

UFLO
UNIVERSIDAD

FACULTAD DE PSICOLOGÍA Y CIENCIAS SOCIALES

Experiencias emocionales del uso de la tecnología en la segunda infancia

Estudiante: Cintia Belén Godoy

Legajo: 23226

Director/es: Mirta Stepaniuk

Trabajo Final de Integración para acceder al título de Licenciatura en Psicología

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE OBRAS EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL DE LA UFLO UNIVERSIDAD

RIUFLO - *Repositorio Institucional de la Universidad de Flores* - fue creado para gestionar y mantener una plataforma digital de acceso libre y abierto para la difusión de la creación intelectual de la Universidad de Flores.

El autor cede a la Universidad de forma gratuita pero no exclusiva, los derechos de reproducción, de distribución y de comunicación pública de su obra, a través del **RIUFLO**. Por lo tanto, la Universidad adopta para los ítems allí depositados la Licencia Creative Commons atribución - no comercial 4-0 internacional que siempre requerirá que se cite la fuente y se reconozca la autoría. De solicitar otras limitaciones, el autor podrá detallarlas en forma expresa o a través de la elección de otro modelo de Licencia.

Autorizo la publicación de la obra en el RIUFLO (seleccionar una opción):

A partir del día de la fecha de aprobación del TFI [X]

A partir de otra fecha, especificar: 08 / 04 / 2026

Lugar y fecha:

Firma y aclaración del autor:



Índice

Resumen.....	4
Introducción.....	5
Delimitación del objeto de estudio.....	5
Planteo del problema.....	5
Objetivo general.....	7
Objetivos específicos.....	7
Estado del Arte.....	7
Marco teórico.....	16
Experiencias emocionales.....	16
Segunda infancia y tecnología.....	28
Método.....	39
Diseño.....	39
Participantes.....	39
Técnica de recolección de datos.....	39
Procedimiento.....	40
Resultados.....	41
Discusión.....	48
Conclusiones.....	52
Aportes y contribuciones de la Investigación.....	53
Limitaciones de la Investigación.....	53
Líneas de Investigación futuras.....	54
Propuestas de Intervención.....	54
Referencias bibliográficas.....	56
Anexos.....	64
Anexo 1. Entrevista a los licenciados/as en Psicología con experiencia en niños.....	64
Anexo 2. Formulario consentimiento informado.....	65

Resumen

La presente investigación tuvo como propósito explorar el papel y las implicancias del uso de la tecnología en el desarrollo emocional de niños de seis a doce años de edad, de la localidad de San Miguel, provincia de Buenos Aires, durante el año 2025.

La investigación se basa en entrevistas semiestructuradas a trece Licenciados/as en psicología con experiencia en este rango etario.

Los resultados alcanzados que se pudieron encontrar señalan que la ausencia de tecnología en estas edades es crucial para el desarrollo integral, la adquisición de habilidades sociales, la tolerancia a la frustración y la expresión emocional. En cuanto a la regulación emocional, se coincide en que el uso de la tecnología sin un propósito definido, límites temporales o falta de mediación adulta puede generar importantes limitaciones en la regulación emocional de los niños. Luego, en cuanto al ámbito familiar, el impacto de la tecnología está determinado por las concepciones familiares sobre su valor y disfunción y, por último se observó que el uso de tecnologías digitales en el hogar está desplazando momentos de juego y sociabilidad.

Palabras claves: Emociones, Tecnología, Infancias, Exposición, Pantallas, Experiencias.

Introducción

Delimitación del objeto de estudio

El presente Trabajo Final de Integración (TFI) se inscribe en el campo de la Psicología y consiste en explorar el lugar otorgado a la tecnología en la vida diaria de niños y niñas que transitan la segunda infancia, en el contexto profesional orientado a Licenciados en Psicología. En este sentido, el estudio se sustenta en la exploración y análisis de las percepciones, experiencias, concepciones y significados que construyen en torno al papel de la tecnología digital en las actividades tanto cotidianas como lúdicas de la población infantil, con especial énfasis en la reflexión sobre la relación e implicaciones emocionales derivadas del uso de tecnología digital durante la segunda infancia, desde una mirada psicológica. El estudio se realiza desde un enfoque cualitativo, ya que el fenómeno es explorado y analizado desde la perspectiva de los actores implicados, profundizando en sus puntos de vista, significados, nociones y actitudes, a través del uso de técnicas cualitativas de recolección de datos, las cuales serán entrevistas.

Planteo del problema

El interés de esta investigación surge en relación al uso generalizado de dispositivos con pantallas entre los niños y adolescentes en la actualidad, y el efecto que esto tiene en su aprendizaje y desempeño académico o en todas las áreas de su vida. En este sentido, la Asociación Americana de Pediatría (2016) señala que es necesario que los padres supervisen y regulen el tiempo que los niños y adolescentes pasan frente a las pantallas, además de fomentar que estas actividades se alternan con otras propias de su edad.

Con el paso del tiempo, la innovación tecnológica ha revolucionado los dispositivos electrónicos y su influencia en la vida cotidiana. De hecho, la mayoría de los niños comienzan a interactuar y exponerse a las pantallas desde una edad muy temprana, convirtiéndose en nativos digitales. Este término, creado por Prensky (2001), se refiere a aquellas personas que han crecido en la era digital y que "son hablantes nativos del idioma de las computadoras, los videojuegos y la Internet" (Sorrentino 2020, p. 90).

García y Carvalho (2022) indican que el uso temprano de dispositivos con pantalla ha contribuido a un estilo de vida más sedentario, lo cual disminuye tanto la comunicación verbal como el contacto físico con otras personas. También se ha notado un aumento en los casos de sobrepeso y trastornos del sueño subrayando que la exposición a la luz, en particular a la luz azul que emiten las pantallas antes de dormir, interfiere con la producción de melatonina, lo que puede retrasar o alterar el sueño nocturno y afectar negativamente el comportamiento y el rendimiento escolar.

Por otro lado, respecto a los problemas asociados con el uso excesivo de las pantallas, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2023) señala que este hábito puede provocar dificultades de atención y retrasos en el desarrollo cognitivo, lo que se traduce en un bajo rendimiento escolar. Sin embargo, la OMS (2023) también promueve un uso moderado y supervisado de las pantallas, siempre que sea con propósitos educativos y de aprendizaje.

Villadiego Lora y González Espitia (2022) señalan que la pandemia, al confinar a millones de niños en sus hogares, provocó un cambio radical en su rutina diaria. Los menores tuvieron que adaptarse al uso de internet como la única vía para el entretenimiento, la educación y la socialización con amigos y familiares. Esto aceleró la exposición y el uso de herramientas tecnológicas, aumentando significativamente el tiempo que los niños dedican a las pantallas inteligentes. Según estos autores, durante este período se empleó más tiempo en estas actividades que antes de la pandemia, lo que ha provocado una transformación notable en la cultura y los hábitos, especialmente entre los niños, conocidos como generación Z y nativos digitales. Además, resaltan que ninguna generación previa ha contado con un acceso tan amplio a medios electrónicos y digitales como la actual.

A partir de esta problemática, el objetivo de esta investigación será explorar las experiencias de los participantes sobre la tecnología en los distintos ambientes donde se desenvuelven los niños.

Con base en estas consideraciones, se plantea la siguiente pregunta de investigación que guiará el estudio: ¿Qué experiencias emocionales transitan los niños en la segunda infancia a la hora de usar la tecnología, según la perspectiva y observación de los Licenciados en Psicología?

Objetivo general

Se explorarán las experiencias personales de la tecnología en niños y niñas del nivel primario desde las perspectivas de Licenciados/as en Psicología que trabajen en atención clínica privada y pública de la localidad de San Miguel, provincia de Buenos Aires.

Objetivos específicos

- Identificar las observaciones, opiniones y perspectivas de los Licenciados/as en Psicología sobre la manera en la que influye el uso de la tecnología en el proceso de desarrollo de los niños que transitan la segunda infancia, y sus emociones.
- Examinar los dispositivos tecnológicos más utilizados para los niños y niñas, junto con la frecuencia que los utilizan.
- Indagar acerca de las percepciones de los profesionales de la psicología sobre el uso de la tecnología en la segunda infancia y sus alcances en esta etapa .

Estado del Arte

En un principio, Fonseca, et. al (2021) en Colombia, se realiza una investigación con el objetivo de examinar la percepción sobre el uso de aplicaciones móviles como apoyo en el manejo del estrés y la regulación emocional en adolescentes embarazadas pertenecientes a zonas rurales del departamento de Sucre. Para esto se adoptó un enfoque cualitativo, considerando la teoría fundamentada como el diseño más apropiado para el análisis. En el estudio participaron 87 adolescentes, además de tres profesionales del área de la salud y una persona del ámbito educativo, todos con experiencia en el trabajo con adolescentes embarazadas. En los resultados se evidenció que la mayoría emplean la evitación emocional como principal estrategia de afrontamiento. Otras recurren a formas pasivas de afrontamiento, como la evitación conductual, y en algunos casos se observan reacciones agresivas, tanto dirigidas hacia sí mismas como hacia otras personas. Asimismo, se identificó que ni las adolescentes ni los profesionales de la salud hacen un uso frecuente de las tecnologías de la información, lo cual representa un aspecto clave a considerar en el diseño de herramientas digitales orientadas al apoyo emocional de esta población.

Por otro lado, Brand (2021) realiza una investigación en Colombia, que se centra en analizar la influencia de las tecnologías en el aprendizaje de los niños del Centro Educativo Barney, ubicado en Bello, Antioquia. El grupo participante estuvo conformado por menores de entre 4 y 6 años. El propósito del estudio fue explorar el uso adecuado de las herramientas

tecnológicas, trabajando con un grupo de intervención para observar diversas características en el manejo de dispositivos electrónicos. Los avances tecnológicos han permitido continuar fortaleciendo los procesos de aprendizaje de los estudiantes; incluso durante la pandemia, la educación logró mantenerse gracias al apoyo de las tecnologías, que impulsaron la reinención de las prácticas educativas, con sus respectivas ventajas y desventajas. Para llevar a cabo esta investigación se empleó un enfoque cualitativo, ya que permite comprender al grupo estudiado desde su propia experiencia y se basa en la recolección de datos mediante entrevistas y observaciones. Se concluyó que las familias y los niños utilizan los dispositivos electrónicos como una herramienta de apoyo para el aprendizaje y la enseñanza dentro de los procesos educativos, ya que contribuyen a estimular el aprendizaje. Estos aparatos favorecen la atención e incrementan el interés de los niños y niñas por su carácter interactivo e innovador. Dado que las TIC se encuentran en constante evolución, su incorporación representa un aspecto positivo tanto para las familias como para los docentes y los estudiantes. Además, su uso resultó adecuado y pertinente frente a la situación generada por el COVID-19, que impulsó la reinención de las dinámicas educativas. Esta circunstancia provocó transformaciones significativas tanto en las familias como en las prácticas de las docentes.

Asimismo, Arundell, et. al (2022) en Australia, realiza un estudio con el objetivo de comprender las experiencias de las familias con respecto al tiempo que pasan frente a las pantallas, especialmente durante los confinamientos por la COVID-19, y explorar las sugerencias de padres e hijos sobre el diseño, los componentes y el contenido de un programa de gestión del tiempo frente a las pantallas. El método se abordó con padres e hijos de 30 familias residentes en Victoria, Australia, participaron en una entrevista semiestructurada (63 entrevistas) a través de Zoom entre octubre y noviembre de 2021. La edad media de los padres fue de 40,8 años y la mayoría eran mujeres (90%). La edad media de los niños fue de 11,4 años y el 47% eran mujeres. Las entrevistas se grabaron en audio, se transcribieron textualmente y se analizaron mediante un análisis temático inductivo combinado con un análisis de contenido sumativo. Pudieron concluir observando que aplicaban prácticas de gestión del tiempo frente a las pantallas, que incluye normas y estrategias, desafíos y el impacto de los confinamientos por la COVID-19. Asimismo, el impacto de las pantallas en la interacción y comunicación familiar que abarca conflictos familiares, la reducción de las interacciones presenciales y el impacto negativo en el comportamiento y el bienestar infantil. Por otro lado mencionan beneficios del aumento del tiempo frente a las pantallas debido a los confinamientos por la COVID-19 que incluye la continuidad de las interacciones sociales, las actividades extraescolares, la mejora de las habilidades tecnológicas y el uso de las pantallas como “niñera”. Los resultados sugieren que las familias desean un programa de gestión del

tiempo frente a las pantallas en línea para padres e hijos, que incluya contenido estático e interactivo con información sobre salud, actividades alternativas, información sobre ciberseguridad, consejos para establecer objetivos y recompensas, herramientas de monitorización del uso de pantallas, enlaces a información fiable y conexiones sociales para padres. Los recordatorios por mensaje de texto o a través de la plataforma en línea contribuirían a mantener la participación en el programa.

Luego, Geurts et. al (2022) en Estados Unidos, realizaron un estudio de carácter cualitativo que tuvo como objetivo aportar información sobre cómo el interés personal de los padres influye en el uso que sus hijos hacen de los medios digitales, considerando distintas etapas de la infancia y adolescencia. Para ello, se llevaron a cabo 31 entrevistas semiestructuradas con madres y padres de niños entre 3 y 16 años, seleccionados mediante un muestreo intencional. El análisis se desarrolló a través de un enfoque mixto de contenido, deductivo e inductivo.

Los resultados evidencian que las motivaciones parentales asociadas al uso de medios digitales por parte de los hijos se relacionan principalmente con la necesidad de disponer de tiempo libre o de descanso, realizar otras tareas sin interrupciones, regular la conducta infantil, evitar conflictos o compartir actividades mediadas por pantallas. Asimismo, se identificó que estas prácticas varían según la edad de los niños: mientras que los padres de los más pequeños suelen introducir y controlar directamente el acceso a los medios digitales, los padres de los mayores tienden a adoptar una actitud más pasiva, caracterizada por una menor supervisión y por la ausencia de límites explícitos sobre el tiempo de exposición. En conjunto, los hallazgos permiten comprender cómo el interés personal de los adultos incide en la gestión del uso digital infantil y ofrecen insumos valiosos para el diseño de intervenciones orientadas a reducir el tiempo de pantalla en la población infantil y adolescente.

Siguiendo la misma línea, Contini, et. al (2022) en San Miguel de Tucumán, Argentina, realizaron una investigación que tuvo como objetivos explorar cómo perciben los adolescentes en situación de vulnerabilidad las interacciones sociales mediadas por tecnologías digitales, y los comportamientos agresivos que manifiestan a través de estas tecnologías. Se utilizó un enfoque cualitativo mediante la realización de grupos focales. Participaron 123 adolescentes de entre 12 y 18 años, estudiantes de una escuela secundaria pública de bajo nivel socioeconómico en San Miguel de Tucumán, con condiciones de vida marcadas por alta vulnerabilidad. Se formaron 12 grupos focales a partir de la selección de seis de los doce cursos de la institución. De los grupos surgieron tres categorías principales: a)

uso saludable de la tecnología, b) uso perjudicial, incluyendo ciberacoso, violación de la intimidad, grooming, happy slapping, suplantación y agresión cibernética, y c) recursos a los que recurrir frente a la agresión.

El análisis de las narrativas de los participantes reveló distintas conceptualizaciones, destacando que a menudo no son conscientes de la rapidez con que se replican los mensajes, de la velocidad de circulación de la información, del impacto de los envíos anónimos que descalifican a otros, ni de la confusión entre broma y daño. En general, se evidenció una limitada comprensión sobre cómo se difuminan los límites entre lo público y lo privado. Se concluye que esta forma de comunicación digital contribuye a potenciar comportamientos agresivos entre los adolescentes.

Por consiguiente, Cortés, A. et. al (2022) en Colombia, elabora un estudio con el objetivo de analizar los usos de Facebook en el contexto del duelo por parte de mujeres que habían perdido a un ser querido. Se llevó a cabo de manera cualitativa, en el cual se entrevistó a 29 mujeres en proceso de duelo, las participantes fueron convocadas a través de los grupos de apoyo de la Unidad de Duelo de la Funeraria San Vicente, ubicada en la ciudad de Medellín. Los resultados mostraron que Facebook funcionaba como un espacio para la expresión emocional y la búsqueda de apoyo social. Este estudio contribuyó a la comprensión de las prácticas comunicativas en entornos digitales, evidenciando cómo dichas plataformas distorsionan los límites entre lo público y lo privado durante experiencias de crisis emocionales y ante la percepción de una falta de apoyo social en el entorno familiar e institucional, las personas consideraban a Facebook como un espacio de aceptación, donde podían expresarse libremente y obtener respuestas o acompañamiento de otros usuarios. Esta situación representó un desafío para las ciencias de la salud y las ciencias sociales que trabajan con individuos en proceso de duelo, ya que muchos de los grupos en línea carecían del acompañamiento de profesionales, como psicólogos clínicos, que pudieran orientar las interacciones y la difusión de contenidos desde una perspectiva científica, promoviendo así una resolución saludable del duelo.

Por otra parte, Salway, et. al (2023) en Reino Unido, observaron que las restricciones impuestas durante la pandemia de COVID-19 han incrementado el tiempo que los niños pasan frente a las pantallas, especialmente durante los periodos de confinamiento estricto. Sin embargo, se desconoce hasta qué punto los patrones de uso de pantallas en escolares del Reino Unido han cambiado tras los confinamientos. El objetivo del estudio que realizaron es analizar cómo varió el uso de pantallas en niños de 10 a 11 años durante la pandemia de COVID-19 de 2020-2021, compararlo con la situación anterior a la pandemia y analizar los

factores que influyen en este comportamiento. Se recopilaron datos cualitativos a partir de seis grupos focales, conformados por 47 niños y niñas, así como de 21 entrevistas individuales con padres y madres, con el objetivo de examinar los patrones de consumo de pantallas durante la pandemia. La información obtenida fue procesada utilizando el método de análisis de marcos y reflejaron un aumento inevitable de las actividades frente a las pantallas durante los confinamientos, la consiguiente habituación al uso de pantallas tras el confinamiento y el papel de los padres en la reducción del tiempo dedicado a las pantallas después del confinamiento de 2020/21. Concluyeron mencionando que aunque el tiempo que los niños pasaban frente a las pantallas aumentó tras el confinamiento en comparación con el periodo previo a la COVID-19, los picos de uso observados durante los confinamientos no se mantuvieron de manera sostenida. Esto podría explicarse por varios factores, como las variaciones a corto plazo durante los periodos de restricciones estrictas, la intervención de los padres para regular el uso de pantallas después del confinamiento y un incremento natural del tiempo frente a pantallas asociado a la edad, más que a la pandemia en sí. No obstante, las diferencias socioeconómicas detectadas en la muestra indican que no todas las familias lograron reducir el tiempo de pantalla tras la COVID-19, lo que sugiere que ciertos grupos podrían requerir apoyo adicional para mantener un equilibrio saludable entre el uso de tecnología y otras actividades en la vida diaria.

A propósito, Insaurralde Cardozo, et. al (2023) realizan un estudio en la ciudad de Coronel Bogado, Paraguay, ya que consideraban que la escuela es un espacio donde los estudiantes comparten ideas, emociones, sentimientos y aprendizajes. En este contexto, un aspecto relevante y cada vez más necesario es el uso de tecnologías digitales para establecer relaciones interpersonales de manera particular a través de su utilización. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) actúan como herramientas que sustentan la cultura digital en los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como en la vida cotidiana de los adolescentes. El presente estudio tuvo como objetivo investigar cómo los adolescentes utilizan las tecnologías digitales para fomentar relaciones interpersonales durante momentos de comunicación y socialización. La investigación adoptó un enfoque cualitativo mediante un estudio de caso realizado en un centro educativo de la ciudad de Coronel Bogado y para la recolección de datos se llevó a cabo una prueba piloto empleando la técnica de grupo focal con un guión semiestructurado de cuatro preguntas abiertas. El análisis de contenido de la información obtenida permitió identificar tres categorías principales: interacción, medios y vínculo. Estas categorías facilitaron comprender las percepciones de los participantes sobre el uso de tecnologías digitales en sus relaciones interpersonales. Los resultados que obtuvieron fueron que los medios virtuales, los dispositivos digitales y las redes sociales han tenido un impacto significativo y profundo en la vida y el desarrollo de los adolescentes. Estas

herramientas pueden tanto favorecer como limitar el crecimiento personal en distintas etapas de la vida, especialmente durante la adolescencia, que es un periodo crítico para la adquisición de nuevos roles y en el que los jóvenes requieren un mayor apoyo de sus pares. Además, las aplicaciones de comunicación instantánea facilitan el mantenimiento del contacto con amigos y compañeros. En este contexto, los resultados indican que los adolescentes tienden a utilizar principalmente la aplicación de mensajería instantánea más popular para interactuar con sus contactos y destacan que es fundamental comprender que, para establecer vínculos y desarrollar la identidad de una persona, primero debe existir una comunicación efectiva, eficiente y auténtica. La construcción de historias a través de relaciones sociales y experiencias personales se logra mediante una interacción interpersonal de calidad. Esto va más allá de simplemente transmitir ideas o conversar en un espacio físico sino que implica fomentar el desarrollo integral del individuo, fortaleciendo las habilidades de socialización en los jóvenes, quienes representan el futuro de la sociedad.

También, Castellanos (2023) realiza una investigación en Chile, que tuvo como objetivo identificar las representaciones sociales que poseían estudiantes universitarios chilenos y salvadoreños respecto al uso de Facebook. Se empleó un diseño cualitativo de carácter exploratorio y se aplicó un instrumento basado en la técnica de la Red Semántica Natural, administrado en modalidad virtual. La muestra estuvo integrada por 30 estudiantes universitarios chilenos y 30 salvadoreños. Los resultados fueron que se determinó que para los participantes de ambos países, Facebook funcionaba como una herramienta de comunicación. Asimismo, se identificó que los estudiantes manifestaban representaciones sociales cargadas de emociones negativas cuando no podían acceder o conectarse a dicha red social. Finalmente, se concluyó que Facebook cumplía un doble propósito: un uso utilitario, orientado a la comunicación, y un uso hedonista, vinculado con la expresión emocional y la búsqueda de placer psicológico y se ha podido observar que las redes sociales pueden generar un impacto positivo en la comunicación humana. Al mismo tiempo, señala el autor Castellanos (2023) que las redes sociales también son una importante plataforma que tienen las personas para expresar sus emociones y entretenerse.

Luego, Zapatero Romero, et. al (2023) realiza una investigación en México, que abordó las experiencias juveniles de estudiantes de nivel medio superior, con el propósito de comprender cómo se configuraban las subjetividades mediadas por las tecnologías digitales. Desde el plano teórico, se realizó un análisis centrado en las experiencias, orientado principalmente a explorar las dinámicas de subjetivación y las formas de sociabilidad. El trabajo de campo se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, mediante observación y grupos focales. Los resultados revelaron que las tecnologías digitales funcionan principalmente como un soporte de

sociabilidad, a partir del cual las y los jóvenes se encontraban, dialogaban, debatían y negociaban sus experiencias. Estas interacciones propiciaban espacios de reflexividad y acción, contribuyendo a la construcción de procesos de subjetivación.

Asimismo, Bonilla, et. al (2024) en Colombia, comienzan una investigación con el objetivo de analizar el significado del rol parental dentro de los procesos educativos mediados por tecnologías tradicionales en familias de escuelas rurales durante la pandemia, específicamente entre los años 2020 y 2021. Para ello, se empleó una metodología basada en el paradigma constructivista, con un enfoque cualitativo y sustentada en la etnografía crítica, desarrollada a través de tres fases cíclicas: exploración, focalización y profundización. La unidad de análisis estuvo compuesta por trece madres o acudientes pertenecientes a la vereda La Linda, ubicada en el municipio de Pensilvania, Caldas (Colombia), quienes tenían hijos en edad escolar durante el periodo mencionado. Estas participantes aportaron información mediante entrevistas abiertas, rejillas conversacionales y ejercicios de cartografía familiar del aula. Los resultados confirman que las interpretaciones sobre el rol parental se estructuran a partir de la creación de redes de apoyo humano dentro del contexto de la escuela rural durante la pandemia, el confinamiento y la educación en casa. Se concluye que la comprensión del rol parental impulsa nuevos protagonismos en la educación rural; las prácticas educativas familiares configuran tiempos de intercambio, y el uso de tecnologías tradicionales favorece nuevas formas de relación entre la familia y la escuela.

También, en la provincia de Buenos Aires, Taborda (2024) realizó un estudio llamado “Impacto de los dispositivos electrónicos en el neurodesarrollo infantil”, diseño de tipo empírico cualitativo y de Teoría Fundamentada, el Instrumento fueron entrevistas de 12 referentes afectivos, de sexo femenino o masculino de entre 20 a 50 años, de niños de entre 6 meses y 5 años. Familias con hijos/as en ese rango de edad de la ciudad de Zárate. A partir de las entrevistas que ha realizado, los resultados arrojan que en relación a la cantidad de dispositivos que cuentan en el hogar, todas las familias poseen más de tres celulares, dos Smart tv y al menos una Tablet. De las familias entrevistadas, todos los niños del hogar tienen acceso y utilizan de forma autónoma dichos aparatos electrónicos a partir del primer año de vida, aunque la exposición a estos se da previamente. Al indagar sobre las posibles dificultades a causa del uso excesivo de los dispositivos electrónicos, más de cuatro referentes Afectivos manifiestan que limitan el uso de estos ya que observan que, al pasar demasiado tiempo frente a ellos, los niños presentan conductas tales como: enojos, llantos, frustraciones, etc. El resto de las familias, hacen hincapié que en ocasiones tienen que restringir el uso de celulares ya que sus hijos prefieren seguir conectados en vez de realizar otras actividades.

A continuación, el autor Zamora et al. (2024), en el Ministerio de Educación de Quito, Ecuador, llevó a cabo un análisis sobre cómo la tecnología influye en el desarrollo cognitivo de niños en edad preescolar, enfocándose en su incorporación en los ambientes educativos. El estudio tuvo como finalidad evaluar tanto las ventajas como las dificultades vinculadas a la exposición temprana a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en niños de entre tres y cinco años, con el propósito de establecer directrices para un uso adecuado en el aprendizaje de esta etapa. Para ello, se realizó una revisión bibliográfica exhaustiva que abarcó repositorios académicos, investigaciones, tesis y artículos científicos. Durante el análisis, se identificaron diversos beneficios potenciales de integrar las TIC en el aprendizaje preescolar, entre ellos la estimulación de la creatividad, el impulso a la colaboración y la personalización del proceso educativo. No obstante, también se señalaron desafíos importantes, tales como el riesgo de sobreestimulación, dificultades en la atención y la existencia de una brecha digital. Los resultados resaltan la necesidad de formación continua para docentes y familias, garantizando así un uso equilibrado y supervisado de la tecnología. Finalmente, se concluyó que, aunque las TIC pueden aportar un valor significativo al aprendizaje preescolar, es fundamental adoptar una perspectiva que priorice el desarrollo integral del niño y reconozca el rol crucial de la orientación y supervisión por parte de adultos. La correcta integración de estas tecnologías puede ser provechosa, siempre que se enfrenten adecuadamente los retos y se aprovechen las oportunidades para promover un desarrollo saludable y completo durante esta etapa esencial de la infancia.

Por otro lado, Jacomen Lopez (2024) en la Universidad Estatal de Milagro, Ecuador, llevó a cabo un estudio para evaluar cómo la inteligencia artificial influye en el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales en niños de educación inicial en Ecuador. Se utilizó una metodología mixta con un diseño no experimental, transversal y correlacional, que incluyó encuestas dirigidas a docentes y padres, entrevistas con directores, y observaciones sistemáticas en aulas equipadas con tecnología de inteligencia artificial. Los resultados cualitativos mostraron mejoras en capacidades cognitivas como la resolución de problemas y el pensamiento crítico, además de avances en habilidades socioemocionales como el trabajo colaborativo y la empatía. Sin embargo, se detectaron limitaciones relacionadas con la formación del profesorado y el acceso desigual a recursos tecnológicos. Estos hallazgos brindan evidencia sólida sobre el potencial de la inteligencia artificial en el ámbito educativo y destacan la necesidad de futuras investigaciones enfocadas en su personalización y sostenibilidad.

Por consiguiente, Moyano (2025) en Argentina, Buenos Aires, realiza una investigación llamada “El vínculo de los niños y las niñas con las tecnologías en la pospandemia. Estudio empírico de la población de 6 a 8 años”, la misma se llevó a cabo una investigación de tipo exploratorio utilizando un muestreo intencional con el objetivo de identificar las condiciones socioculturales relacionadas con los procesos de apropiación de las TIC, así como los significados y valoraciones que los distintos actores sociales atribuyen a dichos procesos. Para ello, se realizaron entrevistas semiestructuradas en hogares urbanos del Gran Buenos Aires que contaban con la presencia de niños y niñas de entre 6 y 8 años. De esta manera, llegaron a la conclusión que la etapa pospandemia está marcada por la expansión masiva de Internet. Entre 2018 y 2024, la penetración de la red entre los niños de 6 a 8 años del Gran Buenos Aires aumentó de manera significativa, manteniéndose el nivel de uso en cifras altas. Actualmente, la mayoría de los niños y niñas de esta región integran internet en su rutina diaria. En el Gran Buenos Aires, los teléfonos inteligentes reemplazaron a las computadoras como principal medio de acceso a Internet en los hogares con niños y este cambio se relaciona con el nivel socioeconómico, los sectores más bajos dependen del celular, mientras que los más altos usan una mayor variedad de dispositivos y realizan más actividades educativas. Entre 2018 y 2024, el uso de Internet se centró en YouTube, videojuegos y contenidos audiovisuales, mientras que la escuela sigue teniendo una influencia limitada en el desarrollo de habilidades digitales, frente al peso del entorno familiar y social.

Asimismo, Moncada Guzman J. C. (2025) en Cundinamarca, realiza un estudio el cual se desarrolló con estudiantes de primero y segundo grado del Instituto Integral San Sebastián, situado en un entorno urbano, y tuvo como objetivo fortalecer el bienestar emocional a través de la integración de tecnologías educativas interactivas. La investigación se orientó a partir de la pregunta la cual hacía referencia a cómo fortalecer el desarrollo emocional de los estudiantes de primero y segundo grado de la educación básica primaria del Instituto Integral San Sebastián mediante el uso de las TIC, y se adoptó un enfoque cualitativo de tipo experimental, empleando técnicas como la observación directa. Las actividades implementadas integraron recursos digitales de carácter lúdico con estrategias pedagógicas participativas, lo que permitió que los estudiantes exploraran, expresaran y regularan sus emociones dentro de un ambiente afectivo y colaborativo. Los resultados mostraron mejoras significativas en aspectos como la empatía, la autorregulación, la expresión emocional y la convivencia escolar.

Marco teórico

Experiencias emocionales

Para hablar sobre experiencias emocionales de niños relacionados con el uso de la tecnología debemos tener en cuenta consideraciones básicas sobre qué son las experiencias, las emociones, las etapas de la infancia y la aparición de la tecnología en la sociedad.

En un principio, Ferrater (1994) comienza mencionando que la palabra experiencia posee múltiples significados, el primero es “conocimiento inmediato” y se entiende como la aprehensión que un sujeto hace de una realidad, una forma de ser, un modo de actuar o de vivir. En este caso, la experiencia constituye una forma directa de conocimiento previa a cualquier juicio sobre lo percibido. Asimismo, menciona la “percepción sensible” y se refiere a la captación sensible del mundo externo, donde la realidad se manifiesta a través de la experiencia, normalmente antes de toda reflexión o formulación conceptual. También menciona el “saber práctico”, en otro sentido, designa el aprendizaje obtenido mediante la práctica, como la experiencia adquirida en un oficio o, en general, la experiencia de la vida. Luego menciona la “verificación empírica” y puede entenderse como la comprobación de juicios sobre la realidad mediante su confirmación, usualmente sensible. En este sentido, se afirma que un juicio es verificable por medio de la experiencia. Finalmente la “vivencia subjetiva” la cual es experiencia puede aludir al hecho de vivir o “padecer” algo, por ejemplo, sentir dolor, alegría, tristeza, es decir, a una vivencia interna.

De esta manera, Farreter (1994) menciona que pese a la diversidad de estos significados, todos comparten un rasgo común: la aprehensión inmediata de algo “dado” por parte de un sujeto. Sin embargo, esta definición es demasiado general para servir como base de un análisis filosófico riguroso. Por ello, conviene examinar los principales sentidos del concepto de experiencia a lo largo de la historia de la filosofía, destacando especialmente dos ejes fundamentales, por un lado, la experiencia entendida como confirmación empírica y generalmente sensible, de datos, y luego, la experiencia entendida como vivencia directa de algo anterior a toda reflexión o formulación conceptual. De esta forma, en ambos casos puede distinguirse entre la experiencia “externa” y la “interna”. En ciertos contextos filosóficos, la noción de experiencia ha sido considerada incluso un concepto metafísico fundamental o una categoría previa a toda otra. En la filosofía antigua, Platón diferencia entre el mundo sensible y el mundo inteligible, distinción que en parte equivale a la separación entre experiencia y razón. La experiencia, en su pensamiento, se relaciona con el conocimiento de lo cambiante y,

por tanto, con la opinión más que con el saber verdadero. No obstante, Platón reconoce que la experiencia, sobre todo en su dimensión práctica o intelectual, es necesaria para la formación de conceptos y la comprensión de las ideas, aunque nunca alcanza la claridad y precisión de éstas.

A su vez, Amengual (2007) realiza un recorrido sobre el concepto de experiencia, y menciona que en la época moderna, la cuestión de la experiencia se aborda como un problema gnoseológico, es decir, como un asunto propio de la teoría o la crítica del conocimiento. En este contexto, la experiencia representa el punto de referencia del saber, aquello desde lo cual el conocimiento debe construirse, a lo que debe ajustarse, responder y corresponder, y sobre lo cual debe poder dar razón o incluso basar su propio contenido. Si el entendimiento humano pretende ser fuente de alguna certeza que trascienda la mera autoconciencia, debe necesariamente dirigirse hacia algo distinto de sí mismo. Ese “algo”, aquello que se presenta como lo otro del entendimiento y frente a lo cual puede plantearse la cuestión de la certeza entendida como objetividad que supera los límites del cogito, es lo que se denomina experiencia. La experiencia es, por tanto, aquello que se opone al entendimiento y que permite formular la pregunta por la objetividad del conocimiento. Bajo esta perspectiva se desarrollan, en líneas generales, las filosofías de la experiencia o corrientes empiristas. En esencia, este es el planteamiento del empirismo, que surge como una reacción frente al racionalismo, el cual busca fundar el conocimiento en la autoconciencia.

Asimismo, Lopez (2012) realiza un recorrido científico sobre los conceptos de experiencia donde finalmente determina que la experiencia se configura como un espacio de cruce entre el lenguaje compartido socialmente y la subjetividad individual, entre los aspectos comunes que pueden expresarse y la interioridad singular de cada persona. También, se sitúa en la tensión entre el yo y el otro, entre la acción y la pasividad, entre otros polos. En este sentido, el autor subraya que la experiencia supone necesariamente una relación de diferencia o de encuentro con la alteridad, para que el concepto adquiera sentido, debe acontecer algo novedoso, producirse una transformación. De hecho, el origen latino del término *experientia* remite no sólo a las nociones de juicio, prueba o experimento, sino también a la idea de haber atravesado un peligro, de haber sobrevivido a él y obtenido un aprendizaje a partir de ese enfrentamiento.

Luego, Dewey (2015) considera respecto al conocimiento y la experiencia que los principales problemas en torno al concepto de experiencia han sido, por un lado, un subjetivismo mal interpretado y, por otro, un intelectualismo excesivamente estricto. La experiencia no puede entenderse simplemente como aquello que un sujeto vive o percibe, ni

mucho menos como lo que experimenta con el fin de obtener conocimiento. El saber constituye solo una de las múltiples formas de experiencia, una vía mediante la cual ciertos aspectos esenciales de la realidad se hacen manifiestos. En este sentido, la experiencia representa el modo en que los objetos se relacionan entre sí, su particular forma de conexión, y dentro de este conjunto de “objetos” deben incluirse tanto los seres vivos como su entorno. Es relevante destacar que, a diferencia de los empiristas clásicos, Dewey (2015) considera que el medio en el que se desarrolla la experiencia es tanto físico como social. Para él, la naturaleza no se reduce a un conjunto de entidades materiales sometidas mecánicamente a leyes cognoscibles, sino que constituye también historia, acontecimiento y drama. La experiencia, en su visión, abarca no solo los hechos racionales y ordenados, sino también los sueños, la locura, la enfermedad, la muerte, la confusión, la ambigüedad, la mentira y el horror. Incluye, además, tanto los sistemas trascendentales como los empíricos, así como la magia y la superstición. Todo ello forma parte del curso ordinario de la existencia y no debe considerarse simples distorsiones cognitivas de una realidad objetiva.

Sin embargo, la propuesta de Dewey (2015) cuestiona esta visión desde dos ángulos distintos. En primer lugar, la experiencia no se reduce al conocimiento y cada acontecimiento del mundo puede llegar a convertirse, o no, en objeto de conocimiento dependiendo de las circunstancias, esto ocurre solo cuando la presencia de un hecho o cosa comienza a relacionarse con la posibilidad de prever sus consecuencias. Luego, no se niegan los aspectos cognitivos de la experiencia, pero sí rechaza que éstos constituyan su esencia y plantea que la experiencia no se limita a la actividad intelectual: también incluye una dimensión afectiva y vivencial. Así, junto con la inteligencia, intervienen en ella lo que podríamos llamar vivencias, es decir, los elementos no cognoscitivos que forman parte esencial de la relación del ser humano con el mundo.

Por otro lado, según la autora Torcomian (2021) analizar las experiencias implica adoptar una perspectiva que permita profundizar en las narraciones de las personas. Aunque es un término común en el lenguaje diario, se trata de un concepto que ha generado amplias discusiones teóricas y epistemológicas. En el uso cotidiano, su significado remite a su origen etimológico, el cual muestra que se emplea para referirse a algo que va más allá de un simple concepto, un plus que solo el propio sujeto puede expresar porque vivió un acontecimiento. Desde esta mirada, la palabra encierra la paradoja de aquello que puede captarse parcialmente. La experiencia se ubica “en el punto nodal de la intersección entre el lenguaje público y la subjetividad, entre los rasgos comunes expresables y el carácter inefable de la interioridad individual”. Así, se trata de un término complejo y cargado de múltiples significados. En este estudio se consideran aquellos que ayudan a comprenderla desde su

etimología y desde los debates en la filosofía, la psicología y los estudios culturales y educativos. El término *empeiria*, de origen griego, significa “en prueba” y se relaciona con el acto de intentar o ponerse a prueba. Probar comparte raíz con “peligro”, que experimentar supone un encuentro con el riesgo, o al menos implica que el sujeto asuma cierta exposición. En inglés, *empirical* también deriva del griego y se vincula con lo sensorial. En latín, *experientia* viene de *experiri*, que significa intentar, ensayar o experimentar; de allí provienen palabras como *experimento* y *experimentado*. Las lenguas derivadas del latín conservan estos sentidos. En alemán existen dos términos relevantes: *Erfahrung*, que contiene *fahr* (viaje), aludiendo a aquello que puede narrarse y que lleva implícita la memoria; y *Erlebnis*, que incluye *lebnis* (vivencia), y se refiere a la experiencia inmediata o ligada a la vida. Todos estos sentidos están presentes en los usos contemporáneos del término, lo que genera puntos de conflicto en las discusiones a lo largo del siglo XX. Desde la etimología recuperamos el sentido de experiencia como sustantivo, lo que una persona ha acumulado y aprendido a lo largo de su historia, y de experimentar como verbo, que alude a un proceso continuo. En suma, la idea de experiencia retoma de la tradición filosófica la relación entre conocimiento y acción.

Asimismo, el autor Ponferrada (2022) menciona en su artículo científico que la experiencia se entiende, en primer lugar, como el conocimiento sensible de lo particular, existe experiencia cuando el individuo aprehende lo singular a través de los sentidos. No obstante, también reconoce una experiencia de carácter intelectual, vinculada al conocimiento que cada sujeto posee de su propia alma y de sus actos. Tanto la experiencia sensible como la intelectual comparten dos características fundamentales: se trata de un conocimiento inmediato o presencial, dado que requiere la presencia de su objeto ante el sujeto que conoce, y tiene como referente una realidad singular, ya sea sensible o inteligible, como ocurre específicamente con el conocimiento del alma y de sus operaciones. Este tipo de experiencia, centrada en la aprehensión de lo singular, constituye el fundamento del conocimiento universal, ya que a partir de la experiencia de lo particular se alcanza lo universal. También, distingue otro sentido del término experiencia, inspirado en Aristóteles, que remite al conocimiento que surge de la acumulación y conservación en la memoria de múltiples aprehensiones singulares de una misma realidad. A partir de esta reiteración, se adquiere una experiencia que permite actuar con mayor facilidad y corrección. Esta forma de experiencia define al denominado “hombre experimentado” y se orienta principalmente al obrar y al hacer, correspondiéndole con lo que en la actualidad se denomina experiencia común o vulgar, en contraste con la experiencia artística y científica. En todos los casos, el proceso subyacente es similar, la memoria conserva los recuerdos de diversos actos cognoscitivos

singulares referidos a una misma realidad, y de dicha acumulación surge la experiencia como síntesis de múltiples percepciones retenidas.

En cuanto al concepto de emoción, Carmín (s.f) considera que las emociones son respuestas psicofisiológicas que las personas experimentamos ante estímulos que consideramos relevantes. Su propósito principal es favorecer nuestra supervivencia, guiarnos a la acción y facilitar nuestra adaptación al entorno. Funcionan como un indicador interno que nos brinda información valiosa sobre nuestro estado y sobre cómo nos afectan las experiencias que vivimos. Además, las emociones orientan nuestra conducta, impulsándonos a actuar de una u otra manera. Estas reacciones emocionales son universales, compartidas por todas las culturas, y se expresan en tres ámbitos principales. En primer lugar, las emociones se manifiestan y se perciben físicamente. Cuando sentimos una emoción, se producen cambios automáticos en el cuerpo, como alteraciones en la sudoración, sensaciones viscerales (en el estómago), variaciones en el ritmo cardíaco, en el sueño, o en la tensión muscular, además de modificaciones en la coloración del rostro, entre otros. En segundo lugar, las emociones influyen en nuestros pensamientos. Pueden modificar el tipo, la intensidad o la frecuencia de las ideas que tenemos, así como afectar otros procesos cognitivos como la memoria o la atención. Por último, las emociones impactan en nuestra conducta. Generalmente, generan una tendencia a actuar de cierta manera: el asco, por ejemplo, nos impulsa a alejarnos, mientras que la tristeza nos lleva a la introspección y al recogimiento.

De esta manera, el psicólogo Ekman (1934), reconocido como uno de los pioneros en el estudio científico de las emociones y las expresiones faciales, desarrolló una clasificación que ha tenido una gran influencia en la psicología contemporánea. A partir de la observación de expresiones faciales universales, se identifican seis emociones básicas o primarias, que se presentan de manera similar en todas las culturas: alegría, tristeza, miedo, ira, sorpresa y asco. Según Ekman (1934) estas emociones son innatas y universales, es decir, forman parte de la naturaleza humana y se manifiestan de manera comparable en distintas poblaciones alrededor del mundo. Además de estas emociones básicas, existen las denominadas emociones secundarias, que son más complejas y surgen de la combinación o interacción de las emociones primarias. Entre ellas se encuentran la culpa, el orgullo, la vergüenza y la envidia. Estas emociones presentan un mayor grado de elaboración, ya que están influenciadas por factores cognitivos, culturales y personales, lo que explica su variabilidad entre individuos y sociedades. Por otro lado, suele hacerse una distinción entre emociones positivas y negativas, dependiendo de si se experimentan como agradables o desagradables. Sin embargo, es importante subrayar que todas las emociones cumplen una función adaptativa y son necesarias para nuestra

supervivencia. Por ello, no deben clasificarse como “buenas” o “malas”, sino entenderse como respuestas naturales y útiles ante las distintas circunstancias de la vida.

Siguiendo la misma línea, Calero (2016) menciona que los estados emocionales tuvieron un papel fundamental, ya que intervinieron en la manera en que las personas procesan la información proveniente del entorno. Estos actuaban como señales de alerta que indican el estado interno del individuo, así como el funcionamiento de las cosas y las preferencias personales. Desde una perspectiva evolutiva, las emociones poseían un alto valor adaptativo e informativo en relación con las interacciones con el ambiente. En este sentido, sus características las convierten en elementos determinantes para el desarrollo individual y social. Según Calero (2016) la emoción integró tres tipos de procesos que ocurrieron en distintos niveles: un nivel social, en el cual las emociones cumplieron funciones relevantes mediante expresiones neuromusculares; un nivel biológico, donde se produjeron cambios neurofisiológicos y bioquímicos; y un nivel cognitivo, en el que surgieron los sentimientos. Estos tres niveles se encontraban interrelacionados y presentaban diversas implicaciones en la funcionalidad emocional. La literatura planteó, en el ámbito social, la universalidad de las expresiones faciales, lo que explicaba que los seres humanos tuvieran la capacidad de interpretar correctamente el significado emocional de dichas expresiones, independientemente de la cultura de procedencia. Luego, en cuanto al nivel biológico, los hallazgos indicaron que las áreas cerebrales implicadas en la emoción variaban entre las personas, en función de diferencias individuales como la personalidad. Por último, en el nivel cognitivo, la experiencia emocional otorgaba un significado al sujeto, permitiéndole comprenderse a sí mismo y reconocer la situación en la que se encontraba, a partir de la cualidad específica de la emoción.

A su vez, Bourdin, G. (2016) menciona respecto a las emociones que la primera perspectiva proviene de los estudios sobre el comportamiento humano desarrollados por Darwin en “La expresión de las emociones en el hombre y en los animales” (1872-1969). En esta obra se plantea que existe una continuidad entre las manifestaciones expresivas humanas y las de nuestros antepasados evolutivos. Desde esta visión, las emociones humanas tienen una base biológica y evolutiva, acompañada de una dimensión universal, ya que todo rasgo, reflejo o instinto heredado es compartido por la especie en su conjunto. Un rasgo adicional de la postura naturalista-universalista es la noción de emociones básicas o primarias. Se trata de un conjunto reducido y definido de emociones fundamentales presentes en la experiencia humana, como la alegría, el miedo, la tristeza o la ira, consideradas universales y comunes a todos los pueblos y culturas. Desde este enfoque, las emociones serían esencialmente las mismas en cualquier sociedad. En contraste, las teorías sociales y culturales sobre las emociones sostienen que estas

varían según el contexto histórico y cultural, y ponen un énfasis central en su carácter construido social, cultural e incluso lingüísticamente. Por otro lado, desde la mirada naturalista-universalista se sostiene que existe un grupo limitado de emociones básicas, posiblemente innatas y universales, que suelen describirse en relación con reacciones corporales y fisiológicas identificables. Según esta postura, aunque cada lengua utiliza formas sonoras distintas para nombrar estas emociones, los fenómenos a los que se refieren serían equivalentes para cualquier cultura o comunidad humana.

Asimismo, Canales (2019) realiza un recorrido científico sobre el concepto de emoción, en el cual manifiesta que es un conjunto de transformaciones fisiológicas, cognitivas y motrices que se producen a partir de la evaluación, ya sea consciente o no, de un estímulo dentro de un contexto específico y en función de las metas que una persona persigue en un momento particular de su vida. También, las emociones cumplen un rol central en la supervivencia, la preservación de la especie, la construcción de vínculos sociales y los procesos comunicativos. Del mismo modo, poseen una función motivadora que nos impulsa a reiterar conductas asociadas a experiencias emocionales positivas, y surge como una respuesta estructurada frente a un estímulo externo o a un acontecimiento interno, como un pensamiento, una imagen o una conducta. En una primera instancia se produce la percepción del evento, seguida de su evaluación. Como resultado, se desencadena una reacción de tipo neuropsicológico, conductual o cognitivo que, cuando deriva en una conducta, genera una disposición a la acción.

También, Moncayo et. al (2023) menciona la teoría de las emociones, donde los seres humanos estuvieron constantemente expuestos a una gran cantidad de estímulos, los cuales provocaron diversas reacciones, tanto físicas como psicológicas, que se manifestaron a través de emociones, sensaciones y sentimientos. La teoría sostiene que todas las personas experimentan seis emociones básicas o primarias: miedo, aversión, sorpresa, alegría, ira y tristeza. Además, señaló que con frecuencia se confunden las emociones con las sensaciones o con los sentimientos, por lo que resultaba fundamental distinguir entre ellas. De esta manera, las emociones fueron entendidas como respuestas psicofisiológicas mediante las cuales el individuo se adapta a determinados estímulos, al percibir un objeto, persona, lugar, acontecimiento o recuerdo significativo. Estas se generaban en un lapso aproximado de 125 milisegundos. Las sensaciones consistieron en reacciones fisiológicas derivadas de una emoción, tales como enrojecimiento, palidez, aumento del ritmo cardíaco o sudoración. Estas manifestaciones corporales eran inevitables y se producían alrededor de 24 horas después de experimentar la emoción.

Por otra parte, el sentimiento, según el autor Moncayo, et. al (2023) es considerado una respuesta voluntaria, ya que, al reconocer la emoción a través de las sensaciones físicas, el individuo podía decidir cómo expresarla, otorgándole un nombre y una intensidad determinados. Finalmente, se reconoció que el cerebro desempeñaba un papel esencial en el procesamiento de estas funciones, existiendo una estrecha relación entre las emociones y el funcionamiento cerebral.

Por consiguiente, el autor Fernandez (2023) menciona que la emoción constituye un proceso psicológico que prepara al organismo para ajustarse y responder a las demandas del entorno. Su función central es la adaptación, aspecto fundamental para comprender el principio básico que rige a todo ser vivo, la cual es la supervivencia. En tanto proceso psicológico, la emoción no es observable de manera directa, sino que se infiere a partir de sus efectos y manifestaciones en la conducta. Su estudio permite explicar qué ocurre cuando reaccionamos ante determinados estímulos, ya sean externos o internos, y comprender las razones de nuestras respuestas. De este modo, entendida como proceso, la emoción supone la presencia de estímulos desencadenantes relevantes, distintos niveles de evaluación cognitiva, modificaciones fisiológicas asociadas a la activación, así como patrones expresivos y comunicativos propios de la experiencia emocional. Además, posee un efecto motivacional y cumple una función esencial en la adaptación del individuo a un entorno en constante transformación. La explicación de la emoción ha dado lugar a una amplia diversidad de modelos y enfoques teóricos, derivados de distintos niveles de análisis conductual, biológico y cognitivo. Cada una de estas perspectivas se ha centrado en aspectos parciales del fenómeno, desarrollando marcos conceptuales, metodologías y principios explicativos específicos. Las principales orientaciones se distinguen por los fundamentos teóricos que las sostienen y por el nivel de análisis que privilegian. Luego, desde la orientación conductual, los aportes de la psicología del aprendizaje han sido fundamentales para el desarrollo de la Psicología de la emoción, al concebir el fenómeno emocional como estrechamente vinculado a los procesos de aprendizaje. Las investigaciones más relevantes dentro de este enfoque se han focalizado especialmente en el miedo y la ansiedad. La perspectiva biológica se apoya en antecedentes evolucionistas y fisiológicos. Desde el evolucionismo, el interés se centra en el componente expresivo de la emoción, mientras que, desde la fisiología, el elemento central lo constituye la activación. El análisis de los sistemas cerebrales involucrados en el procesamiento de la información emocional se aborda desde un campo multidisciplinario denominado neurociencia afectiva, cuyo propósito es delimitar los fenómenos emocionales, examinar los componentes específicos del proceso emocional y establecer los circuitos cerebrales que los sustentan. Por último, entre las estructuras cerebrales implicadas en el procesamiento emocional, la amígdala ocupa un lugar destacado. Sus aportes

más relevantes han sido evidenciados en estudios experimentales realizados con ratas, particularmente en investigaciones sobre el condicionamiento de la respuesta de miedo.

Luego, Gonzáles (2023) realiza un trabajo científico sobre el concepto de emoción, destacando que las emociones pueden entenderse como fenómenos que se construyen a partir de diversos componentes integrados dentro de marcos de conocimiento cultural. Esta concepción no desconoce la relevancia de cada uno de dichos elementos, ya que, de manera independiente, cumplen funciones fundamentales para la adaptación social. En algunos casos, estos componentes se articulan de forma conjunta y dan lugar a una experiencia emocional, mientras que en otros se manifiestan de manera separada y autónoma. En este sentido, la visión tradicional que concibe a la emoción como un mecanismo automático y estrictamente determinado por la genética parece quedar progresivamente superada. A su vez, resulta incuestionable que los aspectos vinculados al proceso emocional se adquieren a lo largo del desarrollo ontogenético mediante los procesos de socialización. Esto hace imprescindible la implementación de programas adecuados de educación emocional que posibiliten la adquisición de saberes y competencias necesarias para desenvolverse de manera eficaz en el ámbito emocional, el cual forma parte central de la vida cotidiana.

Asimismo, Ahumada (2025) refiere que las emociones son respuestas que genera nuestro organismo ante diferentes estímulos, como situaciones, objetos o personas. Se manifiestan de manera automática, espontánea y breve, produciendo cambios en nuestro cuerpo, pensamientos y conductas. Además, suelen expresarse a través del rostro y el lenguaje corporal. Cumplen una función adaptativa, ya que dirigen y movilizan nuestra energía para reaccionar de forma adecuada frente al entorno. Por ejemplo, ciertas emociones nos ayudan a alejarnos de situaciones peligrosas, mientras que otras nos impulsan a acercarnos a experiencias agradables o satisfactorias. Asimismo, desempeñan una función social, pues permiten comunicar nuestros estados emocionales a los demás, facilitando así la interacción y la adaptación dentro del grupo. Por estas razones, no se puede clasificar a las emociones como positivas o negativas, buenas o malas. Aunque algunas resulten más agradables o desagradables que otras, todas cumplen un propósito y tienen un valor funcional.

Por consiguiente, Morales (2025) manifiesta que en nuestra vida cotidiana nos enfrentamos constantemente a una amplia variedad de situaciones que despiertan en nosotros distintas formas de sentir y actuar. Esto ocurre porque, en cada experiencia, intervienen las emociones, respuestas que genera nuestro cerebro, a veces de manera inconsciente, y que influyen directamente en nuestra manera de percibir, pensar y comportarnos. El concepto de emoción constituye un elemento esencial para comprender la complejidad de la experiencia humana. Estas fuerzas

internas, comúnmente asociadas con los sentimientos, conforman el tejido de nuestra vida diaria; por ello, aprender a reconocerlas y gestionarlas resulta fundamental para nuestro bienestar. Desde la psicología emocional se destaca que todas las emociones, tanto las agradables como las desagradables, cumplen un papel vital en nuestro crecimiento personal. Desarrollar la capacidad de identificar y validar lo que sentimos es clave para mantener la estabilidad emocional y fomentar una buena salud mental. Las emociones no solo comprenden componentes subjetivos, sino también manifestaciones conductuales y variaciones en la activación fisiológica. En el ámbito de la psicología de las emociones, se resalta la relevancia de comprender los estados emocionales como respuestas adaptativas que nos permiten afrontar eficazmente las demandas del entorno, facilitando así nuestra interacción con los demás y la gestión de las diversas situaciones que enfrentamos en la vida cotidiana.

Asimismo, Hurtado (2025) destaca que las emociones son respuestas psicofisiológicas complejas que se desencadenan ante estímulos tanto internos como externos, influyendo en la experiencia subjetiva, el comportamiento y el estado fisiológico de la persona. Cumplen un papel esencial en la supervivencia, el bienestar y la interacción social, ya que orientan nuestras reacciones ante los distintos acontecimientos del entorno. Estas respuestas involucran tanto procesos mentales como corporales, ya que las emociones actúan como un sistema de señalización interna que guía nuestro comportamiento y nos permite adaptarnos a las circunstancias. Pueden experimentarse de manera agradable o positiva, como ocurre con la alegría o la felicidad, o resultar desagradables o negativas, como el miedo o la tristeza. Sin embargo, todas cumplen una función adaptativa, ayudándonos a responder adecuadamente ante los desafíos o las oportunidades que se nos presentan. Por otro lado Hurtado (2025) menciona que los sentimientos, aunque suelen confundirse con las emociones, representan la interpretación personal y consciente de las mismas. Mientras que la emoción constituye una respuesta automática e inmediata, el sentimiento surge tras un proceso de reflexión y evaluación cognitiva. Por ejemplo, la emoción del miedo puede dar lugar al sentimiento de inseguridad o alerta, y distinguir entre ambos conceptos permite entender mejor cómo las emociones influyen en nuestra vida cotidiana y en la toma de decisiones

También, la autora Morales (2025) menciona la relación entre el cerebro y las emociones, el cerebro cumple un papel esencial en la generación, procesamiento y regulación de las emociones. Desde la liberación de neurotransmisores hasta la activación de áreas cerebrales específicas, la fisiología emocional revela un complejo entramado neuronal que da origen a nuestras reacciones afectivas. La dimensión emocional del cerebro está conformada principalmente por el sistema límbico, que incluye estructuras como la amígdala y el hipotálamo, fundamentales para el procesamiento y la vivencia de las emociones. Estas regiones

trabajan de manera coordinada para evaluar el significado emocional de los estímulos y generar respuestas adecuadas ante ellos. La amígdala, ubicada en el sistema límbico, desempeñan un papel decisivo en el reconocimiento y la gestión de las emociones, especialmente en la respuesta al miedo y en la formación de recuerdos emocionales. Por su parte, el hipotálamo, estrechamente conectado con la amígdala, interviene en la liberación de hormonas del estrés y en la activación de respuestas fisiológicas. En cambio, la corteza prefrontal está asociada con la regulación emocional consciente, así como con la toma de decisiones y la planificación de conductas adaptativas. Además, resulta importante reconocer la estrecha conexión entre el cuerpo y las emociones. Estas se expresan a través de gestos, posturas y expresiones faciales, las cuales son reguladas por el sistema nervioso. En este proceso, el nervio vago cumple un rol especialmente relevante. Este nervio, que se extiende desde el cerebro hasta el abdomen, influye directamente en las respuestas emocionales y fisiológicas, afectando la frecuencia cardíaca, la digestión y los procesos de relajación. Comprender cómo el cerebro participa en la dinámica emocional permite entender mejor la forma en que las emociones influyen en nuestro comportamiento y en la toma de decisiones, revelando así la profunda interacción entre los procesos mentales, fisiológicos y conductuales que configuran la experiencia humana.

A su vez, Ahumada (2025) realiza una distinción entre emociones y sentimientos mencionando que a diferencia de las emociones, los sentimientos son estados afectivos más prolongados que vinculan nuestras emociones con los pensamientos. No aparecen de manera inmediata ni repentina, sino que se forman a partir de un proceso de reflexión cognitiva en el que intervienen evaluaciones, interpretaciones y atribuciones acerca de lo que experimentamos. En este proceso reflexivo influyen nuestras creencias, valores morales y los principios culturales del entorno al que pertenecemos, lo que nos permite adaptarnos a las normas sociales compartidas. Por ejemplo, podemos sentir culpa o vergüenza al incumplir reglas consideradas importantes dentro de nuestra comunidad, aunque esas mismas normas no tengan el mismo valor para otros grupos. Por ello, se considera que los sentimientos tienen una naturaleza más cultural que instintiva, a diferencia de las emociones.

Asimismo, Hurtado (2025) manifiesta la importancia de las emociones en el comportamiento, mencionando que juegan un papel fundamental al guiar el comportamiento diario. Por ejemplo, experimentar felicidad puede incrementar la motivación y la productividad, mientras que la tristeza puede inducir a la introspección y a actuar con mayor cautela. Estos estados emocionales afectan la manera en que las personas enfrentan diversas situaciones, toman decisiones y priorizan sus actividades. El miedo, por su parte, activa respuestas orientadas a la supervivencia, influyendo tanto en acciones inmediatas como en la planificación de estrategias futuras. La atención también se ve modulada por las emociones: una persona que siente ansiedad

tenderá a enfocarse en posibles amenazas, mientras que alguien que experimenta gratitud podrá centrar su atención en experiencias positivas y constructivas. Respecto a las relaciones sociales, las emociones son esenciales para formar y mantener relaciones sociales, ya que facilitan la comunicación emocional y promueven la empatía y la comprensión mutua. Compartir emociones de manera sincera con amigos o familiares fortalece los lazos afectivos y contribuye al bienestar general. Asimismo, la capacidad de reconocer y gestionar emociones es clave para resolver conflictos y prevenir malentendidos en la interacción cotidiana. Sentimientos como la confianza y el amor consolidan vínculos, mientras que emociones como la desconfianza pueden debilitarlos. En el contexto social, un manejo adecuado de las emociones permite establecer relaciones sólidas y duraderas, favoreciendo la convivencia y la cooperación.

Finalmente, Ahumada (2025) menciona que existen diferentes tipos de emociones, en un principio emociones básicas caracterizadas por patrones de respuesta comunes en todos los seres humanos, Algunas de ellas pueden ser la alegría, la cual es una sensación placentera y agradable que se manifiesta mediante la sonrisa, la risa, el brillo en los ojos, el buen humor o la sensación de bienestar y satisfacción. La tristeza, que se caracteriza por sentimientos de decaimiento, melancolía o sufrimiento que aparecen ante la pérdida o separación de algo o alguien significativo. Se puede expresar a través del llanto, los ojos llorosos, el nudo en la garganta, la lentitud en los movimientos o la sensación de cansancio.

Luego, la rabia, la cual es una emoción que se manifiesta como una sensación de irritación o enojo ante la percepción de una amenaza, injusticia o frustración. Activa nuestra energía interna y nos impulsa a protegernos, establecer límites o defender aquello que consideramos valioso. Se considera una emoción que ha favorecido la supervivencia de la especie humana, ya que prepara al organismo para reaccionar mediante la lucha o la huida ante un posible peligro.

Siguiendo la misma línea se encuentra el temor, el cual se trata de una emoción de inquietud o miedo que surge cuando enfrentamos algo desconocido o percibido como una amenaza para nuestra seguridad o nuestra vida. Puede manifestarse mediante dificultades para respirar, aceleración del pulso, sudoración en las manos, tensión muscular, temblores, sobresaltos, gritos, llanto o una sensación de inmovilidad acompañada del deseo de escapar. El temor cumple una función protectora, ya que nos mantiene atentos al entorno y nos ayuda a evitar, huir o enfrentar los peligros, garantizando así nuestra supervivencia y bienestar. Finalmente, el desagrado es una emoción que se experimenta como una sensación de repulsión o asco ante estímulos que consideramos desagradables, contaminantes o potencialmente dañinos. Se reconoce fácilmente por ciertos gestos corporales, como arrugar la nariz, bajar las comisuras de los labios, sacar ligeramente la lengua o mostrar signos de náusea e incluso ganas de vomitar y tiene una función adaptativa, pues nos aleja de elementos o situaciones que podrían representar un riesgo para nuestra salud o integridad.

Segunda infancia y tecnología

Existen diferentes perspectivas acerca de los efectos, ya sean positivos o negativos, que las tecnologías ejercen sobre la infancia.

Al comienzo, Irwin et al. (2007) definen la primera infancia como el periodo que va desde el desarrollo prenatal hasta los ocho años. Argumentan que las experiencias vividas en estos primeros años constituyen los cimientos para toda la vida, ya que el Desarrollo en la Primera Infancia (DPI), que incluye los ámbitos físico, socioemocional y lingüístico-cognitivo, afecta de forma sustancial el aprendizaje inicial, el éxito escolar, la capacidad económica, el entramado social y la salud.

Asimismo, Feldman (2008) manifiesta que a medida que los especialistas en desarrollo se concentran en áreas temáticas específicas, suelen enfocarse también en determinados rangos de edad. Por lo general, organizan la infancia y la adolescencia en grandes etapas: el periodo prenatal (de la concepción al nacimiento), la primera infancia (del nacimiento a los tres años), la etapa preescolar (de los tres a los seis años), la niñez intermedia (de los seis a los doce años) y la adolescencia (de los doce a los veinte años).

Aunque la mayoría de los expertos acepta estas divisiones generales, los límites de edad son, en muchos casos, arbitrarios. Si bien algunos periodos tienen fronteras claras, por ejemplo, la infancia comienza con el nacimiento, la etapa preescolar termina al iniciar la educación primaria y la adolescencia se activa con la maduración sexual, otros no presentan cortes tan definidos. Un ejemplo es la transición entre la niñez intermedia y la adolescencia, que suele ubicarse alrededor de los doce años. Dado que este límite depende de un cambio biológico como la pubertad, que aparece a edades muy variables entre individuos, la edad exacta en la que comienza la adolescencia puede diferir considerablemente de una persona a otra. En síntesis, existen amplias diferencias individuales en cuanto al momento en que las personas viven ciertos acontecimientos. Parte de esta variabilidad responde a factores biológicos: cada individuo madura a su propio ritmo y alcanza los hitos del desarrollo en tiempos diferentes. No obstante, los factores ambientales también influyen de manera importante en la edad en que ocurren determinados eventos. Por ejemplo, la edad típica en que se forman los primeros vínculos románticos varía entre culturas, dependiendo en parte de las ideas y normas que cada sociedad tiene sobre este tipo de relaciones.

Por otro lado, Zapata Ospina y Restrepo Mesa (2013) señalan que la primera infancia es una etapa de enorme importancia para el desarrollo de la persona. Durante esos años, los

niños aprenden de una manera singular, ya que parten de lo más simple y cercano a su experiencia, y requieren que el aprendizaje sea ameno y lúdico para que realmente sea efectivo. No obstante, muchas veces se decide lo que los niños deben aprender sin considerar sus necesidades particulares, y al planificar cómo enseñar, se tiende a buscar un modelo que funcione para un “niño promedio”, ignorando las diferencias individuales.

Asimismo, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2003) junto con la Organización Mundial de la Salud (2013) definen la primera infancia como el periodo que abarca desde la gestación hasta los ocho años, y lo consideran esencial para el crecimiento y el desarrollo del individuo, pues las vivencias de esa etapa pueden dejar marcas duraderas a lo largo de la vida.

Siguiendo esta perspectiva, Perinat (2016) afirma que la primera infancia se convierte en el momento en el cual se establece el vínculo adulto-niño y se construyen los afectos, fundamentales para muchos aprendizajes característicos del ser humano. Además, la infancia implica la adquisición de conocimientos relacionados con valores, normas, costumbres y demás componentes culturales; la manera en que la familia transmite estos aprendizajes incide en el desarrollo de habilidades tales como la solución de problemas, las conductas prosociales y la regulación emocional.

A su vez, Faas (2018) menciona que en los estudios sobre la infancia se pueden distinguir principalmente dos enfoques al definirla, cada uno resaltando distintos aspectos. El primero concibe la infancia como un fenómeno individual, es decir, como una etapa específica en la vida de cada persona que comienza con el nacimiento y se extiende hasta aproximadamente los 12 años, cuando surgen los primeros cambios hormonales, físicos y psicológicos característicos de la pubertad. En este sentido, la infancia se entiende como un período de crecimiento y desarrollo fundamental para la evolución posterior del ser humano, abarcando aspectos motores, cognitivos, sociales y afectivos. El segundo, concibe la infancia como una construcción social y simbólica, cuyas características dependen del contexto histórico, político, económico y cultural en el que se desarrolla. Esto se refleja en cómo las concepciones sobre la niñez han variado significativamente a lo largo del tiempo y según la región o lugar de origen. Por esta razón, quienes sostienen esta perspectiva prefieren hablar de “infancias” en plural, en lugar de referirse a la infancia como un fenómeno único.

También, Poza (2018) realiza un recorrido sobre la psicología del desarrollo, mencionando que la psicología del desarrollo infantil es una rama de la psicología que se enfoca en estudiar los cambios físicos, cognitivos, emocionales y sociales que ocurren desde el nacimiento hasta

la adolescencia. Durante esta etapa, los niños no solo experimentan crecimiento físico, sino que también desarrollan su capacidad para pensar, comunicarse, relacionarse y comprender el entorno que los rodea. El periodo infantil es fundamental para establecer las bases del desarrollo posterior. Los bebés exploran su entorno, forman vínculos afectivos, como el apego con sus cuidadores, y adquieren habilidades motoras básicas. En esta etapa, la interacción y el juego resultan esenciales para el aprendizaje y el desarrollo integral del niño.

A su vez Poza (2018) hace un breve recorrido sobre la teoría sociocultural, donde su pionero fue Lev Vygotsky (1934), psicólogo ruso, quien propuso un enfoque innovador sobre el desarrollo cognitivo, centrando su atención en la influencia del contexto social y cultural. A diferencia de otros teóricos que se enfocan en el desarrollo individual, Vygotsky sostenía que la mente y el aprendizaje están estrechamente ligados a las interacciones sociales. Uno de sus conceptos fundamentales es la zona de desarrollo próximo (ZDP), que describe la diferencia entre lo que un niño puede lograr por sí mismo y lo que puede alcanzar con la ayuda de alguien más experimentado.

Según Vygotsky (1934), el aprendizaje más eficaz ocurre dentro de esta zona, cuando el niño recibe orientación y apoyo. El psicólogo también resaltaba la importancia de la mediación cultural en el desarrollo cognitivo. Herramientas como el lenguaje, los símbolos y los sistemas numéricos, transmitidas de generación en generación, son esenciales para que los individuos construyan significados y comprendan su entorno. El lenguaje ocupa un papel central en su teoría, ya que los niños utilizan el “habla egocéntrica” no solo para comunicarse, sino también para organizar su pensamiento. Con el tiempo, esta forma de lenguaje se internaliza y se transforma en pensamiento verbal. Finalmente, Vygotsky promovía el aprendizaje colaborativo, defendiendo que las interacciones sociales con compañeros y educadores potencian el desarrollo cognitivo y hacen más efectivo el proceso de aprendizaje.

Por su parte, Suárez y Perera (2019) sostienen que en la primera infancia se asientan los pilares del desarrollo futuro. Desde el nacimiento, el niño es parte de un proceso educativo que permite en esos primeros años obtener habilidades fundamentales que marcarán su vida adulta. Se trata de una transición progresiva: de la dependencia total hacia una autonomía creciente, lo cual ha sido comprobado por investigaciones. Este periodo se caracteriza por cambios cualitativos claves en los ámbitos biológico, motor, psicológico y social.

En la misma línea, Marín (2019) indica que la trascendencia de los primeros tres años de vida en el desarrollo infantil ha sido reconocida internacionalmente por la Organización

Mundial de la Salud desde el año 2007. Esta organización sostiene que la primera infancia es la etapa más esencial del ciclo vital. Un desarrollo saludable e integral, físico, socioemocional y lingüístico-cognitivo, y en estos primeros años tiene consecuencias profundas y duraderas para el bienestar general de la persona.

De igual manera, Venancio (2020) añade que se reconoce actualmente que el periodo intrauterino y los primeros años tras el nacimiento son fundamentales para el desarrollo tanto físico, como emocional y cognitivo. Durante la gestación y los primeros mil días ocurre un rápido desarrollo cerebral, en el que los circuitos neuronales se forman y se ajustan mediante estímulos y relaciones afectivas. La salud física y emocional, las habilidades sociales, y las capacidades lingüísticas y cognitivas que emergen en estos primeros años son vitales para el éxito futuro en la escuela, en el trabajo y en la comunidad. Sin embargo, pese a la evidencia de esta importancia, se calcula que más de 200 millones de niños menores de cinco años en países de ingresos bajos y medios no alcanzan su pleno potencial de desarrollo por exposición a riesgos biológicos, ambientales y psicosociales.

Por consiguiente, Espitia et al. (2020) enfatizan que en la primera infancia se configuran distintos procesos cognitivos esenciales para el desarrollo integral, y que la autorregulación del aprendizaje aparece como una vía clave para favorecer que los niños y niñas aprendan de modo significativo.

Del mismo modo, Remorini (2021) explica que, en los estudios clásicos sobre el desarrollo, la primera infancia se ha conceptualizado como una etapa compuesta por varios estadios, que reflejan transformaciones progresivas. Los límites temporales que definen esta etapa han variado con el tiempo, lo cual ha favorecido que surjan nociones como la de “primera infancia”, con el fin de destacar los cambios críticos de este periodo, que requieren seguimiento e intervención especializada.

A su vez, la asociación de UNICEF situada en Uruguay (2023) menciona que entre los 0 y los 6 años la tecnología no aporta nada al desarrollo de niños y niñas. Más allá de esto, en contextos en los que se dé un uso, es importante tener en cuenta algunas consideraciones. Desde la psicología, se reconoce que la tecnología en la primera infancia implica tanto riesgos como beneficios, especialmente en lo que respecta al desarrollo cognitivo y socioemocional. Entre los riesgos se encuentra la exposición excesiva a las pantallas, la cual puede perjudicar la atención, el desarrollo del lenguaje, las habilidades sociales y la regulación emocional. Sin embargo, cuando se utiliza de forma moderada y con la guía de un adulto, la tecnología puede convertirse en una herramienta valiosa para el aprendizaje y la interacción. Siguiendo con esta

línea, resalta que pasar demasiado tiempo frente a las pantallas limita la capacidad de los niños y niñas para reconocer gestos y desarrollar habilidades sociales, aspectos fundamentales para la formación de la empatía. Las interacciones cara a cara son esenciales, ya que constituyen la única vía mediante la cual los pequeños aprenden a interpretar y responder a las señales no verbales. Durante los primeros años, antes de adquirir el lenguaje, la comunicación de los bebés es completamente no verbal; dependen de observar los rostros para comprender significados y emociones, cómo distinguir si una persona está contenta o molesta. Este intercambio directo entre adultos y niños resulta crucial para el desarrollo cerebral. Por ello, la exposición excesiva a las pantallas puede disminuir la capacidad de los bebés para reconocer emociones y manejar la frustración, además de restar tiempo a actividades fundamentales para su crecimiento cognitivo, como el juego y la interacción con otros niños, y esto se perpetúa reduciendo la capacidad de ser empáticos en la niñez.

Existen diferentes perspectivas acerca de los efectos, ya sean positivos o negativos, que las tecnologías ejercen sobre la infancia.

En un comienzo, Rodulfo (2013) emplea el término “pantalla” para describir lo que genera una atracción intensa, una pasión que se evidencia ya hacia el final del segundo semestre de vida del bebé. Define el juguete tecnológico o digital como aquel juego que integra elementos digitales: consolas, celulares, computadoras u otros juguetes digitales. Ante la pregunta sobre si los videojuegos o juguetes digitales son completamente “culpables” de los efectos negativos, Rodulfo (2013) responde que no tienen nada malo en sí mismos, siempre que se integren como una opción más junto con los juguetes tradicionales. El problema real aparece cuando el niño se vuelve dependiente de ellos o no cuenta con alternativas.

El autor sostiene que si bien los chicos muestran una gran rapidez para dominar estos aparatos y los encuentran muy atractivos, a veces casi como única forma de entretenimiento, esta situación puede ser preocupante si el uso de pantallas desplaza otras actividades: juegos imaginativos, juguetes físicos, recreación variada. Es importante que los niños entiendan cuándo usan tecnología y para qué, y aquí recae gran parte de la responsabilidad de los adultos. Por último manifiesta que cuando la tecnología ocupa la mayor parte del juego, se reducen las oportunidades para ejercitar la creatividad, la imaginación y para que el cuerpo se desarrolle sensorial y corporalmente. El sedentarismo, la sobrecarga de estímulos sensoriales poco estructurados o caóticos pueden afectar negativamente habilidades esperadas para cada edad. Habitualmente, los niños expuestos desde muy temprano a estos estímulos llegan a la escuela con dificultades en el control de la atención y de la autorregulación, aspectos cruciales para el aprendizaje, lo cual puede derivar en problemas en su comportamiento (Rodulfo, 2013).

Asimismo, Radesky (2015) advierte que el uso excesivo de estos dispositivos en la infancia puede interferir con el desarrollo de la empatía, de las habilidades sociales y de resolución de problemas, competencias que típicamente se adquieren a través del juego libre, la exploración y la interacción con otros niños.

Por otro lado, Céspedes (2016) considera que el uso de tecnologías digitales por parte de los niños es un asunto complejo, particularmente antes de los 10 años, pues en ese periodo se desarrollan rápidamente muchas funciones cerebrales relacionadas con la comunicación interpersonal y cuanto más temprano se introducen estas tecnologías, menores oportunidades se presentan para desarrollar habilidades tales como reconocer lo que siente otro a través de señales como la mirada, interpretar claves no verbales, ajustar la conducta al contexto, la empatía o la atención espacial. También afectaría la práctica de reglas sociales básicas como saludar, agradecer, pedir permiso. Por otro lado, Céspedes (2016) puntualiza que cuando la tecnología se usa intencionadamente, con objetivos claros, especialmente en ambientes educativos, puede ser muy valiosa. No es lo mismo que un niño juegue solo aislado con un videojuego que cuando lo hace en compañía de otro niño o de un adulto que lo guía y respecto a eso menciona que algunos juegos digitales, sobre todo los que tienen rutas de resolución ya establecidas, promueven la repetición más que la invención, lo que podría limitar la creatividad. Otra parte de la literatura sostiene que los juegos digitales más complejos pueden estimular funciones cognitivas como la anticipación, la evaluación, la selección, la resolución de problemas, la adaptación a estímulos múltiples, las habilidades visomotoras y espaciales, etc., enriqueciendo el pensamiento en sus distintos niveles.

Luego, Di Rocco et. al (2018) consideran que el juego es un trabajo psíquico fundamental durante los primeros años de vida y que desempeña un papel clave en la formación de la subjetividad, y se cuestionan sobre el impacto de las nuevas tecnologías y su uso en la primera infancia. De este modo, entendemos el juego como la actividad principal de la infancia, mediante la cual el niño expresa sus emociones, proyecta objetos y situaciones imaginadas sobre objetos materiales, y utiliza los recursos del entorno para desarrollar y manifestar su mundo interior. A partir de la instalación en nuestras vidas de la tecnología, y utilizada por el público infantil para jugar, se reflexiona sobre cómo estas nuevas formas de juego afectan la vinculación con otros, tanto padres como pares, cuando la relación está mediada por la pantalla, y sobre qué espacio queda para la creatividad. Si consideramos el juego como una capacidad innata de todo niño, el entorno social tiene la función de apoyarlos para desarrollarla. En este sentido, se resalta la importancia del rol de los adultos en las

actividades lúdicas, participando activamente, ya que de su intervención depende cómo se utilicen estas herramientas o dispositivos. Según Di Rocco et al. (2018), el desafío recae en los adultos, quienes deben pensar y orientar el uso de los nuevos modos de juego que han surgido en las generaciones actuales. Frecuentemente, los niños llevan al consultorio materiales de los juegos virtuales que ocupan gran parte de su día, estos pueden servir tanto como recurso para comprender al niño, como estímulo para generar nuevas producciones creativas, como dibujos o juegos simbólicos, siendo en este proceso donde se puede apreciar lo más singular del sujeto en formación.

Por consiguiente, Pedrauzo et al. (2020) analizan que en los últimos años, la exposición temprana y prolongada de los niños a las pantallas se ha convertido en una preocupación central dentro del ámbito pediátrico y educativo. La rápida expansión de dispositivos electrónicos, como televisores, teléfonos inteligentes, tabletas y computadoras, ha modificado profundamente las rutinas familiares y los modos de interacción en la primera infancia. Diversas investigaciones señalan que el uso excesivo o no supervisado de estas tecnologías puede incidir en el desarrollo psicomotor, cognitivo, lingüístico y socioemocional de los niños pequeños. Un estudio realizado en la Clínica Medrano, perteneciente al Sindicato de Trabajadores del Comercio de la Institución de Seguro de Salud en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (Argentina), exploró precisamente este fenómeno. La investigación se centró en niños menores de 4 años y analizó la relación entre el tiempo frente a pantallas y la preocupación parental respecto al desarrollo infantil. A través de encuestas anónimas aplicadas entre febrero y mayo de 2018 a 150 madres y padres de niños de entre 18 meses y casi 4 años, se identificó que todos los niños utilizaban al menos un dispositivo electrónico. La televisión fue el medio más habitual (98 %), seguido por los teléfonos inteligentes (80 %), las tabletas (52,7 %) y las computadoras (24 %). El tiempo promedio de exposición diaria fue de 2,25 horas, lo que evidencia un contacto temprano y sostenido con las pantallas. Estos resultados reflejan una tendencia generalizada: la tecnología ocupa un lugar cada vez más relevante en la vida cotidiana de los niños, incluso desde edades muy tempranas. La exposición prolongada puede interferir con actividades esenciales para el desarrollo integral, como el juego libre, la exploración motora y la interacción social directa. En este sentido, los hallazgos de la Clínica Medrano coinciden con la literatura internacional que advierte sobre los posibles efectos adversos del uso excesivo de pantallas, tales como retrasos en el lenguaje, dificultades de atención o alteraciones en la motricidad fina.

De este modo, Pedrauzo (2020) finaliza el estudio contribuyendo a la comprensión del papel de las familias y los profesionales de la salud en la regulación del acceso tecnológico en la primera infancia. Asimismo, refuerza la necesidad de promover estrategias de

acompañamiento parental y educación digital temprana, orientadas a equilibrar el uso de la tecnología con experiencias de aprendizaje y desarrollo más saludables.

En este contexto, Figueroa Duarte et al. (2020) destacan que, en el transcurso de los últimos cinco años, la mayor accesibilidad económica y la reducción de costos de estos dispositivos han favorecido su uso inapropiado, especialmente en hogares con escasa orientación sobre los límites y finalidades de su empleo. Según los autores, tres factores principales explican la expansión generalizada del uso de tecnologías digitales en la población infantil: (1) la reducción sostenida de los precios de los dispositivos, (2) las estrategias comerciales agresivas impulsadas por el mercado tecnológico, y (3) los subsidios ofrecidos por los proveedores de servicios móviles, que facilitan el acceso a teléfonos inteligentes y tabletas desde edades tempranas. Estos factores han contribuido a una presencia cada vez más constante de las pantallas en el entorno familiar, muchas veces sin el acompañamiento ni la mediación de los adultos responsables. Un aspecto relevante señalado por el estudio es que los padres con menores recursos económicos tienden a solicitar con mayor frecuencia orientación profesional acerca del contenido y la calidad del material que consumen sus hijos. Esta tendencia pone de manifiesto la existencia de una brecha digital y educativa, en la que no solo el acceso a la tecnología es desigual, sino también la capacidad para gestionarla de manera crítica y formativa.

Desde una perspectiva teórica, estos hallazgos subrayan la importancia de comprender el uso de la tecnología infantil como un fenómeno socioeconómico y cultural, en el que la disponibilidad de dispositivos no garantiza necesariamente un uso educativo o saludable. Por el contrario, la falta de mediación adulta y de alfabetización digital familiar puede conducir a prácticas de consumo pasivo o inadecuado, con posibles repercusiones en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños.

También, Flix (2024) manifiesta que hoy en día, los dispositivos tecnológicos son una parte integral de la vida de niños y adolescentes. Las pantallas, internet y las redes sociales se han vuelto componentes esenciales de su rutina diaria. No obstante, la exposición continua a estas herramientas conlleva diversas repercusiones psicológicas que pueden influir en el desarrollo y bienestar de los jóvenes. De esta manera, señala la influencia en el desarrollo cognitivo y emocional, la cual en el desarrollo cognitivo, el uso habitual de dispositivos tecnológicos presenta tanto ventajas como desventajas ya que por un lado, las herramientas educativas pueden favorecer el aprendizaje y la creatividad; por otro, el exceso de contenido de entretenimiento puede perjudicar la atención y la concentración. Además, la multitarea digital disminuye la capacidad de los jóvenes para concentrarse en una sola actividad,

afectando su desempeño académico. Respecto al desarrollo emocional, el uso de redes sociales y la exposición a contenidos en línea crean en una búsqueda constante de aprobación y validación externa. Compararse continuamente con las vidas idealizadas que observan en estas plataformas puede provocar frustración, inseguridad y, en algunos casos, afectar negativamente su autoestima. Flix (2024) es uno de los profesionales que asocia el uso de la tecnología con la salud mental, ya que remarca que los niños también podrían padecer ansiedad o depresión ya que la presión por mantenerse conectados puede aumentar el estrés. Asimismo, el miedo a perderse algo, conocido como FOMO (por sus siglas en inglés), contribuye a elevar los niveles de ansiedad. Luego, es otro de los autores que menciona el aislamiento haciendo hincapié en que las tecnologías facilitan la comunicación a distancia, también pueden disminuir las interacciones cara a cara. Esto puede derivar en aislamiento social, afectando la capacidad de socializar y desarrollar empatía y en situaciones más extremas pueden tener dificultades para formar relaciones fuera del entorno digital.

A su vez, la Psicóloga Tsipkis (2024) describe cómo son las infancias de nuestro presente, mencionando que al referirnos al niño, niña y adolescente como sujetos de derecho, se vuelve necesario considerar de manera integral todos los aspectos que los constituyen, tales como el juego, la familia, la alimentación, la vivienda y la escolaridad. La infancia debe ser entendida como una categoría sociopolítica que incluye tanto a las niñas como a las adolescencias y que, más allá de las discusiones terminológicas, incorpora de manera central la noción de temporalidad. Con frecuencia, la infancia se confunde con la niñez y se representa como una etapa idealizada de felicidad, evocada desde la mirada adulta. Sin embargo, en contextos atravesados por la crueldad social y el debilitamiento de las políticas públicas de cuidado, el desamparo se profundiza y genera situaciones de vulneración que afectan a infancias, adolescencias y familias. En este marco, no alcanza con la mera enunciación de los derechos, sino que resulta imprescindible revisar de qué modo las políticas públicas encarnan y sostienen determinadas concepciones de niño, niña y adolescente. Desde el ámbito educativo, se observan con preocupación ciertas orientaciones que se materializan en propuestas aplicadas acríticamente por quienes las ejecutan. En particular, la perspectiva de las teorías del refuerzo concibe a un sujeto pasivo y receptivo, al que se le transmite información de manera externa, suponiendo que su cerebro funciona como un simple depósito de datos. Este enfoque configura un sujeto atrapado en la obediencia y la repetición mecánica, próximo a lógicas de sometimiento, como si tales prácticas fueran consideradas naturales o esperables.

Por consiguiente, Iwan (2024) menciona el vínculo de las parentalidades en tiempos modernos, resaltando que debido a la preponderancia de la tecnocracia, se observa que las interacciones sociales más profundas y matizadas, incluyendo la forma en que educamos,

criamos a nuestros hijos, o abordamos la salud, están siendo progresivamente interpretadas y gestionadas como simples problemas técnicos que requieren una solución procedimental estandarizada. En la actualidad, la parentalidad, entendida como el ejercicio psicológico de la maternidad y la paternidad, atraviesa una situación de crisis. Esta se vincula con la transformación de las significaciones sociales y con el debilitamiento de valores asociados al deber y a la autoridad, lo que contribuye a la pérdida de marcos simbólicos de sostén de las subjetividades, impactando directamente en las funciones materna y paterna. Asimismo, los avances tecnológicos no solo han modificado el ámbito laboral, sino también las modalidades de comunicación y la organización del tiempo, influyendo de manera significativa en campos como la medicina, los procesos de aprendizaje y, de forma particular, en las prácticas de crianza de niños, niñas y adolescentes. Luego, la autora destaca que en un futuro estos mismos padres, al acompañar a sus hijos en la etapa adolescente, suelen experimentar dificultades para comprender las conductas disruptivas que estos manifiestan tanto en el contexto familiar como en el escolar. Muchas de las expresiones conductuales de los adolescentes en la actualidad, que en ocasiones son interpretadas como patológicas e incluso objeto de medicalización, como sucede con la ludopatía, responden en realidad a problemáticas de orden social, en las que los jóvenes son progresivamente orientados y configurados como consumidores dentro de las lógicas del marketing contemporáneo.

A su vez, García (2025) menciona que en la actualidad, estamos constantemente rodeados de dispositivos electrónicos, como tablets, teléfonos inteligentes, televisores y computadoras, que captan por completo nuestra atención. Este hábito no resulta favorable para nuestro desarrollo cognitivo, ya que dedicamos una gran cantidad de tiempo frente a las pantallas. De esta manera señala que una de las responsabilidades fundamentales de los padres es ayudar a sus hijos a tranquilizarse, proporcionándoles las herramientas necesarias para desarrollar una adecuada regulación emocional en la vida adulta. Los niños no adquieren estas habilidades por sí mismos; sólo mediante sus guías pueden aprender a calmarse, esto desemboca en que cuando los hijos alcanzan un alto nivel de frustración, intenta distraerlos con comida, juguetes, el teléfono o la tablet. Para nuestra sorpresa, esto suele funcionar: los sonidos, colores, imágenes y movimientos logran calmar al niño, y a nosotros también. Sin embargo, al ver que resulta efectivo, tendemos a recurrir a este recurso con frecuencia, lo que puede derivar en un uso excesivo de la tecnología en edades tempranas, justo durante un periodo crucial para el desarrollo cerebral del niño. Por lo tanto, todo esto, aunque ayuda a recuperar la calma, puede generar consecuencias negativas a largo plazo para el desarrollo del niño. Entre las consecuencias mencionadas por García (2025) se destacan el aislamiento, ya que al no establecer una conexión emocional con lo que siente nuestro hijo, no logramos comprender ni apoyar para identificar la causa de su llanto o rabieta. De este modo, le

enseñamos a manejar sus emociones mediante la distracción, lo que impide que desarrolle una regulación emocional adecuada frente a estados negativos. Otra de las consecuencias a destacar es que ralentiza su aprendizaje, ya que en la primera infancia, el juego simbólico tiene un papel especialmente importante. Este tipo de juego consiste en que los niños se imaginen desempeñando distintos roles, como ser mamá, profesora o médico, o en que representen acciones cotidianas, como dar de comer o bañar a un muñeco, o usar un palo como si fuera un cepillo de dientes. A través de estas actividades, los niños pueden comprender e interiorizar el mundo que los rodea.

Luego, Elgier (2025) analiza los peligros del consumo pasivo, la importancia de la guía de los adultos y las desigualdades que la tecnología puede acentuar en contextos vulnerables, mencionando que aunque en muchos hogares las pantallas ocupan un papel central en la crianza diaria, su equipo empezó a cuestionarse cuáles son las implicaciones de esto para los niños. Señala que, según sus investigaciones, el impacto de las pantallas no es completamente positivo ni completamente negativo sino que es un tema complejo que depende de cómo, cuándo y con quién se utilicen. De esta manera, menciona que bajo ciertas circunstancias, el uso de pantallas en la infancia puede resultar beneficioso. Cuando un adulto acompaña, señala y plantea preguntas, el niño aprende más, favoreciendo la adquisición de nuevas palabras, el desarrollo de habilidades cognitivas como la atención conjunta e incluso el fortalecimiento de la alfabetización temprana. Sin embargo, se advierte que un uso prolongado y pasivo, sin interacción ni supervisión, puede generar efectos negativos. Se ha observado un menor desarrollo del lenguaje expresivo, dificultades para mantener la atención y una reducción del tiempo dedicado al juego libre, el cual es fundamental en esta etapa. El juego simbólico, como usar una piedrita imaginándola como un auto, estimula la imaginación, la narración y la interacción cara a cara, aspectos que ninguna pantalla puede sustituir. Durante la pandemia, muchos niños pasaron la primera infancia con escaso contacto con sus pares o con adultos disponibles, lo que limitó sus oportunidades de jugar, crear e imaginar. En ese contexto, se evidenció la diferencia: algunos niños incluso necesitaban que se les enseñara a desarrollar su imaginación.

Finalmente, el abogado Ciampa Dolárd (2025) menciona la nueva ley de regulación digital N° 15.534, la cual apunta a promover un uso saludable de la tecnología dentro de las instituciones de nivel primario públicas y privadas de la provincia de Buenos Aires, destacando que esta iniciativa fue aprobada el 18 de septiembre del año 2025, y obliga al poder ejecutivo provincial a reglamentarla luego de su sanción. Dicha ley apunta a regular la utilización de la tecnología por parte de los estudiantes promoviendo una utilización responsable de las pantallas, en el ámbito de establecimientos educativos. Por otro lado, el

uso de las mismas deberán ser completamente para fines pedagógicos, y deberán incrementar la campaña confeccionando carteles, folletos, y charlas informativas, mencionando los efectos nocivos de la exposición de pantallas en niños de hasta 12 años de edad, a su vez, promoviendo un uso saludable de las tecnologías.

Método

La investigación se realizó desde una metodología cualitativa con un enfoque narrativo, a fin de comprender el fenómeno desde las perspectivas, significados y experiencias de los sujetos involucrados para, a partir de sus narraciones, construir y comprender ciertos aspectos de interés investigativo (Hernández Sampieri et al., 2014). Es decir, con este estudio se busca examinar el lugar otorgado a la tecnología en la cotidianeidad de niños y niñas y su papel en sus experiencias emocionales, desde la perspectiva de los Licenciados en Psicología de la localidad de San Miguel, de la provincia de Buenos Aires. En el marco de este estudio cualitativo, el fenómeno se abordó desde un diseño narrativo. Este se considera pertinente ya que posibilita explorar, describir y comprender las experiencias de los actores con respecto al tema investigado para, a partir de sus discursos, descubrir los elementos propuestos (Hernández Sampieri et al., 2014).

Diseño

Con el diseño elegido se permitió profundizar la comprensión del lugar otorgado a la tecnología y la incidencia de la misma en la infancia, desde la perspectiva de los Licenciados en Psicología, según lo observado en las conductas e interacciones de los niños/as en sus espacios terapéuticos. Estas mismas se desarrollan en el ámbito clínico, los cuales son públicos y privados, abarcando el rango etario de los niños de 6 a 12 años aproximadamente, teniendo los profesionales experiencia de más de dos años.

Participantes

En sintonía con el enfoque de la investigación y con el tamaño mínimo de unidades o casos recomendados para los estudios cualitativos la muestra quedó conformada por 13 sujetos de ambos sexos con edades comprendidas entre los 25 y 55 años. Del total de participantes, 13 son Licenciados/as en Psicología ejerciendo en el ámbito de la clínica privada.

Técnica de recolección de datos

Como en todo estudio cualitativo, el procedimiento empleado para la selección de la muestra se realizó de manera arbitraria e informal. Se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia. El fundamento fue la conveniente accesibilidad y proximidad para la investigación de los sujetos participantes (Hernández Sampieri et al., 2014). De este modo, la muestra se constituyó por las Licenciadas en Psicología que se encuentran a disposición, en el contexto cercano a la investigadora:

Criterios de inclusión:

- Licenciados en Psicología que tengan experiencia laboral con niños y niñas del rango etario que le corresponde, de seis a doce años aproximadamente.
- Psicólogos con experiencia y antigüedad superior a dos años.
- Psicólogos que expresen voluntad de participar a través del consentimiento informado.

Criterios de exclusión:

- Licenciados en Psicología que no trabajen con el rango etario requerido el cual abarca la segunda infancia.
- Psicólogos/as con una antigüedad inferior a dos años, o en uso de licencia.
- Psicólogos/as que no expresan conformidad en participar a través del consentimiento informado.
- Psicólogos/as que no estén matriculados en la provincia de Buenos Aires.

Esta modalidad, según Hernández Sampieri et al. (2014, p.403) “se basa en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información”. Siguiendo esta línea argumental, el orden y el ritmo de las preguntas se adaptarán a cada participante, con el objetivo de obtener el punto de vista único y profundo del entrevistado.

Se diseñó un modelo de entrevista apto para Licenciados en Psicología compuestas por 10 preguntas (anexo 1) y para obtener perspectivas y opiniones detalladas de los participantes desde su propio lenguaje, cada guía incluyó preguntas abiertas y neutrales, como, por ejemplo, preguntas de opinión, preguntas para ejemplificar, y de expresión de sentimientos (Hernández Sampieri et al., 2014).

Procedimiento

La recolección de datos se lleva a cabo en el contexto presencial, pudiendo tener un acercamiento a los profesionales para realizar las entrevistas y obtener del mismo modo los

consentimientos informados por parte de ellos. De este modo, se estima que el tiempo en el que demandará cumplimentar la entrevista teniendo en cuenta que será semiestructurada, es de una hora por cada participante. Finalmente, el acercamiento se solicitó previamente a la autorización de los participantes y de esta manera se pactó las reuniones de manera individual y presencial con el objetivo de cumplimentar el trabajo de investigación.

Resultados

Este estudio cualitativo se realiza en San Miguel, Buenos Aires, en 2025, se analiza el papel de la tecnología en el desarrollo emocional de niños de 6 a 12 años. Se entrevista a trece psicólogos con experiencia en esos rangos etarios. En los resultados se considera que la ausencia de tecnología a esas edades es crucial para el desarrollo integral y la adquisición de habilidades sociales y emocionales. A nivel familiar, el impacto tecnológico depende de las creencias de cada hogar. Específicamente, el uso sin propósito ni límites en casa está reemplazando el juego y la interacción social, lo que puede generar limitaciones significativas en el desarrollo infantil.

A continuación se describen los principales resultados obtenidos de la investigación la cual se elaboraron a partir de un proceso de análisis cualitativo de las respuestas proporcionadas por los/as licenciados/as en Psicología. Los hallazgos se organizaron en categorías temáticas donde se reflejan las perspectivas respecto del uso de la tecnología en la segunda infancia (6 a 12 años).

En primer lugar, se responde acerca del consumo digital, y la caracterización de este mismo en la segunda infancia, de este modo, el análisis de las entrevistas permitió identificar patrones definidos respecto a los dispositivos utilizados, las plataformas preferidas y las motivaciones que impulsan el uso de tecnologías en niños de entre 6 y 12 años.

Respecto a los dispositivos y contenidos más frecuentes, se señala que los dispositivos más mencionados en el ámbito clínico son el teléfono móvil y la tablet, seguidos por la televisión. En cuanto a plataformas y tipos de contenido se evidenció diferentes tipos, las plataformas de consumo rápido como YouTube y TikTok se destacan como los principales espacios de acceso a videos breves, de alto impacto visual y sensorial. Por otro lado, los videojuegos interactivos se mencionaron reiteradamente como videojuegos con componentes sociales y multijugador, como Roblox, Minecraft, Free Fire y Fortnite. Estas plataformas funcionan además como

espacios de socialización mediante chat y comunicación por voz (por ejemplo, Discord o funciones internas del juego), y así los describen tres de ellas: *“YouTube, una de las más importantes, después juegos, Roblox, Minecraft.”* (E.2 comunicación personal, 17 de noviembre del año 2025). *“Como artefacto el más nombrado es el celular. En cuanto a plataformas digitales, suelen ser Instagram TikTok youtube. También es frecuente los videojuegos como Roblox, minicraf y free fire”* (E.3, comunicación personal, 23 de noviembre del año 2025). *“En cuanto a los dispositivos que los niños mencionan se encuentran la televisión, las tablets, los teléfonos, las computadoras y otros dispositivos específicos para juegos como la PlayStation, Nintendo Switch, Xbox etc. En lo que respecta a las plataformas digitales utilizan YouTube y Tik Tok para ver/realizar videos, Discord para hablar/interactuar con pares/comunidades que comparten algún interés, Roblox también para jugar e interactuar entre sí. Luego, entre otros juegos que suelen mencionar son Minecraft, FIFA, Free Fire y Fortnite.”* (E.5, comunicación personal, 30 de noviembre del año 2025).

En cuanto a las motivaciones principales del uso de la tecnología se considera que la motivación predominante para el uso de tecnología es la búsqueda de gratificación inmediata, vinculada al entretenimiento o la distracción. Aunque se reconoce su utilización con fines escolares o de investigación, estos objetivos aparecen como secundarios y menos frecuentes en la práctica cotidiana: *“Según mi perspectiva, actualmente se utilizan en muchos casos de modo excesivo y sin control. Los objetivos suelen ser entretenimiento, información y aprendizaje e interacción social en redes.”* (E.7, comunicación personal, 28 de noviembre del año 2025) *“Yo noto en los niños de sociedades según mi perspectiva de qué manera y con qué objetivos utiliza la tecnología era un primer momento por entretenimiento pero después es todo, después se empieza a volver son tantas las horas que lo utiliza que empieza a volver a devolverse la forma en la que transita en la vida real lo social los contenidos de aprendizaje un montón de cosas están puestas ahí en juego ocupando el rol que ocupa hoy en las infancias termina permeabilizando todo la tecnología se atraviesa totalmente su vida.”* (E.10, comunicación personal, 29 de noviembre del año 2025). *“Al menos en mi caso, creo que particularmente Roblox la usan como un medio de comunicación, no solo para jugar un rato, sino que es una forma que usan los niños para mantenerse en contacto con otros niños, jugar virtualmente, pero hoy en día creo que es como una de las formas más comunes que los niños usan para interactuar entre sí. En cambio YouTube lo veo más como una herramienta de aprendizaje para muchos niños, siendo que trabajó con muchos niños con TEA, la suelen usar para buscar información, aprender cosas, si bien es una aplicación que también requiere que los padres estén al tanto de lo que el niño ve, a*

veces suele usarse con un mejor propósito". (E.13, comunicación personal, 26 de noviembre del año 2025)

Respecto a las implicaciones clínicas y más psicosociales cuando hay un uso desregulado, se muestra un amplio acuerdo respecto a la asociación entre el uso excesivo o sin mediación de dispositivos y el deterioro de áreas fundamentales del desarrollo infantil. De este modo, haciendo referencia a la desregulación emocional y conductual, se evidencia dificultades en la gestión emocional asociadas al uso de pantallas, proyectándose hacia el dispositivo, dificultando la elaboración interpersonal del conflicto. También, se hizo referencia de hiperactivación fisiológica, donde se observan estados como por ejemplo, inquietud motora, irritabilidad o reacciones emocionales intensas, hipersensibilidad a estímulos, dificultad para relajarse y conciliar el sueño, lo cual se destacaron la baja tolerancia a la frustración e inmediatez ya que los niños expresan una fuerte demanda de satisfacción inmediata, reaccionando con irritabilidad, enojo o "bronca" cuando deben interrumpir el juego o no logran ciertos objetivos. Esta frustración suele causar ansiedad, sobreexcitación y elevada descarga motora. Luego, el uso como mecanismo de evasión, ya que la tecnología funciona como un medio para evitar o "tapar" emociones o situaciones que el niño no puede procesar ni verbalizar, interfiriendo con el desarrollo de la inteligencia emocional, y así lo mencionan dos de ellas: *"Creo que la tecnología interfiere significativamente en las relaciones tanto familiares como con pares. Genera menor interacción, menos diálogo, en algunos casos se observa dificultad en cuanto al desarrollo de las habilidades sociales. Y como señales de dependencia emocional hacia la tecnología, se observa frecuentemente el aislamiento social, malestar al desconectarse o no poder utilizarla, uso compulsivo, dificultades en el sueño o en la atención, etc."* (E. 3, comunicación personal, 25 de noviembre del año 2025). *"La conducta depende de cada niño en lo que respecta al momento evolutivo en el que se encuentre, además de su personalidad e intereses. Es un factor determinante el acompañamiento de los adultos referentes en el uso de la tecnología y el propósito con el cual éstos introducen la tecnología a los niños. Estos factores determinan el uso de la misma desde temprana edad y por lo tanto las conductas frente a ellas. En las consultas que suelen llegar en la actualidad se puede observar como el uso excesivo de la tecnología, con poco o nulo acompañamiento adulto, genera conductas donde los niños se muestran irritables y poco tolerantes a la frustración/límites, donde la atención es mucho más laxa, hay poco control de los impulsos por lo que suelen expresar su enojo/irritabilidad con actos agresivos hacia sí mismos o hacia terceros, se los percibe más ansiosos y a su vez los montos de angustia al frustrarse son mucho más altos e intensos. Así mismo toda la atención se concentra en el dispositivo que están usando, siendo la conexión con el entorno*

casi nula. muchos niños suelen incluso perder noción de sus necesidades básicas como tener hambre, sed o tener que ir al baño, ignorando así mismo el llamado de sus padres/hermanos/amigos, oponiéndose a los límites que éstos suelen establecer en cuanto al uso del dispositivo y muchas veces incluso pasando toda la noche conectados, jugando o hablando con otros pares, coartando su descanso y por lo tanto sus actividades al día siguiente, teniendo efectos negativos en su aprendizaje y socialización. Cuando el acompañamiento adulto se encuentra presente, la tecnología se constituye en una forma más de entretenerse, pudiendo tolerar el uso limitado de las mismas, acudiendo al juego, la lectura, el arte y el deporte como actividades que son predilectas. Es decir, hay niños que prefieren jugar con juguetes y juegos de mesa antes que usar tecnología e inevitablemente el uso de las tecnologías influyen en las relaciones humanas de todo tipo.” (E. 5, comunicación personal, 30 de noviembre del año 2025).

Por otro lado, la afectación de vínculos y habilidades sociales también fueron mencionadas, se refieren a que el uso excesivo impacta negativamente en la calidad de la interacción social y familiar, como el aislamiento y desconexión, los dispositivos operan como una barrera en la comunicación cotidiana, favoreciendo la abstracción y el alejamiento del entorno afectivo. Asimismo, la pérdida de claves no verbales, ya que la sustitución del contacto presencial por la interacción digital disminuye la exposición a gestos, tonos de voz y posturas, elementos centrales del lenguaje emocional, afectando la empatía y las habilidades socioemocionales.

También, se menciona el desplazamiento de actividades esenciales, como puede ser la exposición temprana y sin límites reemplaza experiencias fundamentales para el desarrollo cognitivo y social, como el juego libre, el juego simbólico y la interacción espontánea con pares y adultos.

En cuanto a los beneficios reconocidos y condiciones para un uso adecuado, pese a las preocupaciones predominantes, se reconoce el potencial positivo de la tecnología cuando se utiliza de forma adecuada y regulada. Destacaron que posee un valor educativo y exploratorio, porque se la identifica como un recurso útil para el aprendizaje, la investigación y el estímulo de la curiosidad. Luego se menciona el apoyo terapéutico-pedagógico, ya que se destaca su utilidad como herramienta visual o auditiva para niños con dificultades del neurodesarrollo (por ejemplo, Trastorno del Espectro Autista), favoreciendo la comprensión de contenidos. Y por último se menciona las condiciones de regulación, porque para que la tecnología pueda funcionar como un “juguete más” que potencie la creatividad, es

indispensable que existan reglas claras, supervisión adulta y límites estrictos en cuanto al tiempo de uso, y así lo describen tres de ellas: *“Yo creo que la tecnología es buena para el aprendizaje, para enseñarnos cosas, para poder verlo de otra manera y aprender sobre muchos temas y enseñarnos cosas que no sabemos, para investigar, sirve para conocer cosas de otros lugares y otros países, cosas que pasaron antes, esta buena la tecnología es implementada el aprendizaje, siempre con cuidado y con precaución*

de lo que uno busca y lo que uno va a aprender este bien corroborado. Creo que influye de una buena manera porque hoy en día aprendemos muchas cosas nosotros como niños y les da experiencia y conocimiento, quizás más realistas sobre lo que pasa sobre el aprendizaje así a niños con autismo o con dificultades en el desarrollo en el neurodesarrollo. Ayuda mucho a comprender ciertas cuestiones que por ahí antes no tenías para poder enseñar o explicar algún niño con autismo en consultorio, por ejemplo porque él no se le podía imaginar porque no tiene esa representación no la desarrolló todavía y creo que es muy beneficioso para los niños que tienen desafíos en el en el aprendizaje y problemas o dificultades más que nada en el neurodesarrollo, y el visual auditivo y la imagen como distintos recursos se utilizan para que ellos puedan también aprender de una forma distinta y al mismo nivel que sus compañeros, entonces yo creo que el uso de dispositivos tecnológicos tiene ventajas en cuanto a aprendizaje como llegamos, la tecnología hizo que el trabajo también hoy en día no sea tanto de ir de un lugar al otro como era antes si no puede trabajar tranquilamente o atender por ejemplo en mi caso a otros lugares del país, en eso está buenísimo porque tenés uno u otro ingreso y por personas de otros lugares, no se me ocurre otras ventajas pero seguramente muchas”. (E.1, comunicación personal, 15 de noviembre del año 2025).

“.....y ventajas se puede dar muchas veces desde el lado de lo social en sentido de poder relacionarse o hacer algún juego como por ahí los niños hoy en día no están tan acostumbrados a juntarse los padres ir a una plaza o por ahí sí pero digamos muchas veces los niños después del colegio hablan por whatsapp o se juntan y hacen una partida de algún juego”(E.6, comunicación personal, 27 de noviembre del año 2025). *“Ventajas muchas veces mejora la atención socializada para muchos juegos y quizás alguna notabilidad tecnológica”.* (E.9, comunicación personal, 27 de noviembre del año 2025).

Por otro lado, la mediación parental y educativa también fue tema de importancia, ya que los hallazgos resaltan que el impacto de la tecnología está fuertemente determinado por la mediación de los adultos, quienes asumen un rol central en la prevención de riesgos. Primero, la responsabilidad y modelado fue destacada por ellos ya que se considera que los padres y educadores tienen una responsabilidad esencial el cual es el establecimiento de límites, que corresponde a los adultos fijar tiempos de uso y supervisar los contenidos consumidos. De esta manera un ejemplo puede ser como herramienta educativa, ya que el modelado

conductual es clave. Se evidencia que si los adultos muestran una relación dependiente con los dispositivos, resulta contradictorio promover hábitos saludables en los niños. Se recomienda demostrar activamente prácticas de desconexión y priorizar actividades libres de pantallas: *“Tendrían que tener un rol activo y ejemplificador, o sea, también ellos ser ejemplo de en qué momento se tiene que utilizar y para qué.”* (E.8, comunicación personal, 25 de noviembre del año 2025). *“Los padres tienen el control de que ve, a qué hora lo ve si le doy o no le doy el momento, los padres y educadores tienen mucho que ver en eso, son activos en ese rol, deben poner límites con tecnología y saber en qué momento, ellos tienen el poder de decisión ante eso y mucho, de educar a los niños para que sepan cuál es el fin. Y la relación emocional que tengan con eso también mucho también depende de ellos de poder hablar con los niños, y cómo desarrollar sus emociones o entenderla de acuerdo directamente a la relación y diálogo con ellos, la tecnología puede ser un medio para canalizar sus emociones o para expresar y hablar charlar por eso tenés para eso mucho de el objetivo los límites conversar conversación la comunicación es fundamental y debe ser la más presente no tanto la tecnología”.* (E.1, comunicación personal, 15 de noviembre del año 2025). *“Para mí el rol de los padres es clave porque como ellos abordan también esta problemática es como los hijos van a reaccionar: si pensamos que son padres también de alguna forma adictos a las tecnologías sería un poco contraproducente para el niño en sentido de cómo vamos a enseñarle a él que tenga una relación sana con la tecnología si los padres en sí no la tenemos muchas veces, no las tienen, perdón entonces creo que el mejor ejemplo para darle a un hijo es poder ejemplificar con ellos mismos esta conducta también poder dejar los celulares, poder apagar un rato la tele, dejar un rato la computadora y esa creo que va a ser la mejor manera en que los adultos puedan enseñar Lo mismo con los educadores, muchas veces se usan los celulares en clase y después se le pide a los niños que no lo usen. Entonces el principal ejemplo en uno va a servirle a los niños para poder aprender del ejemplo, ¿no es cierto? Si el maestro no usa el celular, el niño posiblemente aprenda a que no hay que usarlo”.* (E.13, comunicación personal, 26 de noviembre del año 2025).

Por consiguiente, se menciona a la tecnología como manifestación de la dinámica familiar, un hallazgo relevante es que los problemas asociados al uso tecnológico pueden funcionar como un “síntoma” de la dinámica familiar. Los profesionales señalaron que, en algunos casos, los dispositivos se utilizan para calmar al niño o evitar su demanda efectiva, reduciendo las oportunidades de interacción significativa. a continuación se ejemplifica los fragmentos de las entrevistas tomadas: *“Si puede ser depende el rol que cumple la tecnología en la familia porque a veces te dan para que lo soluciones para que solucionen esto en niños el tema de las emociones y hay que ver qué ocupa que lugar ocupa la familia y preguntarse*

qué lugar ocupa para esos padres la tecnología pero siempre el niño va a ser el síntoma, siempre el niño va a ser el síntoma de los padres y hay padres más involucrados y otros no pero bueno fundamentalmente se puede ver la poca tolerancia a la frustración cuando están muy tomadas por la tecnología lo cual repito que sería el síntoma de cómo afecta la tecnología pero siempre el problema es más profundo y tiene que ver con su entorno”(E.4, comunicación personal, 27 de noviembre del año 2025). *“La tecnología en las relaciones familiares interpersonales influye si, de una manera por ahí de distracción, de también satisfacer algo que quizás en el día día uno no encuentra y como como un objeto de osea o incluso que calma muchas emociones de las personas hoy en día, es un objeto de distracción o como un lugar de escape donde sea refugian y afecta también el relacionarse con otros. Se hace como cada es más difícil dejar el celular en un montón de situaciones es muy difícil para la gente o la tienen cerca porque sino falta algo, es como una extensión de la persona y eso hace que uno sea dependiente, a la tecnología la tenemos a nuestro alrededor cotidiano, y que se vuelve una extensión de uno la y cuando es así a veces si no permite que esté relaciones con otro, o una forma diferente, no permite que dialogues, hables, no permite que relaciones con tu hijo compartas un momento e incluso yo creo que deberíamos dejar la tecnología un poco de lado, por más que tiene muchas cosas buenas, como usarla para enseñar y podemos sacar un beneficio muy rico de la tecnología, pero también la otra cara de la moneda es como bueno pero también es una adicción o una cosa mala porque hay cosas que uno deja de lado por la tecnología.”* (E.1, comunicación personal, 15 de noviembre del año 2025).

Luego, en las recomendaciones para la intervención clínica se incluyen promover actividades alternativas sin pantallas, acompañar activamente el consumo de contenidos para generar conversaciones, y habilitar espacios de diálogo que permitan al niño elaborar sus experiencias. Se adopta una postura extrema sosteniendo que la tecnología constituye una “desventaja total” y que los niños no deberían utilizarla durante sus años de crecimiento, y así lo describen tres testimonios de las entrevistas: *“Recomendaría principalmente establecer límites de tiempo, elegir contenido saludable, promover el uso activo y no de forma pasiva, es decir participar de actividades que estimulen la creación, aprendizaje etc, incluir momentos sin pantallas, que sea equilibrado el tiempo de uso frente al momento que no se use la tecnología”*. (E.3, comunicación personal, 25 de noviembre del año 2025). *“Fundamentalmente que los padres estén involucrados que los padres sean los responsables los primeros socializado los primarios en la construcción del psiquismo del niño porque hay alguien que le da la tecnología y si uno le da sin límites entonces si hay una evitación del contacto con el niño entonces principalmente que lo que le pasa a los padres y qué es lo que pasa para que eviten el momento de involucrarse con sus propios hijos tampoco los padres*

soportan las frustración del hijo o de ellos mismos Entonces aplican la tecnología y si el niño se le da el lugar de que no se frustre y resuelva es mucho mejor eso y ahí puede soportar las frustración y se puede dejar que se aburra se puede dejar que viva la frustración y resuelva el niño.” (E.4, comunicación personal, 27 de noviembre del año 2025). *“Destinar un tiempo limitado a la exposición de pantallas de acuerdo a la edad e intereses de los niños/adolescentes, cuidar y supervisar el contenido de las pantallas, control parental, estar atentos en las interacciones que mantienen con otros en las redes sociales, realizar otras actividades como ser: salidas recreativas, juegos de mesa, canciones, cuentos, reuniones con amigos, familia, actividad física, etc.”* (E.7, comunicación personal, 28 de noviembre del año 2025).

Finalizando con los resultados, se tienen en cuenta las perspectivas respecto a limitación y regulación de las pantallas, y se menciona que las mismas coinciden con la nueva ley de Regulación Digital N.º 15.534, la cual tiene como objetivo fomentar un uso saludable de la tecnología en las instituciones de nivel primario, tanto públicas como privadas, de la provincia de Buenos Aires. Si bien la nueva ley está orientada a los ámbitos educativos como institución de formación, las mismas consideraciones que generaron la aplicación de la misma, se presentan en las respuestas, ya que la normativa busca regular el empleo de tecnologías por parte de los estudiantes, promoviendo un uso responsable de las pantallas en el ámbito escolar. Asimismo, se dispone que dichos dispositivos se utilicen exclusivamente con fines pedagógicos y se prevé el fortalecimiento de campañas de concientización mediante la elaboración de carteles, folletos y la realización de charlas informativas, en las que se adviertan los efectos nocivos de la exposición a pantallas en niños de hasta 12 años, al tiempo que se incentive un uso saludable de las tecnologías.

Discusión

La presente discusión se propone analizar los hallazgos obtenidos a la luz de las líneas teóricas desarrolladas en el presente trabajo, y se profundiza la comprensión del lugar otorgado a las tecnología en la segunda infancia y su relación con las emociones. Se reflexiona sobre la incidencia del uso de la tecnología digital en las mismas en un contexto específico (Provincia de Buenos Aires, localidad de San Miguel).

Lejos de ofrecer una lectura unívoca, se pretende visibilizar concepciones, prácticas, sentidos, experiencias, perspectivas y posicionamientos diversos por parte de los actores involucrados, los cuales son los licenciados en psicología, en torno al lugar otorgado a las tecnologías digitales en relación con sus emociones. Desde una perspectiva psicológica se

busca problematizar las implicancias de este fenómeno en el plano emocional y vincular, sin desconocer la complejidad que conlleva su abordaje en contextos atravesados por grandes avances tecnológicos.

Se señala que la razón principal por la que los niños usan tecnología es la obtención de gratificación inmediata, generalmente asociada al entretenimiento o a la necesidad de distraerse. Si bien también se identifica su uso para tareas escolares o de búsqueda de información, estos propósitos resultan secundarios y se presentan con menor frecuencia en la rutina diaria.

Estos resultados se alinean con lo mencionado por el autor Flix (2024), en donde se manifiesta que el uso habitual de los dispositivos tecnológicos y el exceso de contenido sólo para entretenimiento puede perjudicar la atención y la concentración, y en este caso presenta más desventajas que ventajas. Por otro lado, si se lo utiliza como herramientas educativas puede favorecer el aprendizaje y la creatividad.

En relación con las implicancias clínicas y psicosociales del uso desregulado de la tecnología, se indica un consenso amplio acerca de la vinculación entre el empleo excesivo o sin acompañamiento adulto y el deterioro de áreas esenciales del desarrollo infantil. Luego, en lo que respecta a la desregulación emocional y conductual, la práctica clínica muestra que el uso de pantallas se asocia con dificultades para gestionar las emociones. De esta manera, se destaca la baja tolerancia a la frustración y la búsqueda de inmediatez, donde muchos niños requieren una satisfacción inmediata y reaccionan con irritabilidad, enojo cuando deben interrumpir la actividad o cuando no alcanzan determinados objetivos. Asimismo, esta frustración suele dirigirse hacia el propio dispositivo, lo que obstaculiza la elaboración del conflicto con otros mencionando también manifestaciones de hiperactivación fisiológica, evidenciadas en estados de ansiedad, sobreexcitación y aumento de la actividad motora. Estos resultados coinciden con la asociación de UNICEF situada en Uruguay (2023) donde se reconoce la tecnología como riesgos especialmente en el desarrollo cognitivo y socioemocional, resalta de esta manera que la exposición excesiva las pantallas perjudica la atención las habilidades sociales, la regulación emocional y el desarrollo del lenguaje. Por otro lado, el autor Radeski (2015) advierte respecto al uso excesivo de los dispositivos que en la segunda infancia puede reducir e interferir habilidades sociales, resolución de problemas, de desarrollo en la empatía y competencias que se adquieren a través de la exploración de la interacción con otros niños y de un juego libre.

Por otra parte, se señala repercusiones en los vínculos y en el desarrollo de habilidades sociales. Se indica que el uso excesivo de dispositivos afecta de manera negativa la calidad de

las interacciones familiares y sociales, generando aislamiento y desconexión, dado que las pantallas funcionan como una barrera en la comunicación diaria y promueven la abstracción y el distanciamiento del entorno afectivo. Del mismo modo, se resalta la pérdida de claves no verbales: la sustitución del contacto presencial por la interacción digital reduce la exposición a gestos, entonaciones y posturas, componentes fundamentales del lenguaje emocional, lo que impacta en la empatía y en el desarrollo de competencias socioemocionales. Lo cual esta perspectiva coincide con el autor Céspedes (2016) donde se menciona que el uso de las tecnologías digitales de los niños es un asunto complejo y particularmente antes de los diez años de edad, destacando que en ese periodo se desarrollan muchas funciones cerebrales de manera rápida, las cuales están relacionadas con la comunicación interpersonal, y se considera que cuanto más temprano están introducidas las tecnologías en la vida de los niños menores son las oportunidades que tienen para desarrollar habilidades como por ejemplo, reconocer lo que siente el otro a través de señales como la observación de la mirada, interpretar claves no verbales, la empatía, la atención espacial, ajustar la conducta al contexto, la práctica de reglas sociales, como saludar, pedir permiso, agradecer y puntualizar. De este modo, se menciona en cuanto a la tecnología que se usa intencionalmente con objetivos claves especialmente en ambientes educativos, esa misma es la que puede ser valiosa, pero a su vez sí existe lo mencionado en cuanto a una reducción de interacciones sociales y a la existencia de la tendencia de aislamiento cuando es excesiva la tecnología.

En relación con los beneficios identificados y las condiciones necesarias para un uso adecuado, se señala que, a pesar de las preocupaciones predominantes, la tecnología puede tener efectos positivos cuando se emplea de manera regulada. De esta manera, se destaca su valor educativo y exploratorio, ya que se reconoce como un recurso que facilita el aprendizaje, la búsqueda de información y el desarrollo de la curiosidad. También se destaca su aporte en el ámbito terapéutico-pedagógico, especialmente como herramienta visual o auditiva para niños con desafíos en el neurodesarrollo (como aquellos con Trastorno del Espectro Autista), contribuyendo a mejorar la comprensión de contenidos. Finalmente, se enfatiza la importancia de la regulación, para que la tecnología actúe como un “juguete más” que estimule la creatividad, es fundamental que existan normas claras, supervisión adulta y límites definidos respecto del tiempo de uso. En relación a esto, un estudio realizado por Moncada Guzmán (2025) en Cundinamarca, situado en un entorno urbano, tuvo el objetivo de fortalecer el bienestar emocional a través de la integración de las tecnologías, donde como resultados obtuvieron que los recursos digitales que son de carácter lúdicos y con estrategias pedagógicas (más si los niños son participativas), permite que los estudiantes expresen, exploren y regulen sus emociones dentro de un ambiente afectivo y colaborativo, lo cual da resultado de mejora significativas en aspectos como la autorregulación, la expresión, la

convivencia y la empatía, integrando de esta manera a la tecnología de una forma positiva. Por otro lado, el autor Di Rocco et. al (2018) menciona que los niños llevan al consultorio materiales de juegos virtuales, lo cual estos ocupan gran parte de su día, pero puede ser un recurso para poder comprender al niño, comprender sus gustos, y de esta manera para lograr tener un estímulo y generar producciones creativas, como por ejemplo, poder crear dibujos, juegos simbólicos y apreciar la parte positiva de la tecnología. Asimismo, Pedraza (2020) resalta que con una regulación en exceso a la tecnología se puede sacar provecho de esta más orientada a las experiencias, al aprendizaje y a desarrollos más saludables en la vida de los niños.

Finalmente, la mediación parental y educativa también emergió como un eje relevante. Los resultados muestran que el impacto de la tecnología está estrechamente ligado al acompañamiento adulto, dado que los adultos cumplen un rol fundamental en la prevención de posibles riesgos. En primer lugar, se subraya la importancia de la responsabilidad y el modelado, y se señala que tanto padres como educadores tienen la tarea esencial de establecer límites, definir tiempos de uso y supervisar los contenidos a los que acceden los niños. En este sentido, también se destaca el valor del ejemplo como herramienta educativa: el modelado de conductas resulta decisivo. Si los adultos mantienen una relación de dependencia con los dispositivos, se vuelve incoherente promover prácticas saludables en los menores. Por ello, se recomienda que los adultos exhiban de manera activa conductas de desconexión y fomenten actividades que no incluyan pantallas. De esta manera el autor Perinat (2016) afirma que en la infancia es donde ocurre el vínculo adulto y niño y se construyen los afectos, independientemente de la tecnología, muchos aprendizajes característicos del ser humano, se desata en esa vinculación adulto niño y en la infancia se adquiere los conocimientos relacionados con los valores, las normas, las costumbres y demás componentes culturales que vienen de la familia, los cuales son los que transmiten estos aprendizajes que inciden en el desarrollo de habilidades tales como la solución de problemas, las conductas psicosociales y la regulación emocional. Asimismo, la asociación de UNICEF situada en Uruguay (2023) menciona que durante los primeros años se adquiere el lenguaje, y la comunicación no verbal la cual depende de observar y comprender significados y emociones y se da del intercambio entre adultos y niños que es crucial para el desarrollo cerebral, por lo tanto, la exposición excesiva a las pantallas puede disminuir esta capacidad, donde la misma se pueden utilizar siempre y cuando esté regulada por los adultos. Por otro lado, Figueroa Duarte (2020) menciona que debemos comprender el uso de la tecnología infantil como un fenómeno cultural donde la falta de mediación adulta y de alfabetización digital familiar puede conducir a prácticas de consumo pasivo o inadecuado, nuevamente haciendo hincapié en que debe haber una mediación adulta.

Finalmente Elgier (2025) manifiesta la importancia de la guía de los adultos y las desigualdades que la tecnología puede acentuar en contextos determinados, mencionando de esta manera que aunque hay muchos hogares las pantallas ocupan un papel central, esto se debe cuestionar y cuando un adulto acompaña señala y plantea preguntas el niño aprende más fortaleciendo el vínculo y teniendo una interacción y supervisión por parte de un responsable en cuanto a la tecnología, la cual debe ser introducida con el objetivo del fortalecimiento de aspectos relacionados con sus desarrollos en la niñez.

En síntesis, en los hallazgos del estudio se corroboran que el empleo de la tecnología durante la infancia actúa como un factor que contiene aspectos positivos como negativos. Si bien se reconoce su valor como recurso educativo, de exploración y apoyo terapéutico, sobre todo cuando se incorpora con objetivos pedagógicos y bajo un uso supervisado (Moncada Guzmán, 2025; Pedraza, 2020), también se identifica un riesgo central. Se observa que el uso tecnológico suele estar impulsado principalmente por la búsqueda de gratificación inmediata y entretenimiento, lo que, sin una adecuada regulación, puede generar efectos desfavorables en el desarrollo de los niños y en concreto con el objetivo del presente trabajo de investigación, con la regulación emocional. Por lo tanto, se determina que el verdadero desafío para un desarrollo infantil saludable en el contexto digital no radica en restringir el acceso a la tecnología, sino en incorporarla de manera moderada y reflexiva. Esto implica establecer un marco de uso consciente, en el cual la supervisión activa y regulada de los adultos asegure que las experiencias digitales estén al servicio, y no en detrimento, del desarrollo de las habilidades sociales, emocionales y cognitivas que se construyen mediante el vínculo interpersonal y el juego libre.

Conclusiones

En los resultados obtenidos de este estudio cualitativo realizado a Licenciados/as de Psicología de la localidad de San Miguel, provincia de Buenos Aires, se evidencia un amplio acuerdo y se menciona que en la segunda infancia (6 a 12 años), la tecnología funciona como un recurso ambivalente, cuyo efecto beneficioso o perjudicial está estrechamente condicionado por la mediación de los adultos, el establecimiento de límites precisos y la intencionalidad que orienta su utilización. La principal inquietud clínica se centra en el uso excesivo de la tecnología sin una finalidad clara ni límites definidos, situación que se asocia directamente con el deterioro de competencias fundamentales para el desarrollo infantil.

Desde el plano emocional, el consumo desmedido de tecnologías digitales se asocia a alteraciones en los procesos de autorregulación emocional y comportamental. La exposición reiterada a estímulos de gratificación inmediata tiende a debilitar la tolerancia a la frustración y a promover conductas impulsivas, así como respuestas emocionales intensas frente a la instauración de límites o la interrupción del uso de dispositivos. En este contexto, la tecnología puede funcionar como un mecanismo de evitación del malestar psíquico, dificultando la construcción de recursos internos para el procesamiento y la elaboración de las emociones. Paralelamente, la reducción de los intercambios presenciales incide negativamente en el desarrollo de habilidades sociales fundamentales, entre ellas la empatía, la capacidad de espera, la resolución de conflictos interpersonales y la interpretación de señales emocionales del otro.

Asimismo, desde la perspectiva vincular y subjetiva, se observa que el uso no regulado de la tecnología puede afectar la calidad de los lazos primarios cuando el dispositivo ocupa el lugar de la presencia emocional del adulto. La disminución de la disponibilidad afectiva expresada en la falta de mirada, atención y sostén incide en los procesos de subjetivación, dado que el niño necesita del intercambio con un otro significativo para estructurar su experiencia y consolidar su identidad.

Por otro lado, se reconoce el potencial positivo de la tecnología, siempre que su utilización se encuentre cuidadosamente regulada ya que posee un valor educativo y terapéutico, donde la tecnología puede constituir un recurso valioso para el aprendizaje, la investigación y el estímulo de la curiosidad, así como un apoyo visual o auditivo relevante para niños con desafíos en el neurodesarrollo, como en el caso del Trastorno del Espectro Austista (TEA). A su vez, se destaca condiciones para un impacto positivo, para que la tecnología favorezca la creatividad y el aprendizaje, debe ocupar un lugar complementario, funcionando como un recurso más y no como el eje de la vida infantil. Esto implica la presencia de normas claras, supervisión adulta y límites estrictos en los tiempos de uso.

Por último, se respalda una visión de uso consciente y regulado. Se considera que la tecnología no debe ser un sustituto de la interacción, el juego libre o la gestión emocional, sino una herramienta auxiliar. La ausencia de tecnología o su uso limitado durante la segunda infancia es vista como crucial para el desarrollo integral, una perspectiva que se alinea con la nueva Ley de Regulación Digital N.º 15.534, que busca fomentar el uso responsable de pantallas en el ámbito escolar, la provincia de Buenos Aires.

Aportes y contribuciones de la Investigación

El presente trabajo de investigación se inserta en la dimensión teórica mediante la generación de producción académica pertinente y actualizada, y también ejerce una contribución práctica al delinear estrategias para una integración crítica, reflexiva y comprometida de la tecnología en la primera infancia, lo que optimiza la intervención profesional en este ámbito. La recuperación de las voces de los actores claves, los cuales son Licenciados en Psicología, posibilita el acceso a la matriz de significados y percepciones construidos en torno las implicaciones tecnológicas en el desarrollo de los niños y principalmente en sus emociones, lo cual resulta fundamental para la construcción de conocimiento en un campo en constante evolución. La perspectiva psicológica del estudio incita a una revisión profunda del nexo tecnología-emociones, enfatizando la preservación y el control por parte del entorno como actividad primordial, al tiempo que se valoran las aportaciones didácticas de los recursos digitales, siempre bajo la condición de una mediación y supervisión adulta. Esta aproximación facilita la superación de visiones polarizadas, promoviendo en su lugar un enfoque situado y óptimo el cual es profesional en base a sus experiencias en la clínica.

Limitaciones de la Investigación

El presente estudio encontró desafíos significativos que deben ser considerados al interpretar sus resultados. En primer lugar, la calidad de los datos se vio afectada por la limitada riqueza y detalle en las respuestas proporcionadas por una porción de los participantes, lo cual obstaculizó la profundización en ciertas aristas de la temática central, como también debido al temor de incidir en el secreto profesional. A nivel operativo, el trabajo de campo se enfrentó a contratiempos derivados de la escasa flexibilidad horaria de los profesionales, lo que resultó difícil para encontrar el momento oportuno de las entrevistas presenciales. Por otro lado, la falta de tiempo de los entrevistados fue notoria ya que algunos lograron desarrollarse más en las respuestas y otros las respondieron de manera más breve. Finalmente, debe destacarse la naturaleza intrínseca del enfoque cualitativo adoptado, que, si bien garantiza la profundidad analítica al trabajar con un grupo focalizado, implica la restricción de la muestra a un número reducido de participantes. Esta característica metodológica conlleva la principal limitación del estudio, la cual es la imposibilidad de extrapolar o generalizar los resultados a contextos o poblaciones diferentes.

Líneas de Investigación futuras

En los resultados de este estudio se fundamenta la necesidad de avanzar en líneas de acción dirigidas a optimizar el uso de la tecnología en la segunda infancia. Dado que los dispositivos digitales son una realidad ineludible, la estrategia clave debe ser una integración lúdica y vincular que evite el empobrecimiento o desplazamiento de experiencias esenciales como socializar, comunicar, jugar, etc. Se requiere que el niño interactúe con la tecnología en compañía de un adulto. Este adulto actúa como mediador, enriqueciendo la experiencia al poner palabras, ofrecer sentidos, desafiar con preguntas y compartir emociones. De esta forma, el momento frente a la pantalla trasciende la mera distracción y se convierte en una experiencia significativa que potencia el lenguaje, la comunicación, la socialización, el juego, y el desarrollo integral.

Propuestas de Intervención

Desde una perspectiva psicológica, las propuestas de intervención se centran en la mediación vincular y la gestión de la tecnología como herramientas para una integración saludable en la vida de los niños, enfocándose en la prevención y el desarrollo emocional.

- La promoción del desarrollo y elaboración emocional revalorización de la interacción y el juego como actividad fundante, así como la socialización, la creatividad, la curiosidad, el derecho a aburrirse, donde se propone destinar para promover el encuentro y la reflexión respecto de las emociones, vinculación y juego libre durante la segunda infancia. La intervención debe orientarse a diseñar un proyecto de prevención y cuidado, convocando a las familias a participar en experiencias lúdicas que recuperen el valor del juego como base del desarrollo social, cognitivo y la correcta gestión emocional, la cual puede ser ofrecida en los espacios terapéuticos o en la práctica clínica.

- El fortalecimiento del entorno vincular y prevención, la cual esta cooperación resulta clave para implementar espacios psicoeducativos dentro de las prácticas clínicas como también destinados a brindar a las familias información preventiva sobre los efectos psicológicos del uso tecnológico en edades de 6 a 12 años, incluyendo orientaciones claras sobre el uso responsable, la supervisión del contenido y el establecimiento de límites en cuanto al tiempo y los contextos de utilización.

- El acompañamiento a familias en la segunda infancia lo cual se propone orientar a las familias en la comprensión del rol de la tecnología, no solo como recurso pedagógico, sino

también como elemento que interviene en la configuración subjetiva. Esto implica ofrecer estrategias que faciliten la construcción de acuerdos que favorezcan la apropiación significativa de la tecnología y el desarrollo socioemocional de los niños.

- Talleres de reflexión sobre el rol adulto y su importancia, donde se sugiere implementar espacios para la autoevaluación del propio vínculo adulto con la tecnología. Resulta fundamental generar instancias de diálogo sobre beneficios, riesgos y modos de uso, con el fin de promover un modelo de referencia coherente y fortalecer redes de apoyo que faciliten una mediación tecnológica responsable.

- Uso de recursos digitales como estímulo, donde se propone seleccionar y desarrollar , en conjunto con otros profesionales, aplicaciones y materiales educativos que promuevan la creatividad y la imaginación mediante dinámicas interactivas. Así, la tecnología se integra como un recurso que potencia el desarrollo infantil, en lugar de obstaculizarlo.

Referencias bibliográficas

Arundell, L. (2022). *Everything kind of revolves around technology: a qualitative exploration of families' screen use experiences, and intervention suggestions*. BMC

<https://doi.org/10.1186/s12889-022-14007-w>

Amengual, G. (2007). *El concepto de experiencia: de Kant a Hegel*. SciELO.

<http://ref.scielo.org/dr778f>

Ahumada, I. (2025). *¿Qué son las emociones?. Conciencia saludable*. Universidad de Chile.

<https://concienciasaludable.uchile.cl/2023/11/01/que-son-las-emociones/>

Asociación Americana de Pediatría (2016).

<https://www.healthychildren.org/Spanish/news/Paginas/aap-announces-new-recommendations-for-childrens-media-use.aspx>

Betancourt, V. (2024). *Impacto de la exposición prolongada a dispositivos electrónicos en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3–4 años*. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2263>

Brand, K. (2021). *La incidencia de la tecnología en el aprendizaje de los niños del Centro Educativo Barney en Bello, Antioquia*.

Bonilla, O. y Muñoz, D. (2024). *Metodología cualitativa para visibilizar las tecnologías tradicionales y las familias de la vereda La Linda*. Praxis, 20 (1), 48-70. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9624053>

Bourdin, G. (2016) *Antropología de las emociones: conceptos y tendencias*. Cuicuilco. <https://revistas.inah.gob.mx/index.php/cuicuilco/article/view/9238>

Camín, L. (s.f) *¿Qué son las emociones?*. ALCEA Psicología y Psicoterapia. <https://alceapsicologia.com/blog/que-son-las-emociones-basicas/>

Canales, A. (2019) *La emoción y sus componentes*. Universidad de Anclá. <https://grupoleide.com/wp-content/uploads/2019/09/Ana-Blanco-La-emoci%C3%B3n-y-sus-componentes.pdf>

Castellanos, L. M. (2023) *Uso del Facebook en estudiantes universitarios: un estudio cualitativo con redes semánticas naturales*. RESADES.

Céspedes, A. (s.f). *¿Cómo afecta el uso de la tecnología en el aprendizaje de los niños?*. Elige educar. Recuperado en <https://www.revistadeeducacion.cl/amanda-cespedes-neuropsiquiatra-infantil-las-tecnologias-estan-cambiando-cerebro-la-mente-los-chicos/>

Cortés, A. (2022) *Usos de Facebook y duelo: expresión emocional y búsqueda de apoyo en redes sociales*. SciELO. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0188-252X2022000100409&script=sci_arttext

- Contini, N. (2022) *Las tecnologías digitales como medio para la expresión del comportamiento agresivo en adolescentes*. Universidad Nacional de Mar del Plata.
<https://perspectivas.mdp.edu.ar/revista/index.php/pep/article/view/509>
- Calero, A. (2016) *Inteligencia emocional durante la adolescencia: Su relación con la participación en actividades, el consumo de alcohol, el autoconcepto y la autoestima*. Universidad nacional de la Plata.
https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/56745/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Ciampa Dolàrd, R. (2025) *Ley de utilización responsable de pantallas en las escuelas*. Palabras del derecho. <https://www.palabrasdelderecho.com.ar/>
- Di Rocco, J. (2018) *La infancia actual, entre el jugar y el uso de la tecnología*. Universidad de Buenos Aires. <https://www.aacademica.org/000-122/686.pdf>
- Dewey, J. (2015) *In the benning was the experience*. Universidad de Gitana, España.
- Espitia, J. (2020) *Factores que potencian la autorregulación y el aprendizaje significativo en Primera Infancia. Nodos y Nudos*.
<https://revistas.upn.edu.co/index.php/NYN/article/view/11098/9123>
- Elgier, A. (2025) *La tecnología es una gran herramienta si está al servicio de una propuesta pedagógica y no como reemplazo del vínculo humano*. Agencia Ciencia, Tecnología y Sociedad.
<https://www.ctys.com.ar/la-tecnologia-es-una-gran-herramienta-si-esta-al-servicio-de-una-propuesta-pedagogica-y-no-como-reemplazo-del-vinculo-humano/>
- Figueroa-Duarte, A. S., & Campbell-Araujo, Ó. A. (2022). *El efecto de la exposición a los dispositivos móviles en el desarrollo infantil. Experiencia y propuesta de trabajo*. Boletín Clínico Hospital Infantil del Estado de Sonora.
- Flix A. (2024) *Impacto de la tecnología en el desarrollo psicológico de niños/as y adolescentes*. Neuroeduca.

- <https://neureduca.com/impacto-de-la-tecnologia-en-el-desarrollo-psicologico-de-ninos-as-y-adolescentes/>
- Faas, A. (2018) *Psicología del desarrollo de la niñez*. Editorial Brujas.
- Ferrater, J. (1994) *Diccionario de Filosofía*. Barcelona. pp. 11881-1186.
- Fernandez, E. (2023) *Psicología de la Emoción*. Editorial Universitaria Ramón Areces.
- Fonseca, L. (2021) *Percepción del Uso de Aplicaciones Móviles para el Afrontamiento del Estrés y la Gestión de las Emociones en Adolescentes Embarazadas de Entornos Rurales del Departamento de Sucre, Colombia*.
<https://revistas.cecar.edu.co/index.php/Busqueda/article/view/564>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (s.f) *Cómo reconocer nuestras emociones*.
<https://www.unicef.org/lac/crianza/seguridad-proteccion/como-reconocer-nuestras-emociones>
- Feldman, R. (2008) *“Desarrollo en la infancia”*. Pearson Educación.
- García, V. (2022) *El uso de pantallas electrónicas en niños pequeños y de edad preescolar*. Biblioteca virtual Em Saude.
<https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/biblio-1391190>
- García, L. (2025) *¿Cómo afectan las nuevas tecnologías en la infancia?*.
<https://psicologiamente.com/desarrollo/como-afectan-nuevas-tecnologias-en-infancia>
- Geurts, S. (2022) *A Qualitative Study on Children's Digital Media Use and Parents' Self-interest*. PUBMED. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/34580571/>
- González, M. (2023) *Evolution of the concept of emotion in the scientific context: From biology and culture to constructionism psychological*. Universidad de La Serena.
<https://www.scielo.cl/pdf/logos/v33n2/0719-3262-logos-33-02-264.pdf>
- Hernández Sampieri, R. Fernández Collado, C. Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación (6° ed.)*. MacGraw-Hill education.

Hurtado, M. (2025) *Que son las emociones: Definición y significado básico*. AGS Psicólogos.

<https://www.ags-psicologosmadrid.com/ansiedad/que-son-las-emociones/>

Insaurralde Cardozo, M. (2023). *Utilización de tecnologías digitales para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales en los adolescentes escolares de la ciudad de Coronel Bogado, Paraguay*. Revista de Análisis y Difusión de Perspectivas Educativas y Empresariales -RADEE.

<https://revistascientificas.usil.edu.py/radee/article/view/67/54>

Irwin, L. G., Siddiqi, A., & Hertzman, C. (2007). *Desarrollo de la primera infancia: un potente equalizador*. Informe Final. Recuperado de:

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/37707516/desarrollo_de_la_primera_infancia_libre.pdf?1432302537=&response-contentdisposition=inline%3B+filename%3DDesarrollo_de_la_primera_infancia.pdf&Expires=1735914162&Signature=U~9vK1IWDw2Y2zGzniBBpN8EkCVeSOOquTUQqZq9jAQvUt58yPHeqK73bqbRj~2sVEF~E5sLAq10CeW~4Z3zHCQIN1MCCO4Jtyu7UF-H9-ELTe0i~VCctXlMiX~lichgE0V~~LhYu0o529rAZDRrKjxFJdh1kAvKwJAOoRhPwWsVYZTQRCXYOTyKuVoYrfiA2jQdF2eg3w2NV9Nc~FPDBtzDU~F4w97NcsnqlO4nzbm6uUPkvUKokAYrZqIrewQDrjRVm03ga5nNIn6o6UPGmQw7MMhsD9p9u_xqBPRK1AaznE-5JwgMlzWC13lkk6gPyPpFcQw8C1~2wXpHKP2A8Uw__&KeyPair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Iwan, M. (2024) *¿Educación para el consumo? Acciones de prevención*. FORUMINFANCIAS.

<https://foruminfancias.com.ar/educacion-para-el-consumo-acciones-de-prevencion/>

López G. (2024) *Impacto de la Inteligencia artificial en habilidades cognitivas y socioemocionales en niños de Educación Inicial en Ecuador*. Vitalia revista científica y académica. <https://revistavitalia.org/index.php/vitalia/article/view/427/775>

Lopez, D. (2012) *La prueba de la experiencia, reflexiones en torno al uso del concepto de experiencia en la historiografía reciente*. SCIELO.

https://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1852-04992012000100002

Marín, (2019). *La importancia de la estimulación adecuada durante el neurodesarrollo en la primera infancia*. Revista senderos pedagógicos.
<https://ojs.tdea.edu.co/index.php/senderos/article/view/947/1014>

Moyano, R. (2025) *El vínculo de los niños y las niñas con las tecnologías en la pospandemia. Estudio empírico de la población de 6 a 8 años del Gran Buenos Aires, Argentina*. Revcom
<https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/revcom/article/view/8262/7514>

Moncada Guzman J. C. (2025). *Tecnología y emoción: Innovación pedagógica para transformar la educación primaria en el Instituto Integral San Sebastián, Anapoima, Cundinamarca*. UNAD.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/70248>

Moncayo, H. (2023) *Plastic expression in the development of emotions in early education children*. Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9205922>

Morales, S. (2025) *Que son las emociones, cuantos tipos existen y cómo podemos aprender a gestionarlas*. Unobravo.
<https://www.unobravo.com/es/blog/emociones>

Unicef México (2023). *El uso de la tecnología en la primera infancia: qué saber*.
<https://www.unicef.org/uruguay/crianza/digital/uso-de-la-tecnologia-en-la-primera-infancia-que-saber#:~:text=Los%20beb%C3%A9s%20aprenden%20m%C3%A1s%20de,capacidad%20de%20atenci%C3%B3n%20y%20enfoque>.

Radesky, J. (2015) *Los efectos del uso de dispositivos móviles en infantil inmediato y su cuidador. Interacciones*. Recuperado de
<http://sites.bu.edu/cmcs/2015/02/18/radesky-the-effects-ofmobile-device-use-on-immediate-child-caregiver-interactions/>

Rodulfo, R. (2013). *Chicos de la pantalla*. Página 12. Recuperado en <http://www.pagina12.com.ar/diario/psicologia/9-229309-2013-09-19.html>

Organización Mundial de la Salud (2023). *Para crecer sanos los niños tienen que pasar menos tiempo sentados y jugar más*. Recuperado el 10 de octubre de 2023 de <https://www.who.int/es/news/item/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more>

Organización Mundial de la Salud (2023). *OMS recomienda evitar exponer a niños menores de dos años de vida a pantallas*. Recuperado el 18 de septiembre de 2023. [https://www.mspbs.gov.py/portal/27094/oms-recomienda-evitar-exponer-a-ninillosmenores-de-dos-anos-de-vida-a-pantallas.html#:~:text=\(%2B59521\)%202374000,OMS%20recomienda%20evitar%20exponer%20a%20ni%C3%B1os%20menores,a%](https://www.mspbs.gov.py/portal/27094/oms-recomienda-evitar-exponer-a-ninillosmenores-de-dos-anos-de-vida-a-pantallas.html#:~:text=(%2B59521)%202374000,OMS%20recomienda%20evitar%20exponer%20a%20ni%C3%B1os%20menores,a%)

Perinat, A. (2016). *La primera infancia*. Editorial UOC. [https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=3o_LDAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=Perinat,+A.+\(2016\).+La+primera+infancia.+Editorial+UOC.&ots=9xVeokToc&sig=aCNq2O7RsXvz9ELrpMOF3csgn1w&redir_esc=y#v=onepage&q=Perinat%2C%20A.%20\(2016\).%20La%20primera%20infancia.%20Editorial%20UOC.&f=false](https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=3o_LDAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=Perinat,+A.+(2016).+La+primera+infancia.+Editorial+UOC.&ots=9xVeokToc&sig=aCNq2O7RsXvz9ELrpMOF3csgn1w&redir_esc=y#v=onepage&q=Perinat%2C%20A.%20(2016).%20La%20primera%20infancia.%20Editorial%20UOC.&f=false)

Pedrouzo S. (2020), *Screen use among young children and parental concern*. Archivos Argentinos de Pediatría. https://sap.org.ar/docs/publicaciones/archivosarg/2020/2020_118_6.pdf#page=51

Premsky M. (2021). *Nativos e inmigrantes*. Institución Educativa SEC [https://www.marcprensky.com/writing/PremskyNATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/PremskyNATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)

Poza, U. (2023) *Psicología del desarrollo definición, principales autores y teorías*. Unobravo <https://www.unobravo.com/es/blog/psicologia-del-desarrollo>

Ponferrada, G. (2022) *La experiencia del ser*. Repositorio Institucional. UCA.

<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/15314/1/experiencia-ser-ponferrada.pdf>

Remorini, C. (2021). *La infancia y el tiempo: la obsesión WEIRD por la cronologización del desarrollo infantil. Sociedad e Infancias*.
https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/122174/Documento_completo.pdfPDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Estrada Zamora R. A., Yanza Paguay M. P., Kliger Bone M. E., Muñoz Zamora M. J., (2024) *Impacto de la Tecnología en el Desarrollo Cognitivo de Niños preescolares: Integración en el Aprendizaje*. Universidad Técnica de Ambato.
<https://revistas.uta.edu.ec/erevista/index.php/medi/article/view/2626>

Suárez, Y. C., & Perera, Z. B. (2019). *La evaluación del desarrollo integral de las niñas y niños de la primera infancia, desde lo social personal*.
<https://www.redalyc.org/journal/3606/360671311004/360671311004.pdf>

Soriano, J. (2024). *El uso de pantallas afecta al desarrollo del vocabulario en la infancia*. *Portal Psicología y Mente*.
<https://psicologiaymente.com/neurociencias/uso-pantallas-afecta-desarrollo-vocabulario-infancia>

Salway, R. (2023). *Screen-viewing behaviours of children before and after the 2020–21 COVID-19 lockdowns in the UK: a mixed methods study*. BMC PUBLIC.
<https://bmcpublikealth.biomedcentral.com/articles>

Taborda, M.S (2024). *Impacto de los dispositivos tecnológicos en el neurodesarrollo infantil*. Universidad de Flores.
<https://repositorio.uflo.edu.ar/entities/trabajo%20final%20integrador/64beef38-775c-4899-af2d-d53b9625e018>

Torcomian, C. (2021). *Experiencia, aprendizaje y subjetividad*. Editorial Brujas.

Tsipkis, F. (2024) *Infancias y Adolescencias en tiempos de acrobacias sin red*. FORUM INCIANCIAS.

<https://foruminfancias.com.ar/infancias-y-adolescencias-en-tiempos-de-acrobacias-sin-red-flavia-tpsikis-mariana-wassner/>

Venancio, S. I. (2020) *¿Por qué invertir en la primera infancia?*. Revista Latino-Americana de Enfermagem

<https://www.scielo.br/j/rlae/a/bv5zZdjNh79spvnL9H7jkLm/?format=pdf&lang=es>

Anexos

Anexo 1. Entrevista a los licenciados/as en Psicología con experiencia en niños

1. ¿Cuáles son las edades con las que tuvo experiencia en el consultorio?
2. ¿Según su perspectiva, qué piensa en cuanto a las plataformas digitales en niños con esas edades?
3. ¿Cuáles son los artefactos y las plataformas digitales de las que más mencionan y hacen referencia a los niños?
4. ¿Según su perspectiva, de qué manera y con qué objetivos utilizan la tecnología los niños?
5. ¿Según su perspectiva, influye en algo la tecnología en las relaciones familiares e interpersonales?
6. ¿Según su perspectiva, existen ventajas y desventajas en el uso de dispositivos tecnológicos?
7. ¿Según su perspectiva, existen emociones que predominan en las personas cuando pasan mucho tiempo utilizándolas, por ejemplo estrés euforia o frustración?
8. ¿Según su observación, puede la tecnología afectar nuestra capacidad para identificar o expresar emociones?
9. ¿Qué estrategias recomienda usted para mantener una relación emocionalmente sana con la tecnología en niños?
10. ¿Según su perspectiva, cuál es el rol que pueden tener los padres y educadores en la gestión emocional frente a la tecnología?

Anexo 2. Formulario consentimiento informado.

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de..... de UFLO Universidad, desean conocer.....Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar sobreMi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de los cuestionarios que se me entregarán a continuación. La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto. Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento. Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultady que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326 Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaría de Investigación y Desarrollo UFLO, a sinvestydes@uflo.edu.ar. Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, aceptó participar en este trabajo de investigación.

Firma:

Firma Profesional Informante:

Aclaración:

Aclaración:

DNI:

DNI:

Fecha:

Protocolo N°:

