

El Tiempo de los Niños y Niñas Frente a la Pantalla: ¿Cómo les afecta?

**Alejandra Bray¹, Natalia Córtes², Alejandra Gil³,
Sofía Gómez⁴, Catalina Hémbuz⁵, Valentina Noguera⁶**

Estudiantes pregrado de psicología universidad Javeriana

1. <https://orcid.org/0000-0001-5721-0314>., 2. <https://orcid.org/0000-0003-4594-4032>.,
3. <https://orcid.org/0000-0001-7343-6145>., 4. <https://orcid.org/0000-0001-7562-1416>.,
5. <https://orcid.org/0000-0001-5511-5495>., <https://orcid.org/0000-0002-1289-2582>.

Fecha de recepción: 07 de febrero de 2022

Fecha de aprobación: 20 de abril de 2022

RESUMEN

La tecnología cumple un papel fundamental en el mundo actual, se ha convertido en algo esencial en la interacción social y continuará cobrando fuerza con el tiempo, por esto es fundamental reflexionar frente a la forma en la que las personas se relacionan con esta para evitar los peligros y sacarle el mejor provecho posible. Dentro de esta, la familia al ser la esfera de mayor proximidad incide en la relación que el niño construye con las pantallas, ya que dependiendo de la misma, hará un uso adecuado o inadecuado de estas. Así mismo, la sociedad refuerza una posición que le permite al niño/a sostener un vínculo positivo o que puede generar alguna forma de rechazo o distanciamiento hacia las pantallas. En este ensayo se presentan los principales argumentos, tanto a favor como en contra sobre el uso de la tecnología en la crianza de los niños reflejando cómo esta incide en su vida, ya sea ayudando a su desarrollo, el logro de metas y las oportunidades de aprendizaje o por el contrario generando dificultades y barreras.

Palabras Clave: Crianza del niño, progenitores, niño, tecnología, ordenador.

ABSTRACT

Technology plays a fundamental role in today's world, it has become essential in social interaction and will continue to gain strength over time, for this reason it is essential to reflect on the way in which people relate to it in order to avoid dangers and make the best possible use of it. Within this, the family, being the sphere of greatest proximity, affects the relationship that the child builds with the screens, since depending on it, they will make adequate or inappropriate use of them. Likewise, society reinforces a position that allows the child to maintain a positive bond or that can generate some form of rejection or distancing towards the screens. In this essay, the main arguments are presented, both for and against the use of technology in raising children, reflecting how this affect their lives, whether it is helping their development, the achievement of goals and opportunities of learning or, on the contrary, generating difficulties and barriers.

Keywords: Child rearing, Parents, Children, Technology, Computer.

INTRODUCCIÓN

La tecnología se ha convertido en un pilar fundamental de nuestras vidas, la utilizamos para prácticamente todas las actividades que desarrollamos en el día a día: para comunicarnos, estudiar, trabajar, pasar nuestro tiempo libre, conocer gente, entre otras. Muchos padres han considerado las pantallas como una herramienta fundamental con sus hijos y en tanto unos argumentan que esta brinda aspectos positivos y beneficiosos para ellos, otros indican que por el contrario, genera una serie de obstáculos y dificultades en muchas de las esferas de la vida de sus hijos. Es por esto, que a lo largo de este escrito se evidenciarán tanto posturas a favor como en contra del uso de pantallas en niños mostrando cómo cada una de ellas incide en la vida, desarrollo y posibilidades de los niños y niñas y cómo el utilizar las pantallas de cierta manera u otra puede generar logros o por el contrario, crear dificultades y barreras. Se abordará este debate desde diferentes dimensiones las cuales están relacionadas con el impacto de la tecnología sobre la dinámica familiar y el entorno social del niño, el acceso que permite la tecnología a los diferentes tipos de contenido, tanto constructivos y educativos como perjudiciales y riesgosos, y los efectos de la virtualidad sobre el juego infantil, sus aportes y los cambios que ha generado.

Dinámica familiar e interacciones sociales

Los primeros años de vida son fundamentales para el desarrollo del ser humano, dentro de esto los cuidados de la madre, o cuidador primario cumplen un rol fundamental en tanto responden a las necesidades de su hijo y por tanto le brinda cuidado y amor. A partir de lo anterior, el sujeto se desarrolla y determina según lo que vive en sus primeros años de vida, a partir de ellos logra ajustarse al ambiente, reconocerse, adquirir sentido de la realidad, tolerar demoras, asimilar normas, valores sociales y desarrollar la capacidad de pensar y formar vínculos.

Las pantallas y el uso excesivo de estas durante las últimas décadas han afectado

significativamente el relacionamiento entre familias y pares, dado que los cuidadores han optado por satisfacer las demandas de atención del niño a través de objetos materiales y debido a las demandas laborales que surgen, han priorizado el tiempo en las pantallas y trabajo, dejando de lado el tiempo de juego y atención con sus hijos. Es por esto, que al encontrarse “poco presentes” y “poco disponibles”, generan dificultades en el ejercicio de las funciones parentales como brindar herramientas para desarrollar habilidades que le permitan al niño enfrentarse a las dificultades y circunstancias de la vida dentro de una sociedad de una manera segura y confiable (Queirolo, como se citó en Pereira, 2020). Siguiendo con esta idea, es importante enfatizar en que los padres, al brindar estímulos tecnológicos a sus niños como herramienta para calmarlos y simplemente desentenderse de ellos, están limitando la posibilidad de vincularse y procesar, creando así un círculo vicioso de insatisfacción en donde brinda al niño muchos objetos materiales en detrimento de atención y tiempo en familia (Queirolo, como se citó en Pereira, 2020).

A causa de lo descrito anteriormente, es preciso mencionar que las habilidades sociales y de interacción de los niños se pueden ver afectadas por el uso constante de pantallas al que se han expuesto, en el sentido de que el desarrollo del ello y el superyó se ve limitado debido a la falta de interacción y estimulación con el ambiente y los cuidadores primarios, herramienta principal para promover un sentido de pertenencia e interiorización sobre una realidad determinada. Es por esto que al momento de establecer relaciones con pares, existe la posibilidad de conflicto ya que al mantener prácticas virtuales constantes, es posible que se pierda o que no se desarrolle adecuadamente un sentido de la realidad y por lo mismo, se ve perjudicado el proceso de desarrollo de la identidad.

Asimismo, el uso excesivo de pantallas en la niñez puede crear hábitos sedentarios dado que prioriza el tiempo de ocio en

actividades virtuales. De igual modo, el permanecer tanto tiempo en una pantalla afecta el bienestar emocional y psicológico del niño, debido a que usualmente las series y videojuegos propician la ansiedad (juegos de competencia, en donde los jugadores busquen triunfar y si no lo hacen aparecen sensación de frustración), generando así un estado de estrés y angustia constante en los niños y por tanto una poca estabilidad emocional.

Es importante aclarar que, si se da un buen uso de las pantallas y se toma su utilización como un espacio en el que tanto padres como hijos pueden compartir, hablar del tema y formar un vínculo a través de las mismas, estas pueden ser consideradas como una herramienta útil para el desarrollo de los niños en tanto que logran relacionarse, interactuar, conversar y compartir.

Con niños más pequeños, el uso de pantallas y en especial de la televisión puede ser una herramienta de gran utilidad para aprender interacciones recíprocas, en tanto que el padre pregunta al hijo sobre lo que están viendo, él responde y así aumenta el aprendizaje. Esto puede ser dado incluso con programas que no tienen como fin principal la enseñanza, ya que pueden surgir temas tales como los estereotipos (“nerd”, “monas como bobas”, etc.), y en caso de que el niño esté solo, lo va a considerar como cierto y reproducible. Por el contrario, si el niño está con sus padres, estos les pueden ayudar a cuestionarlos y reflexionar al respecto, generando así un espacio de conversación en el que en conjunto se lleguen a aprendizajes para toda la vida (Garey. J, s.f).

Acceso a diferentes tipos de contenido

Como se dijo anteriormente, el uso de pantallas en los niños conlleva a que existan distintas formas de entender y abordar las prácticas que involucran a las mismas. Hoy en día han entrado al mercado otros medios digitales que incluyen el internet, las redes sociales, la mensajería de texto, los teléfonos celulares inteligentes, salas de chat y blogs, lo cual abre un sinfín de posibilidades. De esta manera, así como

hay contenido educativo, divertido, emocionante y demás, también existe otro tipo de contenido no apropiado para menores.

A medida que la tecnología evoluciona y aumenta el acceso de los niños a los medios, incrementa la preocupación por los comportamientos de riesgo que se pueden generar para su salud, dado que pasan un promedio de más de siete horas diarias consumiendo diferentes tipos de contenido (Barr et al., 2014). Siendo así, cómo explican Barr et al. (2014), el aprendizaje por observación, sugiere que las personas aprenden comportamientos al observar que otros los realizan. Por lo tanto, la exposición de los medios a pares que participan en una variedad de conductas (alcohol, sexo, drogas, violencia) puede influir en el comportamiento de los niños, al sentirse presionados a actuar de la misma manera.

Desde la perspectiva psicoanalítica, (como se citó en Varela, 2019) la infancia es considerada como la base sobre la cual se construye el individuo, el cual está conectado con la obtención de placer. De esta manera, la infancia se encuentra en una esfera sexual. La sexualidad infantil se presenta y se desarrolla a través de la curiosidad, la cual es satisfecha mediante la observación, autoexploración, preguntas, juego y más. Durante este proceso de curiosidad por el entorno, los niños están muy sensibles a lo que ven, escuchan y sienten. Es en este punto, donde los contenidos sexuales aparecen como una opción para satisfacer la propia curiosidad. No obstante, aunque este simple acto se vea inocente o simple, es una irrupción en el proceso psíquico de los niños (Varela, 2019).

En primer lugar, al ver pornografía, los niños están recibiendo un exceso de información que a menudo contiene violencia sexual o una demostración poco realista del acto sexual, enfocándolo sólo a la zona genital y dejando de lado o restándole importancia a otras zonas erógenas. Lo anterior, puede llegar a distorsionar las ideas sobre el placer y llevándolos a eliminar otros componentes importantes tales como las emociones y el afecto.

Es un evento que sobrepasa la capacidad de entendimiento del niño. Como explica Casas (citado en Varela, 2019)

Quando la sexualidad del adulto, es impuesta al niño, genera afectaciones en su desarrollo psicosexual y dependiendo de la vivencia el niño puede encontrarse o no preparado para responder a ello, dada la asimetría en el plano de lo sexual (...) el adulto tiene constituido el inconsciente (y la pulsión sexual) mientras que el niño debe llegar a constituirlo (p.39).

A partir de lo anterior es posible comprender que la irrupción de la pornografía conlleva a un trauma cuando el niño, al responder a los estímulos sexuales, no logra entender el deseo de quedarse frente a lo que está viendo, resultando en un desbordamiento por exceso del otro, que puede conducir a afectaciones en su construcción y desarrollo individual psíquico. Esto debido a no obtener las respuestas que quiere al ver este contenido (Varela, 2019).

Finalmente, la pornografía es un medio que busca causar una reacción no sólo sexual, sino también física y psicológica, que, aunque puede ser satisfactoria a corto plazo, puede tener repercusiones que afecten otros ámbitos del desarrollo del niño. Por otro lado, como se dijo anteriormente, el interés sexual es natural, por lo que no se puede negar la gran probabilidad de que un niño acceda voluntariamente y la posibilidad de que acceda accidentalmente a material pornográfico. No obstante, la pornografía no suele reflejar la actividad sexual de la vida real, por lo que la exposición temprana a este material genera expectativas poco realistas de lo que las personas experimentarán en su vida real. Los niños no saben que esto es solo una fantasía, por ende, se requiere una discusión abierta sobre el sexo, de lo contrario, los niños dependerán de internet para obtener una educación sexual (Kutscher, 2016).

Aparte de la influencia de la pornografía y demás material explícito, está el riesgo de los desconocidos. No todos son quienes

dicen ser en línea. Hay depredadores sexuales, estafadores, ladrones de identidad, entre otros, que usan las redes para engañar (Deveraux, 2020). Los niños pueden ser muy inocentes y creer lo que les dicen, lo que los lleva a compartir información vital con extraños. Esto es muy peligroso, ya que puede conducir a que una persona que les quiere hacer daño los encuentre (Deveraux, 2020).

Por otro lado, está también la distorsión de la realidad. Las personas tienden a compartir en sus redes sociales todo lo bueno de su vida, pero rara vez muestran los momentos difíciles. Esta exposición constante a un solo lado puede distorsionar la percepción de los niños de lo que es normal, llevándolos a que se comparan constantemente con la vida "ideal", el cuerpo "ideal", etc. Esto puede tener un impacto negativo en su autoestima y en su salud mental (Deveraux, 2020).

Ahora bien, hay ciertos puntos que serían pertinentes destacar desde la otra cara de la moneda con el fin de ir más allá de los efectos negativos nombrados. No es la mejor opción dejar a un lado esta realidad virtual que se vive cotidianamente; es inevitable ya que las relaciones del sujeto están permeadas por las transformaciones sociales, individuales y psíquicas, y como es sabido hoy en día, se encuentran mediadas por la tecnología (Bittencourt & Marques, 2019). Mediante el uso de redes sociales los niños generan una identidad propia, lo cual permite la interacción cibernética con otras identidades, y de igual forma el intercambio de experiencias, sentimientos e información. Por tanto, "la participación en las redes sociales puede promover el compromiso social y la solidaridad; al mismo tiempo, ayuda a mantener el contacto entre familiares y amigos a pesar de vivir alejados". (Krynski, Ciancaglini & Goldfarb, 2017, p. 405).

De esta forma, la capacidad de involucramiento en el mundo se logra dar con la exposición a pantallas desde el nacimiento, enmarcada en un tiempo que es "velocidad" dentro de la era digital (Lévy, citado en Bittencourt & Marques, 2019, p. 60). En experiencias de laboratorio se encontró

que, “a partir de los 15 meses de vida, un niño era capaz de aprender nuevas palabras usando dispositivos electrónicos (...)”. (Krynski, et al., 2017, p. 404). De este modo, previniendo el mal manejo de los dispositivos, estos pueden llevar “a un aumento de los poderes de la imaginación y de la intuición” (Lévy, como se citó en Bittencourt & Marques, 2019, p.60). Todo esto logrado en un espacio apropiado e incluyendo la exploración sensorial guiada por un adulto (Krynski et al., 2017, p. 404).

En esta misma línea, las pantallas tienen un rol fundamental en el proceso de construcción de la subjetividad del niño, y puede ser facilitador para la diferenciación con el otro si existe la debida supervisión. Freud (1905) habla de la pulsión del saber o del investigador iniciada entre los tres y cinco años y de cómo esta conlleva a “la orientación autónoma en el mundo y establece un fuerte extrañamiento del niño respecto de las personas que le rodean, que antes habían gozado de su plena confianza” (p. 179). Esta separación que el niño va a vivir posteriormente implica el hallazgo del objeto el cual es escogido siguiendo el modelo de vínculo vivido con el cuidador, el mismo impulsor de su propia vida sexual en esos primeros años de vida.

Por esto es fundamental la presencia psíquica, desde un inicio, de sus cuidadores, y que los prejuicios que tal vez puedan existir se dejen a un lado de manera que no haya una repercusión en la adaptación a su entorno. La estadía y las acciones realizadas en la red, la conformación de lazos sociales allí ocurrida debe ser observada en pro de su protección e integración adecuada en la sociedad. No se trata de que la posición del adulto sea ocupada por las tecnologías; más bien, si la amenaza es “el exilio, la exclusión social, el desarraigo y la soledad” (Yankelevich, 2011, p. 372), se trata entonces de “dar luz simbólica al niño y con ello bordear el carácter siniestro del silencio, de la oscuridad y de la soledad. Se trata, asimismo, desde la palabra del adulto restituirle la palabra al niño” (Pérez, 2018, p. 594).

Pese a la cantidad de opciones y sistemas

variados que proporcionan acceso a la información, estos no son ideales para dar respuesta a todas las preguntas que el niño se hace, pues ya se ha recalcado que “las redes virtuales no pueden dar respuestas desde el deseo y la mirada amorosa, características ambas del adulto referente, que permitan apalabrar la angustia del niño” (Pérez, 2018, p. 594). Así, es como la navegación virtual del niño debe ser sostenida por el relato ficcional de un adulto propiciando escenas simbólicas que fortalezcan la estructuración psíquica y subjetiva del sujeto infantil (Pérez, 2018).

El Juego Virtual

El juego es uno de los aspectos del desarrollo infantil que se ha visto más afectado por la nueva era de cambios radicales. Se puede decir entonces que esta es una actividad de gran importancia para el desarrollo en los niños, a través de él aprenden, fantasean, se entretienen, expresan sus emociones, y fomentan su desarrollo psíquico. Igualmente, repiten lo que viven en su cotidianidad, lo que les impresiona lo representan a su manera y le dan sentido. Además, logran cumplir su deseo de ser grandes, tener roles adultos e influir como ellos desean sobre sus realidades (Valdés, 2016).

Con los años las formas de jugar han cambiado, la tecnología ha traído nuevas herramientas tales como el internet y los videojuegos, y se han transformado por completo las formas de representar el juego en sí (Pereira Lavega, 2020). Actualmente, existe una preocupación social frente al uso de los videojuegos y los juegos en línea como forma de entretenimiento en los niños. En la tecnología ya no se encuentran las mismas oportunidades de crear e imaginar un mundo propio, los juegos vienen prefabricados con objetivos por cumplir, personajes preestablecidos e historias ya creadas, son de fácil acceso y no fomentan en gran medida la creatividad ni la fantasía para huir de la realidad, entender al mundo y plasmar contenidos internos (Vallejo, 2013).

Sin embargo, también es importante

rescatar que existe un grupo de videojuegos que, a pesar de pertenecer a plataformas virtuales previamente creadas, es el mismo niño quien va construyendo su mundo, sus personajes y las situaciones que se van dando en el juego, moviéndose dentro de los límites que impone el mismo. Es por esto, que se cree de igual forma que en ciertos videojuegos los niños pueden repetir y recrear situaciones de la vida real con la finalidad de poder simbolizarlas.

El acompañamiento de la pantalla dependerá del niño y su posibilidad psíquica de desarrollar escenas de juego donde articule realidad y placer en una relación que posibilite la construcción de mediadores para la elaboración simbólica (Cantú, 2012). Cuando el niño es psíquicamente capaz de aprovechar la maleabilidad del objeto, la actividad adquiere características similares a los procesos transicionales permitiendo así la realización de fantasías y puesta en escena de angustias, temores y conflictos internos (Cantú, 2012).

Por otra parte, para que el niño pueda lograr establecer una relación de unión-separación con los videojuegos, es importante que se hayan establecido previamente límites entre el mundo interno-externos, esto le permite interactuar con las pantallas y los videojuegos sin quedar atrapado allí. Es cuando no se ponen los límites necesarios o cuando estos no están claros que se corre el riesgo de no poder abandonar ni alejarse de las pantallas llegando a generar en los niños altos niveles de ansiedad (Cantú, 2012). Para lo anterior, es importante recalcar la idea de que hay que jugar con el niño y no utilizar el juego para desvincularse de él.

Continuando con esta idea de algunos de los beneficios que trae consigo la aceptación de las pantallas como parte del contexto actual desde el establecimiento de límites en el hogar y de convertirlo en un tema del que se hable, se parte de la premisa de que los videojuegos son también objetos mediadores entre la realidad y la fantasía. En el caso de niños pequeños, los videojuegos promueven la realización de experiencias a nivel afectivo y social, no

solo mediante los elementos visuales sino también bajo las participaciones activas en los “jugar a ser”. Es de esta manera, que los niños pueden desarrollar nuevas estrategias de socialización, de toma de decisiones y de uso de la imaginación y creatividad (Gianni et al., 2009).

Winnicott, al afirmar que los videojuegos “frustran como una madre lo suficientemente buena” (Balaguer, 2007, p.7, como se citó en Pereira Lavega, 2020) ubica a los mismos dentro de un espacio en el que son fuente de motivación constante al mismo tiempo que dan frustración y ansiedad. Por otro lado, si el niño llega a un punto tal en el que logra articular realidades internas y externas al momento de jugar y utilizar pantallas, logrará hacer uso de las mismas como mediador simbólico.

CONCLUSIONES

A manera de conclusión se puede decir que la tecnología y las pantallas se han vuelto parte de nuestra cotidianidad, por lo tanto, a lo largo de este escrito se mostraron los distintos pros y contras frente a los diferentes aspectos involucrados en las nuevas prácticas digitales que se dan hoy en día. Se dialogó frente al efecto de las pantallas en las dinámicas familiares, los peligros que se pueden encontrar en el mundo digital, las oportunidades de aprendizaje que la tecnología puede proporcionar desde su carácter interactivo y las nuevas formas de entretenimiento que han surgido a través de esta nueva realidad.

Asimismo, se asumió la postura de que el uso de pantallas en la niñez puede interferir o potenciar el desarrollo psicosexual infantil según como sean utilizadas. Si se hace un buen uso de las herramientas que brinda, las pantallas pueden proporcionar nuevos espacios de interacción en familia y pares permitiendo un mayor acceso a la información, ofreciendo nuevos entornos de interacción y generando nuevas formas de jugar y crear. El riesgo de caer en la adicción, acceder a contenidos inapropiados, enfrentarse a desconocidos, perder la capacidad de simbolizar a través del juego y debilitar el vínculo familiar y el relacionamiento,

se presenta cuando desde la casa no se habla del tema, no se logran establecer normas ni se propician límites frente al uso de las mismas.

Es por esto, que la invitación gira en torno a aceptar que estas hacen parte del mundo, y en el poder moverse a través de esta premisa es donde recae su verdadera regulación, en involucrar el mundo de las pantallas en el lenguaje. Si se ve la tecnología como un medio para transmitir conocimientos, se puede observar la misma como un elemento que aporta al desarrollo del niño. Es bajo los lentes de este contexto que las pantallas adquieren fuerza y se convierten en parte esencial de la vida de las personas, siendo cada vez más temprana la edad en la que se le presentan a los niños. Es así, como con el tiempo han ido apareciendo nuevas formas de relacionarse con los demás, de reconocerse uno mismo y de jugar. En la pandemia por COVID-19, por ejemplo, el uso de las pantallas fue fundamental no solo para continuar con esas actividades relacionadas con el trabajo y el estudio, sino que también fue la herramienta que permitió la socialización y la comunicación con los demás.

A modo de reflexión, desde nuestra opinión como futuras psicólogas, consideramos que la tecnología y las pantallas pueden funcionar como potencializadores en los procesos. Es una realidad que hace parte de nuestra cotidianidad y ha brindado millones de herramientas que han permitido crear nuevas formas de interacción. En muchas ocasiones las pantallas pueden ayudar a los niños a expresarse y comunicarse más abiertamente sobre temas que sean de su interés, permitiendo así que puedan acceder al mundo interno que quizás no hubiera sido posible de otra manera. Lo anterior, partiendo siempre de la importancia de marcar y establecer límites claros con respecto a su uso.

REFERENCIAS

Barr, E.M., Moore, M.J., Johnson, T., Merten, J. & Stewart, W.P. (2014). The Relationship between Screen Time and Sexual Behaviors among Middle School

Students. *Health Educator*, 46(1), 6-13. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1046859.pdf>

Cantú, G. (2012). Los usos de las nuevas tecnologías: notas para un análisis metapsicológico. *Psicoanálisis*, 34(2), 275-298. <https://www.psicoanalisisapdeba.org/wp-content/uploads/2018/04/Cantu.pdf>

Deveraux, M. (2020, 29 de febrero). The Dangers Of Social Media For Teens. *Outback Treatment*. <https://www.outbacktreatment.com/the-dangers-of-social-media-for-teens/>

Freud, S. (1905). Tres ensayos de teoría sexual. *Sigmund Freud Obras completas*. Vol. 7, Ed. Amorrortu. Tomo VII. <https://www.bibliopsi.org/docs/freud/07%20-%20Tomo%20VII.pdf>

Garey, J. (s.f). Child Mind Institute. Los beneficios de ver televisión con los niños más pequeños. <https://childmind.org/es/articulo/los-beneficios-de-ver-television-con-los-ninos-mas-pequenos/>

Gianni, K.; Schiavello, G. & Paz, S. (2009). Narrativa y videojuegos. I Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVI Jornadas de Investigación Quinto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires. <https://www.aacademica.org/000-020/32.pdf>

Kutscher, M.L. (2016). *Digital Kids : How to Balance Screen Time, and Why It Matters*. Jessica Kingsley Publishers. <https://eds-a-ebSCOhost-com.ezproxy.javeriana.edu.co/eds/e-bookviewer/ebook/ZTAwMHh3d19fMTI4MDAxMV9fQU41?sid=5348a2d9-2b1b-4d54-b7be-803348ec8558@sdc-v-sessmgr03&vid=2&format=EB&rid=3#>

Krynski, L., Ciancaglini, A. & Goldfarb, G. (2017). Bebés, niños, adolescentes y pantallas: ¿qué hay de nuevo?, *Arch Argent Pediatra*, 115(4), 404-406. <https://scp-com.co/wp-content/uploads/2014/13/b- nap.pdf>

Mayo Clinic (s.f.). Tween and teen health. <https://www.mayoclinic.org/healthy-lifestyle/-tween-and-teen-health/in-depth/teens-and-social-media-use/art-20474437>

Pereira Lavega, M., (2020). Funciones parentales, uso de pantallas y simbolización en el niño. Universidad de la República Uruguay, 18-31. https://www.colibri.udelara.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/27523/1/agustina_pereira-tfg%20%281%29.pdf

Pereira do Nascimento Bittencou, C., & Marques Zanforlin Pires de Al, I. M. (2019). El uso de las tecnologías digitales por bebés: de lecturas en el campo educativo. *Educación*, 25(1), 59-62. <https://doi.org/10.33539/educacion.2019.v25n1.1769>

Pérez, M.J. (2018). Literatura infantil frente a las nuevas tecnologías: un abordaje psicoanalítico. X Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXV Jornadas de Investigación XIV Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. <https://www.aacademica.org/000-122/512.pdf?view>

Queirolo, S. (2009). Panelista: Lic. Psic. Sandra Queirolo. En "El psicoanálisis frente

a las nuevas tecnologías. Entre la incertidumbre y la curiosidad". *Revista de Psicoterapia Psicoanalítica*, 7(3), 169-177. <http://www.bvpspsi.org.uy/local/Textos-Completos/audesp/025583272009070313.pdf>

Salas, J. (2019). El país. Un nuevo estudio asocia el uso de pantallas con un peor desarrollo de los niños. https://elpais.com/tecnologia/2019/01/27/actualidad/1548622827_861352.html

Valdés, E., (2016). Videojuegos: ¿una modificación cultural del juego o una solución adictiva?. *Controversiasonline.org.ar*. <http://www.controversiasonline.org.ar/PDF/anio2016-n18/3-VALDE-ESP.pdf>

Varela, Y.L. (2019). La irrupción de la pornografía en el proceso psíquico de niños a través de dispositivos tecnológicos [Monografía de especialización, Universidad de Antioquia]. https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/12066/1/VarelaYesica_2019_IrrupcionPornografiaProceso.pdf

Yankelevich, A. (2011). Psicoanálisis en tiempos de 140 caracteres. Impacto de la tecnología en el psiquismo y la práctica psicoanalítica. *33(2)*, 369-37. <https://www.psicoanaba.org/wp-content/uploads/2018/05/Yankelevich2.pdf>