

Exposición a pantallas en la primera infancia. Efectos en la constitución psíquica. Una revisión sistemática

Screen exposure in early childhood. Effects on the formation of subjectivity. A systematic review

Mariana Czapski

Instituto Universitario de Ciencias de la Salud Fundación H.A. Barceló,
Argentina

mczapski@fb.edu.ar

 [0009-0003-9994-2160](https://orcid.org/0009-0003-9994-2160)

Resumen

Esta revisión sistemática exploró el impacto del uso de las tecnologías móviles en la constitución psíquica de niños de 0 a 5 años. El objetivo fue reconocer riesgos y beneficios vinculados a distintas dimensiones del desarrollo —motricidad, cognición, lenguaje, regulación emocional, comportamiento y vínculos interpersonales—, que intervienen en la constitución psíquica. La búsqueda bibliográfica se realizó en las bases de datos PubMed, Redalyc y Scopus y en el motor de búsqueda Google Académico, siguiendo la metodología PRISMA. Se incluyeron estudios empíricos, cuantitativos y primarios, publicados en español o inglés, entre los años 2020 y 2025. Tras aplicar los criterios de selección, se analizaron 11 trabajos que en conjunto abarcaron una muestra de 15.471 niños y 5038 adultos responsables. Los resultados muestran que una exposición elevada a pantallas digitales tiene un impacto negativo en el desarrollo motor, cognitivo, lingüístico y socioemocional. No obstante, en ciertos contextos educativos donde media la participación adulta y el contenido es de calidad, los efectos fueron favorables. Estos hallazgos subrayan que el análisis del impacto de las tecnologías en la infancia debe ir más allá del tiempo de exposición, incorporando la calidad de las experiencias y el rol activo de los adultos en la mediación.

Palabras clave: dispositivos móviles; primera infancia; constitución psíquica

Abstract

This systematic review explored the impact of mobile technology use on the psychological makeup of children aged 0 to 5 years. The objective was to

identify risks and benefits associated with different dimensions of development —motor skills, cognition, language, emotional regulation, behavior, and interpersonal relationships— that influence psychological makeup. The literature search was conducted in the databases PubMed, Redalyc and Scopus, and the Google Scholar search engine, following the PRISMA methodology. Empirical, quantitative, and primary studies published in Spanish or English between 2020 and 2025 were included. After applying the selection criteria, 11 studies were analyzed, which together comprised a sample of 15,471 children and 5,038 responsible adults. The results show that high exposure to digital screens has a negative impact on motor, cognitive, linguistic, and socioemotional development. However, in certain educational contexts where adult participation is mediated and the content is high-quality, the effects were favorable. These findings underscore that the analysis of the impact of technologies on childhood must go beyond exposure time, incorporating the quality of experiences and the active role of adults in mediation.

Keywords: mobile devices; early childhood; psychic constitution

Recibido: 13/08/2025

Aceptado: 15/09/2025

DOI: <https://doi.org/10.63790/cdvs.v18i1.459>

Calidad de Vida y Salud se encuentra bajo la licencia de Creative Commons [Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



1. Introducción

El uso de dispositivos móviles, tales como *smartphones*, *tablets*, computadoras, entre otros, se ha incrementado de manera exponencial en las últimas décadas, convirtiéndose en parte del entorno cotidiano de la mayoría de los hogares del mundo. En este contexto, la exposición a dispositivos digitales desde la primera infancia (0 a 5 años) constituye una tendencia en constante aumento.

Sartori et al. (2023) llamaron la atención sobre diversos estudios (Rideout, 2017; Tena, 2019; Rideout y Robb, 2020) que ponían especial énfasis en el incremento del uso de tales dispositivos por parte de los niños y niñas pequeños. Un informe de la Unión Internacional de Telecomunicaciones reveló que el 78% de la población mundial mayor de diez años posee un teléfono celular (UIT, 2023). Por su parte, el Instituto Nacional de Estadística y Censos, en el marco de la Encuesta Permanente de Hogares, publicó que, en Argentina, el 91% de las personas de cuatro años y más ya usan teléfonos celulares (INDEC, 2024).

Esta situación resulta especialmente significativa cuando se analiza su impacto en la primera infancia, momento clave en la constitución psíquica. Pensar la construcción psíquica desde una perspectiva de la complejidad, (Morin, 1990) implica entrelazar lo biológico, lo psicológico, lo social y lo simbólico. Implica reconocer que hay momentos lineales y cronológicos propios de lo biológico, pero también momentos abiertos al devenir, a lo indeterminado, propios de lo psíquico en tanto sistema dinámico, abierto a lo social y en permanente construcción (Hornstein, 2024). Desde esta mirada, se concibe que los modos de interacción temprana —con los otros, con el cuerpo, con el entorno físico y con los dispositivos tecnológicos— participan activamente en la configuración de la subjetividad en la infancia.

Estudiar los efectos de la exposición a las pantallas desde este marco requiere articular distintas dimensiones del desarrollo infantil tales como la motricidad, la cognición, el lenguaje, la regulación emocional, el comportamiento y los vínculos interpersonales, haciendo foco en sus implicancias para la constitución psíquica.

Distintas sociedades científicas se han pronunciado a favor de un uso restringido de las pantallas, especialmente durante la primera infancia. Como efectos derivados del uso de pantallas a edades tempranas, se mencionaron principalmente el impacto sobre el sueño, la motricidad, la calidad de las interacciones con sus cuidadores y la reducción de tiempo de juego simbólico, que afecta negativamente el lenguaje, la atención, el desarrollo cognitivo y las funciones ejecutivas (SAP, 2023; Unicef, 2023; AAP, 2016; CPS, 2017). Si bien, en edades tempranas la exposición a pantallas parece aportar mayores riesgos que ventajas, también se mencionaron algunos efectos que pueden ser beneficiosos, como el apoyo que pueden brindar en algunos aprendizajes, siempre y cuando estén mediados por la guía y la interacción de un adulto, que, a su vez, elija contenidos y/o aplicaciones de calidad pedagógica. En el caso de los juegos de roles (entre los cuatro o cinco años), resaltaron que el ajuste a roles específicos y la respuesta colaborativa que requieren propicia la

autorregulación y la mejora de la capacidad de razonamiento frente a escenarios ficticios (García et al., 2022).

2. Objetivo

El objetivo de la presente revisión sistemática es analizar las investigaciones empíricas que abordan los efectos del uso de pantallas durante la primera infancia, para identificar tanto los riesgos como los beneficios que pudieran aportar. Se incluirán perspectivas neurocognitivas, conductuales, motoras y psicosociales.

3. Método

Se realizó una revisión sistemática utilizando la metodología PRISMA (Urrutia y Bonfill, 2010; Munive-Rojas y Gutiérrez-Garibay, 2015). De la declaración PRISMA fueron exceptuados los ítems 5 (protocolo y registro), 12 (riesgo de sesgo en los estudios individuales), 13 (medidas de resumen), 14 (síntesis de resultados), 15 (riesgo de sesgo entre estudios), 19 (riesgo de sesgo en los estudios), 22 (riesgo de sesgo entre los estudios) y 27 (financiación), por ser específicos de los estudios de revisión metaanalíticos. Se incluyeron 1 (título), 2 (resumen estructurado), 3 (justificación), 4 (objetivo), 6 (criterios de elegibilidad), 7 (fuentes de información), 8 (búsqueda), 9 (selección de los estudios), 10 (proceso de extracción de datos), 11 (lista de datos), 16 (análisis adicionales), 17 (selección de estudios), 18 (características de los estudios), 20 (resultados de los estudios), 21 (síntesis de los resultados), 23 (análisis adicionales), 24 (resumen de la evidencia), 25 (limitaciones) y 26 (conclusiones).

La búsqueda se realizó teniendo en cuenta los siguientes criterios de elegibilidad: estudios empíricos cuantitativos de tipo primarios (ensayos clínicos aleatorizados, estudios de cohortes, estudios de casos y controles, estudios transversales o cuasiexperimentales) que utilicen diseños descriptivos, correlacionales, longitudinales o experimentales; población de 0 a 5 años; artículos con una antigüedad de cinco años de publicación (2020-2025); en idioma español e inglés. Se excluyeron los estudios cualitativos: meta-análisis, estudios teóricos, revisiones sistemáticas y toda otra publicación que no aporte datos cuantitativos de manera independiente.

Se consultaron las bases de datos científicas: PubMed, Redalyc y Scopus y el motor de búsqueda Google Académico durante los meses de julio y agosto de 2025. Para la construcción de las ecuaciones de búsqueda se utilizó ChatGPT. Las estrategias finales fueron adaptadas a cada base de datos, utilizando operadores booleanos (*AND*, *OR*, *NOT*).

En la base de datos PubMed, la búsqueda se realizó el día 25/07/2025, tanto en inglés como en español. El *prompt* solicitado a la IA para la búsqueda en inglés, fue: “*screen time*” *OR* “*digital media*” *OR* “*mobile device*” *OR* “*smartphones*” *OR* “*tablets*” *OR* “*screen exposure*” *OR* “*electronic devices*” *AND*

childhood AND impact**. Para la búsqueda en español, la estrategia fue: (“pantallas” OR “dispositivos electrónicos” OR “teléfonos inteligentes” AND “primera infancia” OR “niños” AND “efectos”). Los filtros aplicados en ambas búsquedas fueron: en los últimos cinco años; texto completo gratuito; humanos; recién nacido: nacimiento-1 mes, Lactante: 1-23 meses, Niño en edad preescolar: 2-5 años.

En la base de datos Redalyc la búsqueda se realizó el 25/07/2025 y la estrategia fue: (“uso de pantallas” AND “niños” OR “infancia” AND “impacto”). Se aplicaron los siguientes filtros: psicología; artículos publicados en los últimos cinco años.

En la base de datos Scopus la búsqueda se realizó el día 28/07/2025 y la estrategia de búsqueda fue: “*screen time*” OR “*digital media*” OR “*mobile device*” OR “*smartphone*” OR “*table*” OR “*screen exposure*” OR “*electronic devices*” AND *childhood* AND impact**. Los filtros aplicados fueron: area temática: psicología, profesiones de la salud; tipo de documento: artículo; palabras clave: niños, tiempo frente a pantalla, niños en edad preescolar, infancia, psicología, primera infancia; acceso abierto: todos.

En Google Académico la búsqueda se realizó el 7/8/2025 con la siguiente estrategia: efecto del uso de las pantallas en la primera infancia. Los filtros aplicados: publicados en los últimos 5 años, ordenados por relevancia, cualquier idioma, cualquier tipo de artículo.

Del total de artículos identificados en la búsqueda inicial en las distintas bases de datos, se obtuvo un total de 41.591 estudios. A esta etapa le siguió la aplicación de los filtros correspondientes que arrojaron un total de 15.318 artículos. En la última etapa, se realizó el cribado final a partir de la lectura de los resúmenes, lo que permitió seleccionar aquellos que cumplieran con los criterios de inclusión. Posteriormente, los artículos preseleccionados fueron analizados en su versión completa para confirmar su pertinencia. Finalmente se incluyeron 11 artículos en la revisión sistemática.

4. Resultados

Se analizaron 11 artículos que estudiaron una población de 15.471 niños y 5038 adultos a cargo de niños, que han dado respuesta a diferentes cuestionarios o comunicaciones en dichas investigaciones.

En la base de datos PubMed (búsqueda en inglés) el número de registros fue de 317 artículos. A partir de la aplicación de filtros, la cantidad se redujo a 58. Y a partir del cribado definitivo, los artículos seleccionados fueron cuatro. En PubMed (búsqueda en español), el número de registro fue de 81 artículos. Con la aplicación de los filtros el número disminuyó a tres. Y con el cribado definitivo no se pudo seleccionar ninguno de ellos.

En la base de datos Redalyc los artículos seleccionados en una primera etapa fueron 1194. A partir de la aplicación de filtrado los mismos bajaron a 25. Y con el cribado definitivo, solo se obtuvo un artículo.

En la base de datos Scopus el número total de registros fue de 499. Luego de la aplicación de filtros el número fue de 32. Y con el cribado definitivo el número se redujo a uno.

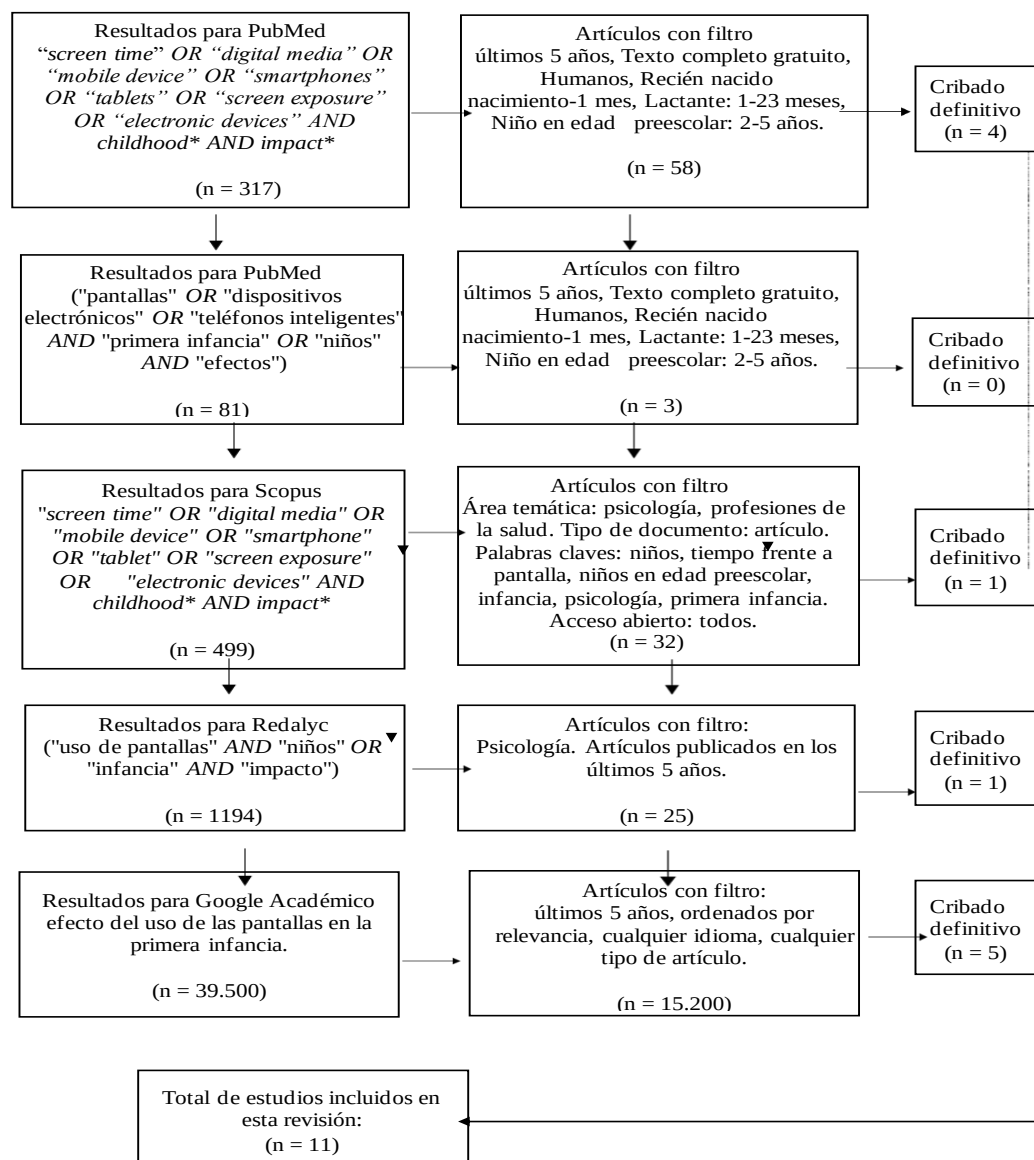
En el motor de búsqueda Google Académico se registró un número total de 39.500 artículos. A partir de la aplicación de filtros el número de artículos descendió a 15.200. Y con el cribado definitivo los artículos se redujeron a cinco.

La Selección de artículos se grafica a través del diagrama de flujo en la Figura 1.

Figura 1

Diagrama de flujo

Figura 1: Diagrama de flujo



Nota: El gráfico, de elaboración propia, muestra el proceso de identificación, cribado, evaluación de elegibilidad e inclusión de los estudios en la revisión sistemática.

Fuente: Elaboración propia

Los 11 artículos estudian el impacto del creciente uso de pantallas por parte de los niños y niñas durante la primera infancia, en la motricidad, el desarrollo cognitivo, el lenguaje, la regulación emocional, la conducta y los vínculos interpersonales.

En cuanto al desarrollo motor, los estudios coinciden en que el uso excesivo y pasivo de pantallas se asocia negativamente con el desarrollo de la motricidad, tanto fina como gruesa (Álvarez Santos, 2025; Putnik, 2023; Stamati, 2022). Esto se debe, principalmente, a que el exceso de tiempo frente a dispositivos móviles disminuye las oportunidades para la práctica de actividades físicas y manipulativas tradicionales, esenciales para el desarrollo de las habilidades motrices. Sin embargo, en otros estudios se observó que cuando el uso de pantallas era compartido con un adulto y se caracterizaba por la calidad de sus contenidos, coincidía con el surgimiento de logros motrices más precoces (Robles-Estrada, 2024; Hidalgo Salazar, 2024; Xiao, 2025).

Los investigadores coinciden en que al igual que lo observado en el área de la motricidad, existe una asociación negativa entre pantallas y cognición, cuando el tiempo de exposición es excesivo, el contenido digital se consume de manera pasiva y los contenidos son poco estimulantes, dando como resultado un empobrecimiento en la capacidad representacional (Álvarez Santos, 2025). En cambio, el impacto es beneficioso cuando la exposición está supervisada por los adultos responsables y la calidad de los contenidos brinda oportunidades de estimulación cognitiva. Bajo esas condiciones, Hidalgo Salazar et al. (2024) observaron un desarrollo cognitivo superior al promedio en habilidades visuales receptivas y expresivas. Y Aguayza Yunganaula et al. (2025) reportaron mejoras significativas en la función ejecutiva con la implementación del juego simbólico digital, como forma de potenciar habilidades cognitivas complejas.

En el lenguaje, los artículos analizados no presentan un consenso. Algunos señalan una correlación negativa, mientras que otros encuentran efectos positivos. Por ejemplo, Sundqvist et al. (2024) y Gath et al. (2025) sostienen que el tiempo de exposición a pantallas se asocia con una disminución en el desarrollo del vocabulario y de las habilidades de la comunicación. En la misma línea, Robles-Estrada et al. (2024) plantean que también existe una correlación negativa respecto del uso de oraciones y de la densidad léxica, es decir, de la proporción de palabras con contenido léxico (sustantivos, adjetivos, verbos, adverbios), en comparación con las palabras gramaticales (artículos, preposiciones, conjunciones). Sin embargo, Stamati et al. (2022) presentaron resultados opuestos a los de Robles-Estrada en los mismos indicadores de desarrollo lingüístico, al encontrar una correlación positiva en densidad léxica y uso de oraciones.

En cuanto al impacto del uso de pantallas en la regulación emocional, la clave estuvo centrada, como en el resto de las áreas, en que el uso de los dispositivos móviles estuviera o no mediado por los adultos. Oflu et al. (2021) señalaron que una exposición mayor o igual a cuatro horas diarias en niños de dos a cinco años estaba asociada significativamente con una mayor labilidad emocional. Cuando, además de la mediación del adulto, las pantallas se utilizan en un contexto educativo, el impacto en la autorregulación emocional (Aguayza Yunganaula, 2025) y el desarrollo de las habilidades emocionales que incluyen el reconocimiento, la expresión y la interacción social mostraron un fortalecimiento de la inteligencia emocional (Hidalgo Salazar, 2024).

En relación al comportamiento, los resultados fueron coincidentes en cuanto al impacto negativo asociado a problemas de conducta (Álvarez Santos, 2025; Gath, 2025; Kim, 2023). Éste ítem se solapa con el de los vínculos interpersonales, que se analiza a continuación, dado que en algunos artículos los problemas de conducta se visualizan en los vínculos con pares.

Finalmente, los artículos que estudiaron el impacto del uso de pantallas en los vínculos interpersonales encontraron efectos negativos en función del detrimento que el uso de los dispositivos tuvo sobre las interacciones sociales tanto con pares como con los adultos (Álvarez Santos, 2025; Gath, 2025; Putnick, 2023). Por el contrario, y nuevamente aquí se refuerza, que cuando la exposición no es pasiva, sino que el adulto establece una interacción que mediatiza el uso de la pantalla, los efectos son positivos (Hidalgo Salazar, 2024).

Tabla 1
Características de las unidades de análisis

Autor/es Año	Título Base	Tipo de estudio	Dimensión empírica	Muestra	Resultados relevantes
Aguayza Yunganaula, Z.M. et al. (2025)	Impacto del juego simbólico digital en el desarrollo de la función ejecutiva en niños de 4 a 5 años	Empírico	Función ejecutiva	120 niños	La implementación de recursos simbólicos digitales, utilizados como herramienta pedagógica en el contexto escolar y mediada por los educadores se asoció positivamente, especialmente con el control inhibitorio y la planificación simbólica. Los educadores también relevaron datos positivos en comportamientos autorregulados emocionalmente, resolución de conflictos simbólicos y atención.

Álvarez Santos, A.P. et al. (2025)	Impacto del uso de pantallas digitales en el desarrollo de habilidades en niños de 0 a 3 años Google Académico	Estudio cuantitativo. Diseño observacional y transversal	Motricidad Cognición Socioemocional	157 niños	Una sobreexposición a pantallas sin supervisión se vinculó con un impacto negativo en la motricidad fina, en la cognición y el desarrollo socioemocional. Y una exposición a contenidos educativos mediada por adultos impacta positivamente en habilidades tempranas de lectura y escritura y en el desarrollo de pensamiento crítico.
Gath, M. et al. (2025)	Longitudinal associations between screen time and children's language, early educational skills, and peer social functioning Scopus	Estudio longitudinal	Lenguaje Habilidades educativas Funcionamiento social	6281 niños	>1,5 horas diarias de pantallas, se asoció a los 2 años con impacto negativo en lenguaje y habilidades educativas. Y a los 4,5 años con problemas para vincularse con los pares.
Hidalgo Salazar, L.A. et al. (2024)	Impacto de las TIC en el desarrollo cognitivo y emocional en un grupo de niños de 3 a 4 años Google Académico	Estudio cuantitativo	Motricidad Lenguaje Desarrollo emocional	10 niños de 3 a 4 años	Los niños fueron seleccionados por su alta exposición a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), en un contexto de estrategia pedagógica mediada por los educadores. Los resultados mostraron efectos positivos en el desarrollo cognitivo, potenciando habilidades visuales, motrices, lingüísticas, de atención, memoria y razonamiento lógico, con un rendimiento superior al promedio en tareas de reconocimiento e imitación. En el desarrollo emocional, favoreciendo la inteligencia emocional y las habilidades interpersonales.
Kim, K.M.; Chung, U.S. (2023)	Emotional and Behavioral Correlates of Exposure to Electronic	Estudio de cohorte longitudinal con diseño observacional	Comportamiento Regulación emocional	1368 niños, desde la etapa prenatal	Los niños con dificultad para regular sus emociones mostraron una tendencia al uso de medios digitales durante más cantidad de

	Media in School-Aged Children: A Prospective Study PubMed	y prospectivo. Utilizó múltiples fuentes: padres, alumnos, maestros.		hasta los 9,4 años.	tiempo, dado que los padres suelen recurrir a los dispositivos como una herramienta para calmar o distraer los estados emocionales de estos niños. A su vez, se encontró una asociación positiva entre los síntomas emocionales (ansiedad, depresión) con el tiempo frente a dispositivos. Por último, tanto la autoestima como la felicidad general percibidas por los niños se asociaron negativamente con el tiempo frente a pantallas.
Oflu, A. et al. (2021)	El uso excesivo de pantallas está asociado con labilidad emocional en niños preescolares Google Académico	Estudio descriptivo transversal	Regulación emocional	240 niños	Se observó que los niños que estuvieron expuestos a ≥4 horas, sin el acompañamiento de los adultos cuidadores, mostraron mayores dificultades en la regulación emocional.
Putnick, D. L. et al. (2023)	Displacement of peer play by screen time: associations with toddler development PubMed	Estudio de cohortes	Motricidad Lenguaje Vínculos interpersonales	5034 madres y 6171 niños reclutados en el estudio cuando los niños tenían 4 meses de edad	El tiempo de juego con pares en comparación con el dedicado a pantallas mostró una menor probabilidad de retraso en áreas de la motricidad gruesa y fina, de la comunicación y vínculos interpersonales.
Stamati, M. et al. (2022)	Association between electronic media use, development Redalyc	Estudio cuantitativo, análisis inferencial	Lenguaje	253 adultos a cargo de niños entre 2 y 48 meses.	Durante el primer año de vida, el tiempo promedio de exposición a pantallas fue de 1 hora diaria. Se observó que a mayor cantidad de exposición mayor cantidad de palabras y oraciones.
Robles Estrada, E. et al. (2024)	Uso de pantallas y su influencia en la cognición y los hitos del desarrollo motor de	Estudio de tipo correlacional, con diseño no experimental transversal	Cognición Motricidad Lenguaje	91 adultos a cargo de niños de 12 a 36 meses	Promedio de exposición entre 3 y 4 horas diarias. Se observaron efectos negativos en lenguaje (densidad léxica, uso de oraciones) En cambio, hubo asociaciones positivas en la

	infantes mexicanos				motricidad, cuando el adulto comparte el uso de la pantalla.
	Google Académico				
Sundqvist, A. et al. (2024)	A longitudinal study of the relationship between children's exposure to screen media and vocabulary development	Estudio longitudinal	Lenguaje	72 niños (entre los 9 meses y los 5 años)	Se encontró que un mayor uso de pantallas a los 2 años predice un menor vocabulario a los 5.
	PubMed				
Xiao, Y. et al. (2025)	Screen Exposure and Early Childhood Development in Resource- Limited Regions: Findings From a Population- Based Survey Study	Estudio transversal	Motricidad Lenguaje Comportamiento Vínculos interpersonales	1052 niños (de 6 a 26 meses)	Se observó mayor riesgo de retrasos en el desarrollo de la motricidad, en aquellos niños que estuvieron frente a dispositivos móviles antes del año de edad. Y quienes, dentro de ese grupo, permanecieron más tiempo frente a pantallas entre el año y el año y medio. Cuando los materiales audiovisuales fueron educativos, se observaron impactos positivos en conducta, competencias socioemocionales y motricidad, superando los 15 minutos diarios, en comparación con quienes habían estado expuestos menos de 15 minutos. Cuando la exposición está mediada por la interacción con sus cuidadores, hubo una asociación positiva con los beneficios cognitivos, del lenguaje y las habilidades socioemocionales.
	PubMed				

Nota: La tabla presenta las unidades de análisis correspondientes a los estudios seleccionados. Se detalla el tipo de unidad analizada, así como su distribución en función de los criterios de inclusión establecidos.

Fuente: Elaboración propia

5. Discusión

La revisión permitió constatar que el impacto del uso de pantallas en la primera infancia no es lineal ni uniforme, sino que depende en gran medida de la mediación del adulto, de la calidad de los contenidos y del contexto en el que se produce la interacción. El análisis de las distintas dimensiones revisadas aporta evidencia relevante para pensar la constitución psíquica desde un enfoque integrador.

Durante la primera infancia la actividad motora y los procesos psíquicos conforman un sistema integrado que participa activamente en la formación de imágenes y representaciones internas (Bascou, citado por Herrera González, 2020). Las experiencias motrices se transforman en inscripciones que van complejizando el psiquismo. En ese sentido, la disminución de las experiencias motrices dificulta la construcción de una representación del propio cuerpo, así como también la organización de la relación con el espacio, el tiempo y los otros, todos ellos aspectos claves para la constitución psíquica y la construcción de la subjetividad (Hornstein, 2024).

En relación al desarrollo cognitivo, los resultados apoyan la idea de que la estructuración del psiquismo se produce siempre en el marco del vínculo con el otro. Cuando el adulto ejerce la función de *reverie* (Bion, 1987), actuando como un puente que facilita la experiencia del niño con las pantallas, traduciendo, acompañando y abriendo sentidos, transforma sus experiencias en elementos pensables. De esta forma se motoriza la exploración simbólica, el juego y la resolución de problemas, con lo cual potencia la constitución de recursos que no sólo favorecen la cognición, sino que también intervienen en la constitución psíquica.

En lo concerniente al lenguaje, la falta de consenso en los resultados de las investigaciones da cuenta de que no alcanza con medir el tiempo de exposición a pantallas, sino que es necesario resaltar la dimensión intersubjetiva del lenguaje. No basta con estar expuesto pasivamente al lenguaje —escuchar que hablan a su alrededor—, sino que el niño necesita ser el destinatario activo de la palabra —que le hablen a él— (Janin, 2020). En la constitución psíquica, el lenguaje no puede ser reducido a un conjunto de habilidades instrumentales, sino que constituye el principal vehículo de simbolización y de lazo social, en donde el niño es hablado y reconocido como sujeto en la palabra del otro.

La regulación emocional aparece como una dimensión especialmente sensible a la presencia del adulto. El niño necesita del sostén regulador brindado por sus cuidadores y su entorno, de modo que las experiencias afectivas puedan ser metabolizadas, es decir reconocidas, contenidas y transformadas en sentido a través de la experiencia del otro (Vernengo, 2016). Cuando esto no ocurre, la pantalla ocupa el lugar del vínculo, debilitando las oportunidades para que las emociones encuentren un espacio intersubjetivo en el cual elaborarse. En cambio, cuando el adulto le habla, explica o traduce la experiencia digital, el niño puede transformar esos estímulos en insumos para su desarrollo psíquico y la gestión de sus emociones.

En cuanto a la conducta, los problemas externalizantes (Álvarez Santos, 2025; Putnik, 2023) no deben entenderse solo como déficit regulatorio, sino

como la expresión en acto de conflictos no simbolizados. La conducta es inseparable de la constitución subjetiva, es la primera forma de expresión del psiquismo y es en un vínculo con otro que se convierte en experiencia significativa, representación y finalmente palabra. Así, la conducta es un indicador del modo en que el entorno sostiene o no la subjetividad del niño.

Finalmente, la calidad de los vínculos interpersonales es una dimensión clave en el armado psíquico. Entendiendo que la subjetividad se construye en la relación con otros significativos (Hornstein, 2024), la calidad de estas interacciones resulta decisiva para comprender el lugar que las tecnologías ocupan en la infancia.

En síntesis, el impacto de las pantallas en la primera infancia excede a la variable de tiempo de exposición. Lo que se vuelve central es cómo, con quién y para qué se utilizan. Considerar la constitución psíquica como eje articulador permite comprender que lo decisivo es la trama vincular y simbólica en la que se insertan las experiencias digitales.

Las limitaciones encontradas en esta revisión sistemática estuvieron dadas por la heterogeneidad metodológica de los estudios analizados y por la escasez de estudios longitudinales que permitan observar los efectos que el uso de pantallas produce a largo plazo en la primera infancia.

En futuras líneas de investigación, sería interesante incorporar estudios cualitativos, que integren las perspectivas psicológicas, pedagógicas y culturales. A su vez, queda pendiente el estudio en profundidad de la intervención adulta como efecto mediador de la calidad de los contenidos al que están expuestos los niños durante la primera parte de la infancia.

En conclusión, la constitución psíquica no puede pensarse hoy sin la presencia de las pantallas como parte del entorno cotidiano de las infancias. Tal como sostiene Hornstein (2024), la subjetividad es un proceso siempre en construcción, abierto a lo social y a lo cultural. En este escenario, lo decisivo ya no son las pantallas, sino la articulación de la experiencia del niño con el modo de acompañamiento del adulto, el espacio sostenido para el juego simbólico y la posibilidad de construcción de vínculos significativos.

6. Referencias

- *Aguayza Yunganaula, Z. M., Calero Campuzano, K. J., Gaibor García, R. E., Pacheco Chasipanta, V. F. y Cárdenas Pila, V. N. (2025). Impacto del juego simbólico digital en el desarrollo de la función ejecutiva en niños de 4 a 5 años. *ASCE*, 4(3), 161-185. <https://magazineasce.com/index.php/1/article/view/127/151>
- *Álvarez Santos, A. P., Mayorga Sánchez, H. T., Páez Merchan, C. A. y León Medrano, D. I. (2025). Impacto da Utilização de Ecrãs Digitais no Desenvolvimento de Competências em Crianças de 3 Anos. *Revista Veritas de Difusão Científica*, 6(1), 1698-1716. <https://revistaveritas.org/index.php/veritas/article/view/478>

American Academy of Pediatrics (AAP). (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5), e20162591. <https://publications.aap.org/pediatrics/article/138/5/e20162591/60503/Media-and-Young-Minds>

Bion, W. R. (1987). *Aprendiendo de la experiencia*. Paidós.

Canadian Paediatric Society (CPS) (2017). Screen time and young children: Promoting health and development in a digital world. *Paediatrics & Child Health*, 22(8), 461-468. <https://academic.oup.com/pch/article/23/1/83/4823532>

Estefanel, L. (2023). *Pantallas en casa: Orientaciones para acompañar una navegación segura en Internet. Guía para las familias*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef). <https://www.unicef.org/uruguay/media/10141/file/Pantallas%20en%20casa.pdf>

García, S. V. y Dias de Carvalho, T. (2022). El uso de pantallas electrónicas en niños pequeños y de edad escolar. *Arch Argent Pediatr*, 120(5), 340-345. <https://www.sap.org.ar/docs/publicaciones/archivosarg/2022/v120n5a11.pdf>

*Gath, M.; Horwood, L. J., Guillon, G., McNeill, B. y Woodward, L. J. (2025). Longitudinal associations between screen time and children's language, early educational skills, and peer social functioning. *Developmental Psychology*. <https://psycnet.apa.org/fulltext/2025-64115-001.html>

Herrera González, C. y Mesonero Valhondo, A. (2020). La psicomotricidad en el desarrollo psicológico del niño. *Magister*, 9, 143-159. <https://reunido.uniovi.es/index.php/MSG/article/view/14595>

*Hidalgo Salazar, L. A., Bobadilla Contreras, M. M., Sterling Carlo, J. E. y Paz Rodríguez, G. M. (2024). Impacto de las TIC en el desarrollo cognitivo y emocional en un grupo de niños de 3 a 4 años. *Prohominum. Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, 6(2), 327-339. <https://ve.scielo.org/pdf/prcsh/v6n2/2665-0169-prcsh-6-02-327.pdf>

Hornstein, L. (2024). *Clínica Psicoanalítica: Del dogma al pensamiento crítico*. Letra Viva.

Hornstein, L. (2024). *Subjetividad y lazo social: Perspectivas contemporáneas*. Paidós.

Instituto Nacional de Estadística y Censos (INDEC) (2024). Acceso y uso de tecnologías de la información y de la comunicación. Encuesta Permanente de Hogares (EPH). *Informes Técnicos*, 9(113).

https://www.indec.gob.ar/uploads/informesdeprensa/mautic_05_25FD0D0C4A71.pdf

Janin, B. (2020). La incidencia de las nuevas tecnologías en la constitución subjetiva. En *Infancias y adolescencias patologizadas* (pp.57-75). Noveduc.

*Kim, K. M. y Chung, U. S. (2023). Emotional and Behavioral Correlates of Exposure to Electronic Media in School-Aged Children: A Prospective Study. *Journal of Korean medical science*, 38(36), e283. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/37698208/>

Morin, E. (1990). *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa.

*Ofiu, A., Tezol, O., Yalcin, S., Yildiz, D., Cailan, N., Ozdemir, D. F., Cicek, S. y Nergiz, M. E. (2021). El uso excesivo de pantallas está asociado con labilidad emocional en niños preescolares. *Arch Argent Pediatr*, 119(2), 106-113. <https://sap.org.ar/storage/app/media/docs/publicaciones/archivosarg/2021/v119n2a06.pdf>

*Putnick, D. L., Trinh, M. H., Sundaram, R. Bell, E. M., Ghassabian, A.; Robinson, S. L. y Yeung, E. (2023). Displacement of peer play by screen time: associations with toddler development. *Pediatric research*, 93(5), 1425-1431. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/35986149/>

*Robles Estrada, E., del Carpio Ovando, P. S. y Gago Galvagno, L. G. (2024). Uso de pantallas y su influencia en la cognición y los hitos del desarrollo motor de infantes mexicanos. *Revista de Psicología Clínica Con Niños y Adolescentes*, 11(2), 21-28. https://www.revistapcna.com/sites/default/files/2338_1-2-2.pdf

Sociedad Argentina de Pediatría (SAP) (2023). *Guía de uso de pantallas para las familias*. <https://www.sap.org.ar/familia-y-comunidad/detalle/guia-de-uso-de-pantallas-para-las-familias>

Sartori, M., Raynaudo, G. y Peralta, O. (2023). Infancias y pantallas: un estudio sobre tenencia, hábitos y percepción en el uso de tecnologías en una muestra de hogares argentinos. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 27(14), 35-50. https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/251571/CONICET_Digital_Nro.4bd4b8e2-009f-445d-a450-7080185ece31_B.pdf

*Stamati, M., Gago-Galvagno, L. G., Miller, S. E., Elgier, A. M., Hauché, R.A. y Azzollini, S. (2022). Association between electronic media use, development milestones and language in infants. *Interdisciplinaria*, 39(3), 150-166. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18072335009>

- *Sundqvist, A.; Barr, R.; Heimann, M.; Birberg-Thornberg, U. y Koch, F. S. (2024). A longitudinal study of the relationship between children's exposure to screen media and vocabulary development. *Acta paediatrica* (Oslo, Norway : 1992), 113(3), 517-522. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/apa.17047>
- Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) (2023). *Measuring digital development. Facts and Figures 2023*. <https://www.itu.int/itu-d/reports/statistics/facts-figures-2023/>
- Urrutia, G., y Bonfill, X. (2010). Declaración PRISMA: una propuesta para mejorar la publicación de revisiones sistemáticas y metaanálisis. *Med Clin*, 135(11), 507-511.
- Vernengo, M. P. y Stordeur, M. (2016, 23 al 26 de noviembre). *Regulación afectiva y psicoterapia psicoanalítica. De la investigación a la clínica*. VIII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXIII Jornadas de Investigación XII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR, Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires, Argentina. <https://www.aacademica.org/000-044/223.pdf>
- *Xiao, Y., Emmers, D., Li, S., Zhang, H., Rule, A. y Rozelle, S. (2025). Screen Exposure and Early Childhood Development in Resource-Limited Regions: Findings From a Population-Based Survey Study. *J Med Internet Res*, 15(27), e68009. <https://www.jmir.org/2025/1/e68009>