

# Mundo digital: la crianza mediada por pantallas



Por Pablo Inguibert\*

En este artículo analiza el impacto del tiempo frente a las pantallas en la sociedad y en la crianza, y los efectos en el vínculo temprano. El crecimiento del consumo en el período de aislamiento social y algunas recomendaciones para no demonizar su uso

Las pantallas se instalaron en nuestra cotidianidad como una de las formas más sublimes de lo que llamamos revolución digital. La terminología de nativo digital, aunque discutible y reduccionista, da cuenta de un cambio socio cultural solo comparable a la alfabetización. Las características principales con las que pensábamos y nos pensábamos en las sociedades urbanas durante el siglo XX se han modificado profundamente. Las nuevas herramientas digitales han permitido desarrollar una serie de nuevos objetos culturales llamados nuevos medios o TICs.

Actualmente los nuevos medios atraviesan todas las instancias de intercambio cultural: la comunicación, la creación y difusión de información, la clasificación, el almacenamiento y procesamiento de datos, la programación, la redacción e incluso la creación misma de nuevos medios (como el caso de las actuales inteligencias artificiales). El propósito de este artículo es analizar algunos efectos de la utilización de pantallas en la sociedad en general,

en los procesos de crianza y el vínculo temprano en particular.

Un estudio del 2016, encargado por Kaspersky Lab y llevado a cabo por la Universidad de Würzburg y la Universidad de Nottingham Trent, verifica una importante reducción de la capacidad atencional en sujetos adultos ante la simple cercanía de su teléfono celular. Esta reducción en su atención es equiparable a la de los sujetos que pudieron acceder a sus dispositivos celulares durante la prueba.

Carolina Giunti (2023) propone la tesis de un devenir sujeto en un entorno hibridado por factores heterogéneos dentro de los cuales incluye la dimensión técnica. Esta línea de pensamiento puede aportarnos una explicación de un fenómeno bastante habitual: el de percibir que nuestros dispositivos son una extensión de nuestra corporeidad.

Volviendo al estudio desarrollado por la Universidades de Würzburg y Nottingham Trent: ¿Cómo es posible que un dispositivo externo, inaccesible pero a la vista de los sujetos, altere el funcionamiento de sus procesos psicológicos superiores? Al encontrar innegables los efectos que los dispositivos de pantallas propician

\*Pablo Inguibert es coordinador de la Licenciatura en Psicología de la Universidad ISALUD, Profesor titular de Desarrollo Biopsicosocial y Clínica Psicológica con niños y adolescentes.



en sujetos adultos alfabetizados ¿Podemos preguntarnos sobre su incidencia en los procesos de constitución psíquica y producción de subjetividad?

El campo de las niñeces plantea un importante desafío en un entorno socio cultural híper mediado por la dimensión técnica de las pantallas. La utilización de pantallas en las infancias se ha incrementado en forma paralela a su aparición en los hogares. Esta tendencia presentó un claro incremento durante el período de aislamiento social.

El estudio de Waisman et al. “Uso de pantallas en niños pequeños en una ciudad de Argentina” (2018) ubica que el equipamiento tecnológico de los hogares es prácticamente universal y que la exposición de los niños a las pantallas es temprana. Mientras que Pedrouzo et al. (2020) concluye que “se ha observado que la preocupación parental por las alteraciones del desarrollo psicomotor se hace presente cuando los niños pequeños están expuestos a la tecnología fuera de las recomendaciones vigentes por edades”.

## Los padres, los niños y la pantalla

Es un hecho habitual encontrarse en el espacio público con niños, niñas muy pequeños, utilizando dispo-

sitivos de pantallas mientras permanecen al cuidado de sus padres. En esta escena, la presencia de los padres suele contrastar con su nula intervención sobre lo que sucede en las pantallas de los niños. Parecería que muchos padres, madres y otras figuras del cuidado han abandonado ese espacio que tiene lugar entre el niño y la pantalla. En 2013, una publicidad de una conocida plataforma de juegos planteaba que “*cuando tu hijo o hija juega, no te pregunta cómo llegó al mundo*”. Planteado en esos términos, parecería que por conveniencia, por impericia o por desconocimiento, quienes asumen los roles de cuidado han dejado de cuidarlos de las pantallas.

Jacques Lacan en su ensayo “*El estadio del espejo como formador de la función del yo*” (1966) plantea que cuando el bebé se enfrenta a su imagen en el espejo puede anticipar una unidad corporal de la que aún carece. Podríamos continuar esta parábola ubicando a la pantalla en el mismo lugar en el que Lacan coloca al espejo. Pero nos falta una cuestión fundamental, en el estadio del espejo es la figura del otro de los cuidados (madre, padre, abuelo, abuela, etc.) quien sanciona esa escena, quien le enuncia al bebé: “*ese (el del espejo) sos vos*”.

Justamente esta terceridad es la que encontramos ausente en esa otra escena que, jugando un

poco con los términos, podríamos llamar “*estadio de la pantalla*”. La investigación realizada en más de 7000 bebés por Takahashi (2023) concluye que un mayor tiempo frente a la pantalla, en niños de un año, se vio asociado con retrasos en el desarrollo de la comunicación y la resolución de problemas a las edades de dos y cuatro años. Quizás, justamente es esa terceridad faltante la que deja a las y los niños capturados en el mundo de dos dimensiones de la pantalla.

Frente a este estado del arte, la Academia Americana de Pediatría (2016) propuso una serie de pautas para el uso de pantallas durante la niñez.

- En menores de 18 meses, se recomienda evitar el uso de pantallas (salvo para realizar videollamada).
- De 18 a 24 meses, se recomienda contenidos de alta calidad mediados siempre por el acompañamiento adulto.
- De 2 a 5 años, limitar el uso de las pantallas a una hora por día, manteniendo la pauta anterior de contenidos audiovisuales de buena calidad.
- A partir de los 5 años, planificar el uso de pantallas con reglas consistentes, verificando su cumplimiento.

Sin embargo, hablar únicamente de “*tiempo frente a la pantalla*” en forma genérica puede hacernos olvidar importantes diferencias. Investigaciones realizadas por Common Sense Media (2022) identifican cuatro categorías principales sobre el tiempo frente a la pantalla:

- Consumo pasivo: ver videos o televisión.
- Consumo interactivo: jugar videojuegos.
- Comunicación: videollamadas y redes sociales.
- Creación de contenido: crear arte digital, música o programar.


## El “uso del objeto”

Esta distinción sobre las diversas formas en las que puede darse el tiempo en pantalla, nos ayudan a no demonizar su uso y pensar en las diferentes operaciones subjetivas implicadas en esta actividad. En este punto se hace pertinente la introducción del

concepto de “*uso del objeto*” de Donald Winnicott. En esta modalidad se hacen presentes las características reales del objeto, ubicándose como discriminado del *self*, percibido como un fenómeno exterior, fuera de su control omnipotente y las proyecciones. En los términos de este autor, la modalidad llamada “*uso del objeto*” queda ubicada en el polo de la salud, lo creativo y el ser verdadero.

Podemos ubicar otros autores que encuentran beneficios en la utilización de pantallas, pero habitualmente esta ganancia tiene lugar durante la adolescencia y no en la niñez. La pedagoga argentina Graciela Esnaola rescató en su tesis doctoral (2004) la importancia de la utilización de los videojuegos en los procesos de construcción de la identidad. Los investigadores Green y Bavelier (2007) descubrieron que jugar videojuegos de “*acción*” puede mejorar la agudeza visual y la capacidad de encontrar objetos en un entorno propenso a la distracción.

Por otro lado, autoras como Turkle (2011) y Sibilia (2012) señalan una serie de síntomas que se desprenden del uso de dispositivos de pantallas durante la adolescencia. Turkle se focaliza en el sentimiento de soledad que tiene lugar en el sujeto adolescente en el marco de la hiperconectividad, en tanto Sibilia analiza las implicancias de las redes sociales en la configuración de una subjetividad de época narcisista, la cual tiende a la autonarración y al borramiento de las categorías de público y privado.

Ante el desafío que presenta el vínculo temprano y los procesos de crianza atravesados por dispositivos de pantalla, quizás es posible pensar dos apuestas. La primera, de inspiración lacaniana, plantea la importancia de unir a nuestro horizonte la subjetividad de la época. En esta apuesta se encuentra implícita la aceptación de la revolución digital, sin renunciar a realizar una revisión crítica de ésta, ubicando sus impasses, su reverso y sus efectos en la producción de subjetividad. La segunda, de inspiración winnicottiana, nos invita a asumir el rol de un “*Otro*” lo suficientemente bueno, pudiendo estar cerca, acompañando, pero también sabiendo tomar distancia oportunamente. 

## Bibliografía

- American Academy Of Pediatrics (2016) Media and Young minds. Council on communication and media.
- Bleichmar, S. (1999) Entre la producción de subjetividad y la constitución del psiquismo. En: Revista del Ateneo Psicoanalítico N° 2, Buenos Aires, 1999.
- Bleichmar, S. (2005) Nuevas tecnologías. Nuevos modos de la subjetividad. En La Subjetividad en riesgo. Buenos Aires, Topia Editorial.
- Common Sense Media (2022) ¿How much screen time is OK for my kids?
- Esnaola Horacek, G. (2024) La construcción de la identidad a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela. Tesis Doctoral.
- Giunti, C. (2024). Subjetividades emergentes del entramado tecno-virtual. Implicancias vinculares.
- Green, C.S.; Bavelier, D. (2007) Action-Video-Game Experience Alters the Spatial Resolution of Vision.
- Lacan, J. (1956) Función y campo de la palabra y del lenguaje en psicoanálisis. En: Escritos 1. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Lacan, J. (1966) El estadio del espejo como formador de la función del yo, tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica. En: Escritos 1. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Manovich, L. (2006) El lenguaje de los nuevos medios. Barcelona: Editorial Paidós.
- Kaspersky Lab (2016) Tempted by the smartphone. ¿How our digital companions influence our concentration at work?.
- Pedrouzo, S.; Peskins, V.; Garbocci, A. M.; Sastre, S. y Wasserman, J. (2020) Uso de pantallas en niños pequeños y preocupación parental.
- Prensky M. (2001) Digital Natives, Digital Immigrants. En: On the Horizon. MCB University Press, Vol. 9 No. 5, de 2001.
- Publicidad en la vía pública de Playstation, Vita (2013).
- Sibilia, P. (2012) La intimidad como espectáculo. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Takahashi, I.; Obara, T.; Ishikuro, M.; et al (2023) Screen Time at Age 1 Year and Communication and Problem-Solving Developmental Delay at 2 and 4 Years.
- Turkle, S. (2011) Alone Together. New York: Basic Books.
- Vygotsky, L. (1978) El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica.
- Waisman, I.; Hidalgo, E. y Rossi, M. (2017) Uso de pantallas en niños pequeños en una ciudad de Argentina.
- Winnicott, D.W. (1971) Realidad y juego. España: Gedisa.



Atendiendo a las nuevas necesidades de la Comunidad, Fecliba propone espacios de formación continua con tecnología de punta a través del Campus Virtual ISS (Instituto Superior en Salud), generando posibilidades de capacitación profesional, independientemente de la localización geográfica y la administración del tiempo de los participantes implicados.

Además, Fecliba invita a los interesados en ampliar su oferta de formación profesional en el ámbito de la Salud, sumándose a esta nueva forma de educación en línea. Como beneficio se brindará asesoramiento y seguimiento continuo, garantizando una prestación de excelencia y calidad.



Visite nuestro Campus virtual y conozca nuestros servicios:

[cursos.fecliba.org.ar](https://cursos.fecliba.org.ar)