia, como primera etapa en el desarrollo de los sujetos, y que a su vez, permite comprender las implicancias y devenires que trae consigo en la constitución subjetiva. Para ello se toman de referencia autores y autoras que plantean el concepto de infancia como una construcción social. Por lo tanto, lo que se entiende por niño en la actualidad, complejiza la mirada sobre la infancia, abriendo preguntas sobre el impacto de las prácticas socioculturales en la producción de subjetividad.

En primer lugar, la relación entre el niño y el psicoanálisis se origina a partir de una

larga historia iniciada en la época moderna con la aparición del concepto niño. Este nuevo término tuvo consecuencias significativas en el ámbito del psicoanálisis. Al analizar la obra de Sigmund Freud, se puede observar que si bien la niñez corresponde a un período específico en el curso de la vida, al mismo tiempo, refleja una cierta temporalidad. En este sentido, la infancia representa una etapa única e irrepetible en la vida de los sujetos. Siguiendo al historiador francés Philippe Ariés (1987), a partir de los siglos XVI y XVII, se empezó a desarrollar el 'sentimiento moderno de la infancia', esto hacía referencia a que los niños eran considerados portadores de un futuro y una promesa. Antes de ese momento, los niños compartían todos los aspectos y actividades propias de los adultos. Sin embargo, con la creación de la escuela como un lugar designado, el espacio de aprendizaje empezó a separarse del entorno familiar. Además, los hogares también experimentaron cambios, ya que los niños comenzaron a tener áreas dedicadas exclusivamente para jugar y dormir. Sin embargo, pienso que ello no implicaba que en períodos anteriores no existieran los niños, sino que no se los consideraba en su individualidad, más bien se los veía como pequeños adultos participando en actividades propias de éstos.

Como se ve, la infancia se entiende como una creación social e histórica que surge en los inicios de la época moderna. Es decir, no se origina a partir de aspectos físicos o biológicos, sino que está íntimamente ligada a las estructuras y procesos sociales que moldearon su desarrollo. En la actualidad, se reconoce la importancia de hablar en términos de 'las infancias' en plural, en lugar de 'la infancia' en singular. De esta manera, creo pertinente examinar los nuevos contextos sociales que se presentan, ya que tomando los aportes de Sandra Carli (1999), no existe una única infancia, sino que existen tantas infancias como niños y niñas. En este sentido, resulta fundamental entonces, hablar en plural y reconocer que hay múltiples formas de ser niños actualmente, además se busca que no se los caracterice como sujetos pasivos, sino que se les reconozca su capacidad de pensar, elegir y experimentar emociones.

De este modo, en el discurso psicoanalítico, ya Freud destacaba la importancia de la infancia en el desarrollo de la sexualidad humana. El concepto de sexualidad infantil fue central en su teoría desde el inicio y ha sido ampliamente explorado en su obra *Tres ensayos para una teoría sexual* publicada en 1905 e innumerables textos posteriores.

Uno de los aspectos centrales de la teoría Freudiana, destaca que el motivo principal de la vida, manifestado desde nuestra infancia, es la búsqueda del placer. El niño busca aquello que le resulta agradable y evita lo que le resulta doloroso. Este proceso de búsqueda y evitación, se da de diversas maneras durante toda nuestra existencia y en la base de todo este desarrollo, se encuentra la libido, esa verdadera energía sexual que nos hace movernos en dirección de lo placentero.

En los diversos períodos o etapas por las que atraviesa el niño en su desarrollo se hacen dominantes determinadas necesidades específicas, tanto físicas, como intelectuales, vinculares, entre otras, que se relacionan con diversas zonas del cuerpo, aquellas que Freud destaca primordialmente en la boca, el ano y los órganos genitales; zonas libidinizadas por los cuidados parentales y que en que los adultos representan lugares de placer y tensión sexual. En niños, sin embargo, se manifiestan de un modo más rudimentario, percibido como sensaciones agradables o placenteras, siendo en sí mismas, fuente de las pulsiones.

De esta manera, siguiendo los postulados de Freud (1905) se plantea la primera infancia como aquella etapa perteneciente a los primeros cinco años de vida, aproximadamente y que a su vez, se subdivide en varias fases. La primera es la fase oral que comprende desde el nacimiento hasta el primer año de vida aproximadamente. En ella el bebé experimenta el mundo a través de la boca y la succión, y la satisfacción de las necesidades básicas, como el hambre y la sed. En esta fase el placer sexual está ligado predominantemente a la excitación de la cavidad bucal y de los labios, que acompaña a la alimentación. Su primera actividad, la más importante para su vida, el mamar del pecho materno (o de sus subrogados), no pudo menos que familiarizarlo con ese placer. Diríamos

que los labios del bebé se comportaron como una zona erógena, y la estimulación por el cálido aflujo de leche fue la causa de la sensación placentera. Al comienzo, claro está, la satisfacción de la zona erógena se asoció con la satisfacción de la necesidad de alimentarse. El quehacer sexual se apuntala primero en una de las funciones que sirven a la conservación de la vida, y sólo más tarde se independiza de ella, el fin u objetivo de esta fase es la incorporación. Estos modos de erotismo oral permiten el desarrollo de formas de relación social: la capacidad de obtener y tomar, necesarias para el desarrollo del sujeto.

Durante la siguiente fase que comprende entre el primer año y los tres años, el énfasis recae en el control de esfínteres y el aprendizaje de la continencia. En el niño se comienza a constituir su yo, a experimentar el control y la autonomía a través del manejo de sus funciones corporales. En esta fase la libido se organiza al alrededor de la zona erógena anal, el objeto de satisfacción está ligado con la función de defecación (expulsión – retención) y al valor simbólicos de las heces. Para el niño eliminar orines o heces es algo natural y placentero, lo considera incluso como una especie de "regalo" que dan al adulto. La función autoconservadora del erotismo anal está dada por el proceso de evacuación de los intestinos y la vejiga y por el placer que provoca el haberlo hecho bien. El medio social le demanda control de sus evacuaciones, introduciéndose así la dimensión de que él o ella pueden descargar voluntariamente y que tienen la capacidad de alternar a voluntad los actos de retener y expulsar.

Finalmente, en la etapa fálica que va desde los 3 a 6 años aproximadamente, se caracteriza por una unificación de las pulsiones parciales bajo la primacía de los órganos genitales, pero a diferencia de la organización genital puberal, el niño o la niña no reconocen en esta fase más que un solo órgano genital, el masculino, y la oposición de los sexos equivale a la oposición fálico – castrado. En esta fase es vivido el Complejo de Edipo, el cual desempeña un papel fundamental en la estructuración de la personalidad y en la orientación del deseo sexual. El Complejo de Edipo es el conjunto organizado de deseos amorosos y hostiles que el niño experimenta respecto a sus progenitores. En su forma llamada positiva, se presenta como deseo de muerte del rival que es el personaje del mismo sexo y deseos sexuales hacia el progenitor de diferente sexo. En su forma negativa, se presenta a la inversa: deseo sexual hacia el progenitor del mismo sexo y deseo de muerte (odio y celos) hacia el progenitor del sexo opuesto. Estos deseos de muerte o desaparición del progenitor del sexo opuesto provocan un profundo sentimiento de culpa, por haber cometido un crimen que no ocurrió y que biológicamente es imposible de realizar. Esta culpa inconsciente y la prohibición del incesto hacen que el niño desplace su iniciativa y curiosidad hacia ideales deseables, metas prácticas e inmediatas, y hacia la realización de cosas. De esta manera en el niño, mediante la prohibición y la amenaza de castración, su deseo volcado hacia la madre, lo desplazará en un futuro hacia otras mujeres. Para que ocurra la salida adecuada del Edipo, la madre señalará la presencia del padre e instalará su función, es decir, la amenaza y prohibición. En el caso de la niña, según Freud, culminará el Edipo en su deseo de recibir un hijo del padre. Tanto el deseo de poseer pene como el de tener un hijo de su padre quedan en lo inconsciente, contribuyendo así con una intensa investidura a la preparación de la feminidad.

El estudio de las etapas del desarrollo libidinal tiene una gran importancia, ya que permite conocer las dificultades y vicisitudes frente a las cuales el niño deberá lidiar en cada edad para formarse psíquicamente. Además, ponen en evidencia como, con posibilidades corporales y mentales todavía limitadas, el niño deberá hacer frente a las exigencias y obligaciones que le surgirán en el futuro, ya sean del ámbito social, educativo, relacional,

entre otros. Del mismo modo, se puede interrogar de qué forma el desarrollo y los devenires de las mencionadas etapas se relacionan con el ingreso de las nuevas tecnologías a la vida de los niños y niñas. En este sentido, las nuevas tecnologías constituyen un componente más dentro del ambiente donde los niños y niñas se mueven, crecen y se desarrollan. Se encuentran dispositivos tecnológicos en todas partes: librerías, supermercados, bancos,

hospitales, salas de espera, escuelas, hogares, entre otros. Si se parte de la base de que todo niño y niña tienen que observar, descubrir, explorar y experimentar en su medio para apropiarse de él, entonces tienen derecho a relacionarse con los medios tecnológicos que están a su alcance y que, por otro lado, les son tan familiares porque conviven con ellos a través de sus padres, hermanos, instituciones educativas, así como por las múltiples ofertas que la sociedad brinda día a día. La tecnología está mucho más cercana de lo que pensamos y no se limita a los videojuegos o a la informática. Es común escuchar a muchos padres hablar de cómo su bebé de apenas dos años maneja el control remoto del televisor, el celular, entre otros dispositivos. Para los niños y niñas, estas experiencias no dejan de ser juegos que no solo amplían y desarrollan sus habilidades intelectuales, sino que, además, les permiten ganarse el aplauso y festejo de sus padres y del mundo adulto. Son, sin lugar a dudas, sus primeros acercamientos al mundo de la tecnología. Jugando, el niño toca un botón, se ríe y mira a sus padres que le devuelven con entusiasmo la mirada. Esta secuencia que repite una y otra vez es un ejemplo de una escena lúdica y una experiencia de satisfacción, junto a otros.

En este sentido, se puede preguntar ¿por qué negarles que pongan en práctica su continua capacidad de curiosidad, de interés, de desafío, de placer por aprender? La cuestión estaría, en este caso, en relación con el tiempo y la forma en cómo los adultos acompañan este proceso. Tomando como modelo de aprendizaje el período sensoriomotor de Piaget (1974), se describe allí cómo el bebé, en su pequeño mundo, explora ampliamente todas las posibilidades del medio hasta que llega a algunas preguntas donde es necesario incorporar al adulto y al lenguaje. Por ello se deben nutrir y expandir estos espacios de aprendizaje, mientras los niños están junto a un adulto que medie entre la máquina y ellos, fomentando otros interrogantes, armando otras escenas lúdicas a partir de su juego, poniendo palabras y sonidos que instauren el lenguaje, aprobando o desafiando, compartiendo la risa y la alegría de ese momento, generando de esa manera un aprendizaje significativo para ellos.

Para profundizar en la teoría freudiana, se destacan diferentes textos en los cuales se hace referencia a la infancia y sus vicisitudes. En sus primeros textos como en *Proyecto de Psicología para Neurólogos* de 1895, Freud hizo hincapié en la histeria como una patología que se origina a partir de traumas sexuales ocurridos durante la primera infancia; así como también en *Nuevas puntualizaciones sobre la neuropsicosis de defensa* del mismo año, habló de experiencias sexuales activas y pasivas en la niñez, es decir, que la etiología de la histeria tenía que ver con experiencias sexuales vividas con pasividad en un período anterior a la pubertad y su contenido consistía en una efectiva irritación de los genitales. En cuanto a las experiencias sexuales activas, tienen que ver con la etiología de las neurosis obsesivas, donde agresiones se han ejecutado con placer. A esta diferencia en las constelaciones etiológicas se debe a que la neurosis obsesiva parece preferir al sexo masculino. Por lo demás, en todos los casos de neurosis obsesiva hallados por Freud sucede un trasfondo de síntomas histéricos que se dejan reconducir a una escena de pasividad sexual anterior a la acción placentera. En la *Carta 69* de 1897, Freud abandona tales concepciones, es decir, aquellos postulados de la teoría de la seducción que hacían referencia a que la histeria se debía a experiencias reales de seducción sexual en la temprana infancia, pues no es raro encontrar en su obra idas y venidas de la teoría, se trata de una característica fundamental del autor ir teorizando de forma provisional a las luces de indagaciones posteriores, tal como se ve, el autor modificó este aspecto, dando cuenta de su poca arrogancia y humildad.

A los fines de volver sobre los postulados de la infancia, también señaló que en los niños más pequeños operaban impulsos sexuales sin la necesidad de estímulos externos e incluso en *Mis opiniones acerca de la sexualidad en la etiología de las neurosis* (1906), Freud siguió enfatizando en la idea de que es un error creer que la vida sexual comienza en

la actividad sexual infantil, ya sea espontánea o provocada, lo que además tiene un impacto significativo en la dirección de la vida sexual del adulto en el futuro.

Gracias a la introducción del concepto de sexualidad infantil, Freud desafió los modelos evolutivos establecidos de esa época en su sociedad y abrió una nueva perspectiva para entender la subjetividad a partir de la creación del psicoanálisis como un nuevo discurso. Tal es así que los primeros psicoanalistas pusieron mucho interés en el desarrollo cronológico del niño, preocupados por establecer una secuencia temporal pero con el tiempo Jacques-Alain Miller (1992) destacó que el interés se ha descentrado de estas primeras ideas para poner el foco en el proceso de desarrollo del sujeto y su subjetividad.

En virtud de lo planteado con anterioridad, se puede teorizar que en la actualidad, el psicoanálisis con niños implica el sutil trabajo del analista que diferencia a un niño de cualquier otro, es decir, hacer existir para cada uno la posibilidad de la singularidad en el lazo a un Otro que con su deseo lo humaniza. Por otro lado, es crucial que en materia de primera infancia entendamos a las necesidades básicas de un niño de modo integral y situadas en contexto, ya que éstas, se conforman por los aspectos físicos, materiales y biológicos como por aspectos subjetivos que implican el cuidado, deseo, trato amoroso, significación de sus necesidades, nutrición simbólica y el abrigo del lazo social para poder sobrevivir en la cultura. Es preciso trascender las lógicas fragmentarias, reduccionistas, dicotómicas y diádicas del orden: mente-cuerpo, mundo interno-mundo externo, niño-madre o niño-padre, entre otras.

De este modo, desde Freud a Lacan, del sujeto al Otro, queda trazado un camino que va del desamparo, la prematuración, la angustia automática, al que irá renunciando por los signos del amor y deseo del Otro, al identificarse con sus significantes, ser abrigado en un lazo social, ser ilusionado con un porvenir dentro de la cultura, ser nutrido de afectos, gestos y palabras y en este mismo movimiento irá posibilitando el lugar de existencia de Un niño en tanto sujeto diferente de cualquier otro. Entonces, desde esta perspectiva psicoanalítica de la primera infancia es crucial la posición del Otro y el lugar que este le reserva al niño en su deseo, propiciando (o no) el recurso simbólico, social y afectivo del sujeto porvenir. Cuando en el lazo no hay lugar para el intervalo que posibilite el despliegue de un niño en tanto sujeto deseante, se producen diversas presentaciones clínicas del padecimiento subjetivo en la infancia, es decir, donde el Otro de los primeros cuidados muchas veces no logra operar como lugar para la constitución subjetiva y favorecer la tramitación de vivencias traumáticas para el niño. En este sentido, cobra todo su valor la intervención temprana y oportuna de un analista durante los primeros años de vida. No para "hacer diagnósticos" que patologicen y etiqueten las infancias, sino para hacer intervenciones oportunas que esperen y posibiliten el despliegue del potencial subjetivo de cada niño porvenir. Poder recuperar la singularidad que porta la palabra de un niño para un Otro primordial, con el objetivo de entretejer esos lazos sueltos y vulnerables, apostando a que se transformaran en tramas lo suficientemente resistentes para gestar, abrigar, sostener y acunar durante los años fundamentales de la primera infancia a cada niño en su singularidad, y así estar a la altura de las infancias de nuestra época.

3.2 Los senderos del juego infantil: Un abordaje Psicoanalítico de su significado y función en el desarrollo de la Primera Infancia

La infancia, se encuentra intrínsecamente entrelazada con el juego en una danza que trasciende el tiempo y las diversas culturas. Según Levin (2021) desde los primeros destellos de la consciencia hasta los momentos de descubrimiento y aprendizaje más profundos, el juego emerge como un compañero inseparable en el viaje de crecimiento y desarrollo de cada niño. A través del juego, los niños exploran, comprenden y experimentan el mundo que los rodea de una manera única y enriquecedora. Este rincón de la vida, donde la realidad y la imaginación se funden en un torbellino de actividad lúdica, constituye una vía vital para la expresión emocional, la construcción de relaciones sociales y el desarrollo cognitivo. En esta exploración, se hará referencia a aquellos matices del juego infantil, examinando su significado, su papel en el desarrollo y cómo, en la actualidad, las nuevas tecnologías están rediseñando el escenario en el que se desenvuelve este apasionante acto de la infancia.

Para comenzar este recorrido se propone describir y delimitar el concepto de juego, es decir, “aquella actividad creativa que le permite al niño construir un puente hacia la realidad, que tiene sus raíces en los primeros momentos de la vida” (Castro, 2007, p.1). Aparece como la ocupación preferida e intensa del niño, quien se crea un mundo propio durante el juego, insertando las cosas de su mundo en un nuevo lugar que le agrada. Se trata de una actividad seria, en la que niños y niñas invierten su tiempo y emplean grandes montos de afecto. El acto de jugar, concebido como una herramienta mediante la cual un niño construye una situación imaginaria para expresarse a sí mismo, brinda la oportunidad de mejorar su habilidad para comunicarse y establecer vínculos con otros. Al hacerlo, amplía su rango de vivencias al adoptar una postura activa, involucrada y generadora, lo que desempeña un papel fundamental en el desarrollo de capacidades mentales avanzadas, como el pensamiento y el lenguaje.

En otras palabras, la base para aprender a jugar se encuentra en la relación temprana entre la madre y el bebé. El adulto que cumple la función materna tiene la responsabilidad de estimular y fomentar la actividad del bebé mediante el uso de palabras y un tono afectivo acorde. Aunque el bebé está en pleno desarrollo y depende en gran medida del adulto, también posee sus propias habilidades y herramientas para interactuar con quien lo cuida. La madre también necesita sentir la el interés por parte de su bebé para fortalecer el vínculo entre ambos, en esta interacción, llamada ‘danza relacional’ por Stern en 1977, las caricias, los cambios en el tono de voz al hablar, las muestras de afecto al acercarse y los juguetes que se utilizan forman parte de los primeros juegos. Estas actividades iniciales fomentan el movimiento, mejoran la coordinación sensoriomotriz y la integración de diferentes sistemas funcionales como ser los sentidos, la motricidad, la memoria y la

afectividad, simplemente al proporcionarle placer funcional al bebé.

Se puede decir que a lo largo de los años, el niño experimenta cambios en sus intereses y en su capacidad para comprender tanto el mundo que lo rodea como su propio ser, esto resulta en un proceso de enriquecimiento continuo. Consecuentemente, los tipos de juegos que le atraen también evolucionan, ya que su pensamiento se involucra con nuevas temáticas. A los fines de profundizar e indagar acerca de los tipos de juegos, se destacan los aportes de Castro (2007) donde menciona algunos de ellos, por ejemplo, el juego funcional, tiene que ver con la ejercitación, el dominio, de autoafirmación. La finalidad es ponerse en acción y disfrutar de hacerlo, ya que se trata de una expansión personal, del dominio de ciertas habilidades que se van ejercitando. En la medida en que el niño va adquiriendo capacidades, los juegos funcionales evolucionan, comienzan por la motricidad, pasan por el lenguaje y terminan en el placer de poner a prueba la inteligencia, mover hacia delante y atrás un autito, o saltar numerosas veces una soga, o subir y bajar una escalera una y otra vez, son ejemplos de juegos funcionales en los que el niño pequeño disfruta de la acción en sí. Este tipo de juegos se va socializando y proporciona los pilares de los juegos deportivos en un futuro.

9

Otro tipo de juego que se mencionará es el juego simbólico, éste depende del desarrollo de la capacidad de simbolización propia de los sujetos. Los signos de esta capacidad aparecen ya en el primer año a través de estructuras pre simbólicas como los gestos, las acciones de pedido. También se los puede observar en los procesos de imitación a través de la acción de un modelo que no está presente en el campo perceptivo. Finalizando el primer año, el bebé ha aprendido a señalar con su dedo algo que le interesa. La capacidad para el juego simbólico es muy importante, es por eso que hay que observar atentamente si el niño puede ampliar el uso convencional o literal que puede tener un objeto para representar otros. El juego simbólico también es denominado imaginativo o de simulación, constituye una forma de expresar realidades subjetivas o reproducir experiencias vividas por medio de representaciones simbólicas. El plus que proporciona el juego es que la pasividad, con que el niño pudo haber vivido determinada situación, se transforma en una genuina actividad. Así lo vivido o lo temido puede ser modificado en el psiquismo del niño.

Freud sostuvo que el juego le posibilita al niño expresar lo que siente piensa, y desarrollar sus primeras funciones psicológicas y aprendizajes culturales. A través del juego el niño muestra cómo es la comprensión que tiene de sí mismo, de los demás y del vínculo con éstos, cuál es la visión que tiene del mundo, cómo le gustaría que fuese, las inquietudes que lo abruman, los problemas que no puede resolver. Es un medio que expresa lo que no puede hacerse con palabras. Todo juego, independientemente de sus características y de la complejidad que encierra, está motivado por procesos internos: deseos, necesidades, afectos, ideas. No es una actividad que se desarrolla azarosamente, sino que está condicionada por las leyes del mundo interno del niño y constituye su lenguaje secreto, aunque para el adulto resulte misterioso, incomprensible y hasta una actividad sin sentido. Por el contrario, el juego es una actividad seria, sumamente importante para el desarrollo del niño, es un derecho que el niño tiene y que el adulto debería respetar y promover.

Además, el juego permite a los niños comprender su entorno más cercano, juegan a trabajar como lo hacen sus padres, de ese modo poder comprenderlos como personas, y también a la actividad que realizan. Les facilita la elaboración y compensación de carencias por ejemplo al jugar cuidando muñecos o haciendo de mamá o papá. El juego no solo fomenta el desarrollo intelectual de los niños, sino que también les brinda la oportunidad de adquirir habilidades como la perseverancia, que es fundamental en cualquier proceso de aprendizaje. Les enseña que perder no es el fin del mundo, siempre y cuando los adultos que juegan con ellos o los observan les transmitan la importancia de disfrutar de la actividad, independientemente del resultado. Si se enfatiza demasiado en ganar a toda costa, se corre

el riesgo de que la capacidad de disfrutar de la actividad se vea afectada. Aprender a tolerar la frustración y la espera es un proceso de aprendizaje en sí mismo. En el juego, no siempre se gana, no siempre se obtienen los resultados deseados y no siempre se alcanzan los objetivos en los plazos y de la manera que se esperaba. Es esencial que los niños aprendan a no rendirse ante la primera dificultad, a no enojarse ni desanimarse cuando el resultado no coincide con sus expectativas, a aceptar la espera y seguir esforzándose para alcanzar sus metas. Cuando los adultos no interfieren en el juego de los niños, su actitud lúdica se desarrolla como una característica natural de su vitalidad y actividad. Esto se debe al disfrute de la autoexpresión que agrega un valor adicional a las diversas funciones que cumple el juego en su desarrollo. Por lo tanto, permitir que los niños jueguen a su manera, respetando su libertad y creatividad, reconociendo sus habilidades, valorando sus ideas y esfuerzos independientemente de los resultados, y transmitiendo el placer de compartir la experiencia lúdica son elementos cruciales para nutrir una motivación sólida.

En suma, el juego también promueve el desarrollo cognitivo y de habilidades sociales, así como el dominio del cuerpo, incluyendo la coordinación y la habilidad para manejar herramientas. No solo les permite construir un espacio donde pueden desarrollar su imaginación de manera independiente de la realidad, a menudo en contraposición a ella, sino que también les ayuda a integrar ese mundo interno con su entorno. En su fantasía, los niños pueden imaginarse como líderes supremos que hacen lo que quieren sin rendir cuentas a nadie, sintiéndose como gobernantes sin restricciones. Sin embargo, cuando

10

intentan explorar esta fantasía a través del juego, se topan con un desafío importante: la realidad les ofrece oportunidades para expresarse, pero también establece límites. De esta manera, Esteban Levin (2021) describe 'el deseo de ficción' como aquello que precede a los niños, los rodea y los aloja, trascendiéndolos en imágenes móviles plenas de vida. Multiplican el pensamiento a medida que sienten, los transporta a otra dimensión desconocida en la que son otros, devienen aquello que, en acto, imaginan en un ritmo que genera este deseo de ficción. Durante la infancia, los cambios y transformaciones dan lugar a nuevas oportunidades para que los niños experimenten y se relacionen de manera íntima con el mundo que los rodea. En este proceso, establecen conexiones entre objetos, palabras y acciones, creando analogías, correspondencias, metáforas y significados que aún están por descubrir en cada situación. La novedad de la ficción se vive como algo fundamental y al mismo tiempo único, que conmueve profundamente el universo infantil. Al crear la ficción, los niños al mismo tiempo son creados por ella, entretejen la ocasión para asombrarse del mundo que los rodea, quieren indagar sobre la naturaleza de las cosas y en esta experiencia psicomotriz, no se cansan de jugar con el tiempo. La historicidad se compagina a partir de huellas móviles, afectivas, hasta recrear el próximo quehacer escénico. Los niños juegan con el mundo que los pone en juego, así lo habitan y habilitan, un modo de existir sin escrúpulos, abierto a lo potencial. Es esencial para los niños recibir lo que el otro dona, a la vez que tener la sensación de donar, ser capaces de afectar a través de la amorosidad del deseo encarnado en lo corporal.

En el mundo del juego, hay un ingrediente especial: el disfrute. Aprender a disfrutar es una habilidad que se adquiere junto con la experiencia de relacionarse con los demás, desde los primeros momentos de vida. En esa relación temprana entre la madre y el bebé, se aprende a encontrar placer en simplemente estar con otra persona. Es esencial que el adulto que juega con un niño le muestre la alegría que surge de compartir el momento juntos, de participar en la experiencia conjunta. La investigación realizada por Lebovici y Stern (1977) resalta la importancia de que quien desempeña el rol maternal transmita auténtico entusiasmo durante el juego. El mismo surge al notar que tanto el cuerpo como la mente están funcionando adecuadamente, lo cual contribuye a futuras sensaciones de bienestar. Complementar la experiencia de funcionar bien individualmente con la experiencia de funcionar bien en compañía de otros es positivo. Estos momentos de juego dejan

impresiones duraderas que influirán, junto con otros factores, en la actitud hacia la vida y en la capacidad para disfrutar de ella, o incluso en la incapacidad para hacerlo, estos cimientos tienen sus raíces en los juegos tempranos.

Para retomar los postulados relacionados con el juego, Donald Winnicott (1972) describe a éste como una actividad crucial para que los niños exploren y se relacionen con el mundo que los rodea de manera creativa y auténtica. Para el autor, el juego no solo es una actividad lúdica, sino que también es una forma en que los niños pueden expresar sus emociones y necesidades internas de una manera segura y simbólica. Además, afirmaba que el juego permitía a los niños encontrar un espacio intermedio entre la fantasía y la realidad, lo que él llamaba 'el área de juego'. En este espacio, los niños pueden experimentar y practicar diferentes roles, expresar sus pensamientos y sentimientos, y trabajar a través de sus preocupaciones internas. Según Winnicott, es una manifestación de la creatividad inherente de los niños y contribuye significativamente al desarrollo de su identidad, su capacidad de relación y su sentido de autonomía.

En esta línea de pensamiento es como el autor define al 'gesto espontáneo', aquel donde el niño inicia la interacción con otro, en especial con su madre o quien desempeñe tal función, ese gesto sería cualquier acto sensoriomotriz realizado por el bebé que tiende a establecer un contacto con un objeto del mundo externo, como por ejemplo el objeto maternante. Si el gesto original y el contacto que promueve se ven favorecidos y sostenidos adecuadamente por el conjunto de los cuidados maternos prodigados, de esta experiencia resultará la formación del símbolo en el bebé. El símbolo es, para este autor, la representación psíquica del gesto original, del objeto que participó en su realización y de los cuidados maternos que sostuvieron la experiencia completa. En esta experiencia, si todo va bien, el bebé siente que el gesto ha generado esa experiencia, crea esa 'ilusión' basada en un sentimiento de continuidad entre ese gesto del bebé y la experiencia global. Esta ilusión

11

forma parte de lo que Winnicott llama 'fenómeno transicional' y se construye en un espacio potencial que no se reduce a la realidad psíquica pero tampoco pertenece plenamente al mundo real externo. Es una zona de objetos transicionales y allí se despliega el juego. En esta experiencia exitosa el bebé no reconoce su dependencia absoluta de los cuidados maternos, esta participación concreta del objeto maternante se irá internalizando paulatinamente, sus cualidades afectivas se van desplazando hacia el mundo interno. La totalidad de estos símbolos constituyen el 'conocimiento personal' que se construye del mundo y es para Winnicott la fuente del sentimiento de confianza.

A modo de resumir los postulados planteados con anterioridad, se puede decir que la infancia es una travesía, un trayecto ni pasivo ni activo, relacional, que deja una huella plástica, móvil, es tiempo en transformación, que da lugar al surgimiento de nuevos deseos, espacios, lugares. La potencia radica en la ficción que se transmite en tanto don afectivo, efecto sensible de deseo encarnado, dador de nuevas posibilidades todavía indeterminadas. Se dona el deseo de ficción a través de la experiencia jugada, los niños enlazan el movimiento transmitido en juego entre el adentro y el afuera, un aquí y un allá. En el medio, ocurre la metamorfosis, las mezclas en las que el tiempo se historiza. Esta temporalidad nunca está garantizada por lo cronológico o el desarrollo, se trata de otra escena cuya intensidad el niño incorpora plásticamente para imaginar, abstraer en la experiencia del pensamiento.

3.3 Jugando en la Era Digital: Desafíos y Oportunidades de las Nuevas Tecnologías en la infancia

En este apartado se procura realizar un breve acercamiento al concepto de las Nuevas Tecnologías, pensado desde diferentes autores del campo en cuestión y con ello,

cómo se puede pensar e indagar su relación con el juego en la infancia, considerando al juego como actividad creadora, lúdica y subjetivante de los niños y niñas y a su vez, enmarcado en un momento sumamente importante en el desarrollo subjetivo como lo es la primera infancia.

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. De este modo, se genera un cambio en la definición planteada hasta ahora, se pasa de una definición centrada en los avances técnicos a otra centrada en las nuevas realidades generadas por estos avances, como lo es la virtualidad y las redes sociales.

Siguiendo estos postulados, 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. Por su parte, 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 imparables 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.

De esta manera, 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, dichos niños accedían a un

12

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). 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 previamente pretenden dar un breve y escueto panorama sobre el estado de situación, dejando en evidencia cómo las pantallas han ido ganando terreno e incorporándose en la vida diaria de los niños.

En su artículo "Los niños y las tecnologías de la información" (2002), Carlos Ruggeroni argumenta que el juego en la infancia va más allá de ser solo una forma de liberar tensiones; es un espacio social donde los niños y niñas desarrollan habilidades y potencialidades antes de enfrentarse a la sociedad adulta. La escuela, en esta perspectiva, representa otro ámbito social con normas establecidas por la sociedad. Este entorno de juego social se construye a partir de las interacciones cotidianas de los niños, y la metáfora del juego influye en cómo las futuras generaciones entenderán y participarán en la vida en sociedad. Por lo tanto, la importancia y relevancia del juego radica en su efectividad como herramienta formativa, que está estrechamente relacionada con el placer y la satisfacción que genera durante su práctica. El autor también destaca que el jugar y los juegos electrónicos desempeñan una función simbólica importante en los niños y niñas, quienes

mientras juegan, se preparan para desenvolverse en una sociedad cada vez más compleja: la sociedad de redes, donde las tecnologías de la información establecen ciertas pautas y proporcionan elementos tanto para el juego como para el trabajo y la educación. A su vez, enfatiza la necesidad de que los infantes comprendan la complejidad de la sociedad contemporánea en la que se encuentran hoy en día, la cual se encuentra impregnada de tecnologías, dispositivos y redes, pero subraya que la educación debe poder diferenciar claramente entre la fantasía y la realidad, así como entre competencia y violencia, para evitar confusiones que puedan desembocar en incidentes graves entre los niños.

El juego despliega una flexibilidad que nos permite moldear la violencia en múltiples formas, algunas más inocuas que otras, y utilizarla de manera creativa, dando lugar a expresiones culturales diversas. Por ejemplo, la travesura, según lo descrito por Ricardo Rodulfo, suele ser una manifestación relativamente inofensiva. En su libro "En el juego de los niños" (2019), el autor destaca la importancia del juego desde las primeras etapas del desarrollo infantil, especialmente a partir de los 6 años. Durante la infancia, es crucial que se internalice la naturaleza lúdica de los procesos de juego, prolongando así la capacidad de imaginación y el deseo de crecer. Es esencial cultivar en los niños un sentido de deseo y aspiración, evitando frustrar prematuramente sus ansias y brindándoles el tiempo necesario para cultivar sus propias metas. En este sentido, advierte sobre el peligro de complacer instantáneamente los deseos de consumo de los niños, lo cual podría ahogar su capacidad de desear y crecer de manera autónoma. También aborda el impacto del celular, ahora considerado como una extensión de nuestro cuerpo, que ejerce una influencia significativa en nuestra vida cotidiana. Este dispositivo se convierte en un objeto transicional tanto para adultos como para niños, fusionando múltiples funciones como computadora, reloj, teléfono, y plataforma de juegos y comunicación. Sin embargo, su constante presencia puede tener efectos nocivos, especialmente en los niños, al exponerlos prematuramente a una tecnología que podría interferir con su desarrollo saludable. En este sentido, la regulación del tiempo de exposición a pantallas es más importante que la preocupación por el contenido específico, ya que lo verdaderamente problemático es la influencia temprana y dominante de la pantalla misma.

A modo de resumir los lineamientos expuestos con anterioridad, se puede decir que la influencia de la televisión, la computadora y el Internet en los hogares, y comunidades, es hoy en día, imparable. Una vez que estas tecnologías ingresan, transforman drásticamente lo que solía ser un entorno más cerrado, como el ámbito familiar o el barrio. En el

13

ciberespacio, especialmente en las redes sociales, cada sujeto puede adoptar múltiples identidades con diferentes alias e incluso géneros, lo que le permite "escapar" de su identidad personal o física. Sin embargo, en la actualidad, el chat se presenta como un espacio sustitutivo y aparentemente necesario donde los usuarios exploran diferentes facetas de su personalidad. Es un juego en el que se asumen roles contruidos a partir de una acumulación de características destinadas a parecer auténticas. En este entorno, surgen constantemente interacciones creativas que ofrecen una experiencia única de conexión y representaciones fluidas, aunque efímeras. La edad de ingreso al chat ya no se limita a adolescentes más maduros; está disminuyendo cada vez más. Sería en vano y contraproducente aislar o prohibir este tipo de posibilidades a los niños. Es más, constituyen un verdadero aprendizaje para lo que serán las futuras tecnologías digitales. En ese sentido los niños, jugando, van aprendiendo a vivir en un mundo que es el que les va a tocar, es un entrenamiento para la realidad virtual que seguramente habitaremos.

Finalmente, en este contexto podemos interrogarnos y abrir el debate, teniendo en cuenta nuestra práctica como futuros psicólogos y psicólogas, ¿Podríamos oponernos al progresivo avance de las tecnologías digitales en la vida de los niños y niñas? En este caso, consideramos importante tener presente la función tanto del Otro (con mayúscula) como de aquellos otros semejantes del sujeto en cuestión, por ejemplo, amigos, familiares, compañeros de colegio, educadores, por citar algunos. Siendo estas funciones sumamente

pertinentes para el desarrollo subjetivo de los niños y niñas, es a su vez, interesante plantear cómo el acompañamiento del adulto en la virtualidad proporciona al niño una suerte de sostén con el cual se puede ingresar en ellas con precaución, y haciendo de ellas un uso equilibrado y saludable en todas sus facetas, ya sea en juegos virtuales, videos, chats, tv, o redes sociales.

Se considera que los psicólogos y psicólogas en tanto agentes de la Salud Mental, deben generar espacios posibilitadores para poder abordar el deseo de cada niño, dando lugar a su singularidad. En el caso de las infancias, estos espacios se pueden configurar a través de lo lúdico, tal como se planteó a lo largo de los postulados de dicho trabajo, y por supuesto, mencionar la importancia de la palabra, con el fin de que las mismas puedan desplegar su universo simbólico. Se trata de pensar posibles modos de abordaje del juego infantil en la infancia y con ello, su relación con las nuevas tecnologías digitales. Es preciso destacar el reconocimiento de que dichas tecnologías están acá para quedarse y que la clave está en enseñar a los niños y niñas a utilizarlas de manera responsable y reflexiva. Al promover un enfoque equilibrado que combine el uso de la tecnología con actividades físicas, sociales y creativas, podemos ayudar a las nuevas generaciones a aprovechar al máximo las oportunidades que ofrece el mundo digital mientras protegemos su bienestar y desarrollo integral.

14

De esta manera, se presenta a modo didáctico y ficcional un extracto de una narrativa de la Psicóloga Bárbara Briguez que ilustra la temática planteada a lo largo de este escrito.

Entre nos-otros

Sus juegos no eran juegos en devenir. La imagen del cuerpo no se ponía en juego, más bien él era movido por la imagen mecánica, repetitiva y predecible de los videojuegos. Sesión a sesión vamos creando Among Us en papel y los dibujos toman vida transformándose en títeres que se mueven libremente por el espacio, de manera impredecible, desconocida de antemano, infinita como lo es el universo infantil.

De a poco su cuerpo se va poniendo en juego y somos nosotros los que nos transformamos en unos "Among us Exploradores" y recorreremos espacios desconocidos del edificio, transformamos algunos de sus miedos en curiosidad, ahora le dan ganas de saber lo que hay en la oscuridad. Vamos juntos, tomamos valor del Entre Dos que construimos, las pistas de autos se vuelven más grandes, con puentes levadizos, toboganes y túneles, el placer por crecer no es tan lejano por momentos.



Crecer puede ser también la posibilidad de aventurarse más hacia nuevas rutas que se muevan en conexión con el infinito mundo de lo infantil en escena.

Among Us significa "Entre nosotros".

En tiempos donde el "Entre nosotros" peligra por momentos su existencia, generemos tiempos y espacios capaces de generar Among Us bien jugados, en escena, en devenir.

No hay juego sin otro.

No hay nos-otros sin juego.

4. REFLEXIONES FINALES

En el transcurso del presente trabajo, nos hemos enfocado en elaborar un recorrido por la primera infancia, planteada desde el marco teórico del Psicoanálisis, lo cual nos llevó posteriormente a centrarnos en la función del juego entendido como una herramienta mediante la cual los niños y niñas construyen situaciones imaginativas y despliegan su universo simbólico, por consiguiente, nos permite situar un breve pasaje por las nuevas tecnologías digitales las cuales nos invitan a pensarlas en su estrecha relación con el jugar en la infancia, y de qué manera se pueden abordar teniendo en cuenta la presencia tanto del Otro como legalidad y aquellos otros semejantes que forman parte del tejido social de los niños y niñas.

Es pertinente retomar el título de este ensayo, "Entre Pantallas y Sonrisas: El Juego Infantil frente al desafío de las Nuevas Tecnologías" para invitar a reflexionar sobre los

desafíos que presentan en este caso las nuevas tecnologías digitales a las infancias y más precisamente, al jugar en tiempos actuales: ¿Cómo podemos cultivar un entorno en el que los niños y niñas utilicen las nuevas tecnologías como herramientas para potenciar su creatividad, exploración y aprendizaje, en lugar de simplemente como dispositivos de entretenimiento pasivo? De igual manera, es importante resaltar que la finalidad de este título radica en poder pensar alternativas en lo que respecta al acto del jugar, siendo este productor de subjetividades en los primeros períodos de la vida.

Remarcamos el término en plural tanto de “infancias” como de “niños y niñas” ya que nos permite pensarlos en múltiples contextos históricos y sociales que no deben ser eludidos. Es sabido que en la actualidad, los niños y niñas son más escuchados que en otro momento histórico, pero aún así creemos necesario continuar abriendo espacios de reflexión y a la vez, teniendo en cuenta que la clínica debe alojar la dimensión de la singularidad, desde lo lúdico y desde la palabra, consideramos que de esta manera podemos seguir adentrándonos en su universo simbólico, y además, porque trae consigo efectos terapéuticos en las infancias.

Desde ese marco, consideramos que aceptar la singularidad de cada niño y niña, implica que los profesionales de la Salud Mental vean a las infancias desde una mirada ética. En tal sentido, entendemos que asumir esta mirada es lo que permite que algo del orden del sujeto se produzca en el espacio de una clínica y no se clausure. Dicho espacio brinda la posibilidad de que surja algo del deseo, el cual se puede vislumbrar a través de la actividad lúdica de los niños. Su manera de expresarse hace que generen su propia forma de hablar, su estructura gramatical única, que a su vez es el tejido del que surge toda construcción de la identidad.

Por último, creemos importante tener presente nuestra función como futuros analistas, en ese instante crucial del desarrollo de un niño, como lo es la primera infancia, implique instituir y restituir al Otro de los primeros cuidados para así propiciar y cuidar de los lazos sociales de cada niño y niña, en la vertiente más amorosa y tierna que revela la transferencia analítica en tanto subjetivante. En este sentido, se recalca la importancia de aquellos adultos significativos para los niños, en tanto presencia, sostén y acompañamiento durante los momentos de juego con las tecnologías. Teniendo en cuenta el rol de los adultos, cabe preguntarnos, ¿Qué otra cosa nos humaniza si no es esta posibilidad de enlazarnos con Otros sujetos deseantes, en una trama más compleja, que nos permita habitar la experiencia del lenguaje, lo inconsciente, la cultura y sus efectos singulares en cada historia? Se trata con ello de seguir construyendo líneas teóricas, prácticas e interpelándonos en pos del futuro de las infancias.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Academia Americana de Pediatría. (2016). *Medios y mentes jóvenes*. Recuperado de: Media and Young Minds - PubMed

Aries, P (1973). *El niño y la vida familiar en el antiguo régimen*. Madrid, Taurus.

Cabero, J (2000). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. España: Síntesis.

Cánovas, G., García de Pablo, A., Oliaga, A., & Aboy, I. (2014). *Menores de edad y*

conectividad móvil en España: Tablets y Smartphones

Carli, S. (1999). *La infancia como construcción social*. En S. Carli (Au), De la familia a la escuela. Infancia, socialización y subjetividad. Buenos Aires: Santillana.

Castells, M. (1998). *La ciudad informacional. Tecnologías de la Información, reestructuración económica y el proceso urbano-regional*. Madrid: Alianza Editorial.

Castro, M (2007). *La importancia del juego en el desarrollo psicomotriz*. (1ra edición) Rosario; DRIVE.

Cebrián, J.L. (1998). *La red*. Madrid, Taurus.

Freud, S (1895). *Proyecto de psicología para neurólogos*. En Amorrortu ediciones.

Freud, S. (1905). *Tres ensayos sobre una teoría sexual*. En Obras completas, Buenos Aires: Amorrortu.

Janin, B (2011). *El sufrimiento psíquico en los niños: psicopatología infantil y constitución subjetiva*. Buenos Aires. Noveduc.

Levin, E (2021). *La rebeldía de la infancia*. Buenos Aires. Noveduc.

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>

Piaget, J. (1974). *Seis estudios de psicología* (5a. ed.). Barcelona: Barral.

Rodulfo, R (2019). *En el juego de los niños*. (1a ed). Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Paidós.

Ruggeroni, C (2002). *Los niños y las tecnologías de la información*. Padova: Psychology Journal.

Schejtman, C (29 de noviembre de 2012) *Nuevos aportes del estudio de interacciones tempranas y de investigaciones empíricas en infantes a la comprensión psicoanalítica de la estructuración psíquica*. Recuperado de https://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/sitios_catedras/obligatorias/054_ninez2/material/nuevos_aportes_investigaciones%20emp%EDricas.do

c Winnicott, D. (1971). *Realidad y juego*. Gedisa.