

El uso de pantallas electrónicas en niños pequeños y de edad preescolar

Screen use among toddlers and preschool children

Sandra V. García^a , Tatiana Dias de Carvalho^a 

RESUMEN

Es frecuente observar niños pequeños jugando con un teléfono celular o una *tablet*. No obstante, la posibilidad de tener un dispositivo electrónico, cómo y cuándo pueden usarlo, depende de los adultos. La preocupación radica en el incremento de esta práctica en detrimento de la actividad y de la interacción social a través de la palabra y del contacto con el otro, como así también en otros aspectos de su salud (sobrepeso y alteraciones en el sueño). Aún no está del todo claro el modo en que el uso generalizado de pantallas afecta el desarrollo. Tampoco se conocen los mecanismos psicológicos y físicos que producirían estos efectos. Este escrito propone presentar una visión actual sobre el efecto de la exposición temprana a pantallas en el desarrollo integral del niño y la percepción de los padres. Sería propicio implementar proyectos de educación para padres y tutores que promuevan la adecuada estimulación de los niños en su hogar.

Palabras clave: conducta sedentaria, desarrollo infantil, salud pública, tecnología, tiempo de pantalla.

<http://dx.doi.org/10.5546/aap.2022.340>

Texto completo en inglés:

<http://dx.doi.org/10.5546/aap.2022.eng.340>

Cómo citar: García SV, Dias de Carvalho T. El uso de pantallas electrónicas en niños pequeños y de edad preescolar. *Arch Argent Pediatr* 2022;120(5):340-345.

a. Licenciatura en Kinesiología y Fisiatría, Departamento de Ciencias de la Salud, Universidad Nacional de La Matanza, San Justo, Argentina.

Correspondencia:
Sandra V. García:
tosan14.sg@gmail.com

Financiamiento:
Ninguno.

Conflicto de intereses:
Ninguno que declarar.

Recibido: 8-9-2021
Aceptado: 9-12-2021

INTRODUCCIÓN

Es frecuente observar niños muy pequeños, incluso lactantes, mirando videos en *YouTube*[®] mientras juegan con un teléfono celular o una *tablet*. Junto a ellos, adultos detrás de otra pantalla o que festejan la destreza que estos niños tienen en su manejo, desconociendo o haciendo caso omiso de los efectos que puede provocarles la exposición a estas tecnologías desde una edad temprana.

A estos niños se los conoce como “nativos digitales”.¹ Su entorno está impregnado de dispositivos

electrónicos que los incorpora a la cultura de las pantallas cada vez más tempranamente. En este trabajo, se define como pantalla a todo aparato electrónico que proyecte imágenes:² televisores, teléfonos celulares y *tablets*, entre otros.

No obstante, la decisión de si un niño puede tener un dispositivo electrónico, cómo y cuándo puede usarlo, es de los adultos. Puede estar supeditado a las creencias que los padres tengan sobre los efectos del uso de estos dispositivos, a factores familiares que pueden facilitar u obstaculizar su uso y/o a las reglas que los adultos propongan.

Durante el desarrollo humano, los primeros años de vida se caracterizan por una gran plasticidad cerebral, es el momento en que todas las experiencias (internas y externas) ejercen una gran influencia tanto en el desarrollo social, cognitivo y emocional como en el aspecto motor.³ Ante la exposición a las pantallas desde edad temprana, la preocupación radica en el incremento de esta práctica en detrimento de la actividad física (vida sedentaria) y de la interacción social a través de la palabra y del contacto con el otro; como así también en otros aspectos de su salud (sobrepeso y alteraciones en el sueño).

Desde otra perspectiva, se conjuga la tensión entre los procesos de consumo de las tecnologías de la información y comunicación (consumo mediático: televisión y otros medios audiovisuales) y la construcción de afectividad de los niños con su familia, es decir, el consumo versus la socialización.

Durante la niñez temprana, se establecen rutinas para la vida futura; los padres tienen un papel importante en los hábitos relacionados con los medios. El uso intensivo de pantallas por parte de los padres y tutores se asocia con menor interacción con sus hijos, y se puede tomar como predictor de hábitos de consumo mediático y consecuencias en el desarrollo del niño.^{4,5}

En estas circunstancias, y frente a la preocupación de los profesionales de la salud sobre la falta de claridad con respecto a las ventajas, consecuencias o efectos que puede causar este contacto tan temprano con los dispositivos electrónicos, se torna conveniente indagar sobre el uso de pantallas en lactantes y preescolares, y los efectos que tiene en los aspectos físico, socioemocional, biológico y cultural. Si bien existen estudios sobre el asunto, estos fueron realizados en países industrializados, y son muy escasas las investigaciones con enfoque similar para este grupo etario en Argentina o en América Latina. Por lo tanto, esto lo convierte en un área importante de investigación, dada la creciente preocupación a nivel mundial, en términos de intervenciones de salud pública, que contribuye al seguimiento del niño por un equipo interdisciplinario, en pos de favorecer su desarrollo integral.

ESTADO DEL ARTE

En esta sección se incluyen, en primer lugar, una breve reseña sobre las características del desarrollo del niño con énfasis en la importancia de la actividad física y la vida de relación para comprender, en segundo término, los efectos negativos y positivos del uso de las pantallas electrónicas - lo bueno y lo malo. Por último, se analiza la percepción de los padres y la significación de esta tecnología en la tensión entre el consumo y la socialización.

Desarrollo infantil

El desarrollo infantil es un proceso complejo en el que convergen e interactúan factores biológicos, medioambientales, históricos y sociales.⁶ Durante los primeros mil días de vida, la plasticidad neuronal potencia e influye de manera positiva en el desarrollo cerebral.⁷ La etapa temprana infantil es una de las más importantes de la vida para el desarrollo de habilidades motoras, sociales y cognitivas. Desde el punto de vista sociocognitivo, se debe tener presente que durante la primera infancia se produce el primer proceso de socialización: es en la interrelación

con la sociedad que los niños asimilan los códigos de su cultura. Aprenden a hablar, sin que nadie les enseñe cómo se combinan las palabras y se construyen las frases, al observar, atender y analizar el contexto que los rodea; es decir, hay ciertos códigos que deuteroprenden (proceso de autoaprendizaje de códigos, relaciones entre palabras y reglas para su aplicación): gestuales, afectivos, temporales, espaciales, los gustos, ritmos, cadencia y entonaciones.⁸ Para incorporar estos códigos, es necesario que los niños sean capaces de comunicarse con otros de un modo eficiente. El desarrollo infantil adquiere, en este sentido, carácter social, pues del encuentro con ese otro y de la cultura dependerá el desarrollo de las capacidades psíquicas y emocionales del niño.⁹

Partiendo del neurodesarrollo, Bobath,¹⁰ considera que el desarrollo normal de un niño tanto físico como mental, emocional y social, depende de su capacidad para moverse. En el útero ya mueve sus extremidades, presiona contra las paredes o su propio cuerpo y recibe retroalimentación táctil y propioceptiva. De este modo, comienza a desarrollar la percepción de su cuerpo que continúa luego del nacimiento. Ciertamente es que el desarrollo motor influye en todos los aspectos de la conducta del niño. De hecho, desde que el niño nace hasta que adquiere el lenguaje, transita por un período de gran desarrollo mental, cuya conquista se da a partir de movimientos y percepciones, lo que Piaget¹¹ denomina asimilación sensoriomotriz del mundo exterior y que se extiende hasta los dieciocho meses o dos años. Durante este período, necesitan de la exploración con sus manos y del movimiento para experimentar, sumado a la interacción social con sus referentes adultos para desarrollar sus habilidades cognitivas, del lenguaje, motoras y socioemocionales. Debido a la inmadurez del pensamiento simbólico y de las habilidades atencionales, los bebés y niños pequeños no pueden aprender de medios digitales tradicionales como lo hacen de las interacciones con los cuidadores, y tienen dificultades para transferir ese conocimiento bidimensional (pantalla) a la experiencia de su vida real tridimensional.^{3,12}

En base al desarrollo físico, la Organización Mundial de la Salud (OMS)¹³ refiere que la actividad física en los menores de cinco años se asocia de manera favorable a la salud ósea y esquelética y al desarrollo de aptitudes cognitivas y motoras, además de mejorar la salud cardiometabólica. Se reconoce que el

tiempo excesivo en actividades sedentarias puede resultar perjudicial para la salud. Hay que mencionar, además, que la calidad o la precisión de los movimientos tempranos son importantes, ya que son la base para movimientos futuros.¹⁴ Asimismo, Christine Tardieu¹⁵ menciona que mientras el pequeño aprende a pararse y caminar, va enderezando progresivamente su esqueleto, que se modifica de manera notable. Por ende, la posición erecta y la marcha orientan el desarrollo del sistema osteoarticular. Si bien existe un bagaje genético, también influyen en el desarrollo esquelético el aporte nutricional y la influencia funcional, es decir, la historia de uso que se dé al esqueleto.

En consecuencia, las limitaciones que tenga el niño en su capacidad para moverse activamente, o en la exploración de su cuerpo y el medio que lo rodea, podrían retrasar el despliegue de su capacidad perceptiva e interferir en el desarrollo del lenguaje y el pensamiento. Desde esta perspectiva, se considera de importancia la influencia de la estimulación que los padres y tutores puedan ofrecer en el hogar. La motricidad se favorece con el incremento de la interacción maternoinfantil que otorgue espacios suficientes para moverse libremente y proporcione juguetes adecuados a la edad. Del mismo modo, los estímulos ambientales, o la falta de ellos, son los que determinan el desarrollo cerebral desde una edad temprana.¹⁶

Sobre lo bueno y lo malo

Aún no está del todo claro el modo en que el uso generalizado de pantallas afecta el desarrollo.^{3,17} Tampoco se conocen, fehacientemente, los mecanismos psicológicos y físicos que producirían estos efectos.¹⁷ A pesar de ello, estudios basados en poblaciones de niños pequeños y preescolares muestran asociaciones entre el tiempo excesivo frente a pantallas y retrasos en sus habilidades cognitivas, lingüísticas y psicosociales, además del aumento en problemas de conducta.¹⁸⁻²¹ Por otra parte, se comprobó que el juego con juguetes tradicionales se asocia a la adquisición de una mayor cantidad de palabras y de una mejor calidad de lenguaje en comparación con el uso de pantallas. A esto se suma que el juego de simulación promueve la autorregulación debido a que los pequeños, al tener que fingir, ajustarse a roles y colaborar en el contexto imaginario, mejoran la capacidad de razonar frente a situaciones hipotéticas.²²

Por otra parte, el uso intensivo de las pantallas

durante esta etapa se asocia con aumentos pequeños pero significativos en el índice de masa corporal (IMC), que puede explicar el riesgo de obesidad en niños y preparar el escenario para el aumento de peso más adelante en la infancia.^{12,19}

En cuanto al sueño, el mayor tiempo de exposición y/o la presencia de televisión, computadora o dispositivo móvil en el dormitorio en los primeros años de la infancia, se han asociado con menos minutos de sueño por noche. Incluso los bebés expuestos a pantallas digitales en el horario de la tarde muestran un sueño nocturno significativamente más corto que los que no tienen exposición durante la tarde.^{3,12,20} La exposición a la luz (especialmente la azul) y la actividad de las pantallas antes de acostarse afectan los niveles de melatonina y pueden retrasar o alterar el sueño; además, pueden perjudicar el rendimiento escolar y el comportamiento. En un estudio con preescolares, se comprobó que los juegos al aire libre se asociaban con menos despertares nocturnos.¹⁹

Si se trata del desarrollo motor, existe evidencia emergente de varios países sobre una alta prevalencia de retraso, de aproximadamente el 15 % para las habilidades motoras gruesas y hasta el 32 % para las habilidades motoras finas, por un déficit en el seguimiento de las directrices mundiales de la OMS para los movimientos de 24 horas en la primera infancia.²³ Esas directrices no recomiendan tiempo sedentario frente a la pantalla hasta los dos años; a partir de los dos, y durante los tres y cuatro años, el tiempo pasivo ante una pantalla no debe superar una hora. Sugieren, aún, la sustitución del tiempo sedentario ante una pantalla por actividad física de moderada a enérgica, que tiene beneficios adicionales para la salud.¹³

En la actualidad, a causa de la pandemia por el coronavirus 2019 (COVID-19, por su sigla en inglés), la Academia Americana de Pediatría (AAP) complementa las directrices de límites basados en el tiempo, con la regla de las tres "C": niño, contenido y contexto (por su sigla en inglés). Considera que, en el contexto de pandemia, es muy posible que se dedique más tiempo del habitual, por lo que es importante priorizar la calidad del contenido, pautar su uso, interactuar con los niños durante su tiempo frente a las pantallas y no ofrecerlas como recompensa.²⁴

Desde otro punto de vista, la Academia de Ciencias de Francia considera que, a partir de los cuatro años, las computadoras y consolas pueden ser un soporte de juego en familia y de

aprendizajes acompañados, aunque de manera ocasional. Se cree que, a esta edad, jugar en soledad con la consola personal puede convertirse en una actividad estereotipada y compulsiva, llevando al niño a refugiarse en el mundo de las pantallas para huir del mundo real. Antes de los seis años, la exposición a las pantallas representaría más riesgos que ventajas. Del mismo modo, programas bien diseñados podrían mejorar los desempeños cognitivos, culturales y sociales entre los tres y cinco años. Pero, desafortunadamente, no se posee evidencia de la eficacia de la mayoría de las aplicaciones que se encuentran bajo la categoría de educativas; se orientan a la memorización de habilidades académicas, no se basan en currículos establecidos y utilizan poco o ningún aporte de especialistas del desarrollo o educadores.¹⁹

En cuanto a los libros digitales (*ebooks*), suelen incluir herramientas interactivas que llevan a disminuir la comprensión del contenido por parte del niño, o disminuir las interacciones producidas por el diálogo referido a la lectura cuando aparecen distractores como los efectos visuales.¹² Es importante informar a los padres que las habilidades del pensamiento de orden superior y las funciones ejecutivas esenciales para el éxito escolar, tales como la persistencia en la tarea, el control de los impulsos, la regulación emocional y el pensamiento creativo y flexible se enseñan y aprenden mejor a través de un juego social, no digital, así como también, a través de una apropiada interacción entre padres e hijos.²²

En ese sentido, en cuanto a los efectos positivos y los efectos negativos, se recomienda a los padres ayudar a los niños a fomentar buenos hábitos para el consumo mediático desde una edad temprana. Se debe evitar el uso de dispositivos con pantallas a los niños menores de dieciocho meses, excepto por *chats* de video.¹² Los menores de dos años aprenden y crecen cuando exploran el mundo físico que los rodea^{3,12} y asimilan mejor las experiencias y los conocimientos, cuando interactúan y juegan con sus pares y/o adultos.^{3,12,25} Los padres de niños entre 18 y 24 meses de edad que quieren empezar a utilizar medios digitales, deben elegir programas y aplicaciones de alta calidad y evitar dejarlos solos, continuando con la interacción para un mejor aprendizaje.^{12,25} Para los niños mayores de dos años, se debe restringir el tiempo que usan pantallas a no más de una hora al día, y con programas de alta calidad.¹² La mayoría de los estudios concuerda sobre la necesidad

de acompañamiento de un adulto en el proceso de uso, que seleccione los contenidos y limite el tiempo de exposición,^{3,5,20,25} además de realizar otras actividades que sean saludables para el cuerpo y la mente (leer, enseñar, hablar y jugar juntos).¹²

La percepción de los padres: entre el consumo y la socialización

A estas alturas cabe preguntarse, como lo hace Carrasco Rivas,²⁶ si el teléfono celular es un objeto técnico neutral abierto a diversas necesidades e intereses, o si su uso es una construcción social que orienta a sus usuarios a ser dependientes y controlados por la tecnología. Se cuestiona si la utilidad que dan los niños a estos dispositivos está acorde con las expectativas de sus padres y si existen transformaciones en las relaciones de familia vinculadas a este uso. Dentro del espacio doméstico, el uso de la tecnología se vincula con el interés por las relaciones afectivas y de cuidado mientras que, en el del mercado, se vincula con la transformación de las necesidades humanas en productos de consumo. El encuentro entre estos dos espacios pone en juego intereses sociales en disputa: por un lado, las expectativas de los familiares alrededor del cuidado del niño, la educación y la comunicación y, por otro, los intereses dominantes que ofrecen el consumo de medios y el mercado.²⁶

Al respecto, la AAP¹² refiere que la industria de los medios electrónicos considera al grupo etario de cero a dos años y a sus padres como consumidores claves. Se han diseñado videos, música y programas televisivos dirigidos a ellos, estimulando el consumo. Cada vez más niños, incluso hasta en hogares de bajos ingresos,²⁵ utilizan tecnologías digitales a diario y son objeto de un intenso *marketing*.

Algo que inquieta, a raíz de la conclusión de un estudio,⁴ es la baja percepción de los padres de estos niños sobre las consecuencias en el desarrollo que puede producir el uso tan temprano de estos dispositivos: casi el 80 % considera que su uso, desde temprana edad, no genera ningún peligro. Otro estudio⁵ refiere que, aunque sí monitorean los contenidos a los que están expuestos sus hijos, cuatro de cada cinco padres no activan la configuración de control parental, con la posibilidad de que los niños accedan a contenido inapropiado.

Para estos padres, permitir el uso de pantallas a sus niños resulta de una gran comodidad porque facilita su cuidado, mientras ellos realizan

otras tareas o permanecen en espacios tanto públicos como restringidos^{3,4} (salas de espera, automóvil). Otras veces, estos dispositivos son utilizados como medios de recompensa y castigo.³ Sumado a ello, los mismos adultos responsables de regular la actividad de los niños deben responder a las exigencias del dispositivo, porque el trabajo o el mercado lo demandan -con el bombardeo de las redes sociales-; esto causa nuevas tensiones y afecta la relación con sus hijos.

CONSIDERACIONES FINALES

Se presentan diferentes cuestiones a considerar. En primera instancia, como se planteó en este trabajo las pantallas no pueden considerarse buenas o malas en sí mismas, sino el uso que se hace de ellas; en cómo y por qué los padres introducen a sus hijos en la cultura tecnológica desde edades muy tempranas y cómo los resguardan de los posibles efectos nocivos. Si bien no existen estudios concluyentes, sí se conoce la importancia de la actividad física y de la vida de relación en constante interacción con el adulto para un adecuado desarrollo, por lo que se podrían inferir las consecuencias como producto del sedentarismo dedicado a horas de pantallas y la inadecuada interacción en el seno familiar. Además, las consecuencias del uso temprano pueden ser más relevantes para ciertos grupos de edad que en otros, por lo que es importante que, para futuros estudios, se tenga en cuenta un análisis de estratificación según la edad de los niños, la historia y el contexto en el que está inmerso cada grupo.

Conocer el estado del tema permite a los profesionales del área pediátrica hacer un aporte a la familia y a la comunidad en que se desempeñan sobre los efectos que puede generar el uso excesivo de estas tecnologías en pleno desarrollo infantil. Sería propicio implementar proyectos de educación a padres en los que se promueva la estimulación de los niños en casa, en pos de facilitar su desarrollo, con énfasis en la necesidad del vínculo, la comunicación del niño con su familia y favorecer actividades motoras tanto gruesas como finas. En el momento de la adquisición de esos hábitos, los padres juegan un papel importante, por lo que sería ideal que los profesionales del área de la pediatría los acompañen durante este proceso. ■

REFERENCIAS

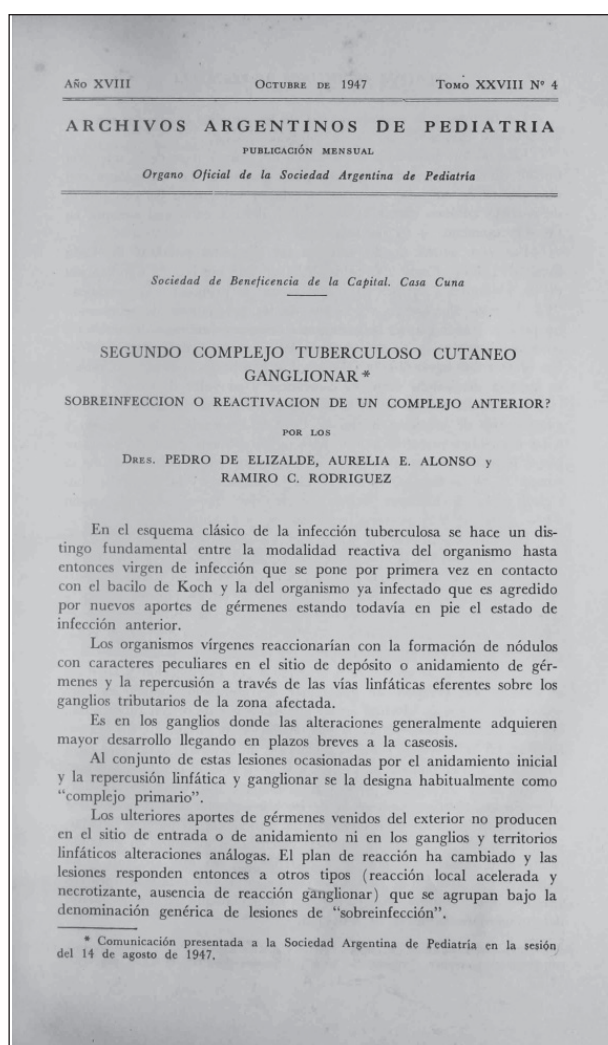
1. Prensky M. Nativos e Inmigrantes Digitales: adaptación al castellano del texto original "Digital Natives, Digital Immigrants". *Cuadernos SEK 2.0*. 2010. [Consulta: 16

de diciembre de 2021]. Disponible en: [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)

2. Real Academia Española. Pantalla. En Diccionario de la lengua española. Madrid: RAE; 2021. [Consulta: 16 de diciembre de 2021]. Disponible en: <https://dle.rae.es/pantalla?m=form>
3. Waisman I, Hidalgo E, Rossi ML. Uso de pantallas en niños pequeños en una ciudad de Argentina. *Arch Argent Pediatr*. 2018;116(2):e186-95.
4. García Ortiz Y, Machado Álvarez C, Cruz Martín O, Mejías León M. et al. Utilidad y riesgo en el consumo de nuevas tecnologías en edad temprana, desde la perspectiva de los padres. *Rev Hum Méd*. 2015;15(1):88-106.
5. Kostyrka - Allchorne K, Cooper NR, Simpson A. Touchscreen generation: children's current media use, parental supervision methods and attitudes towards contemporary media. *Acta Paediatr*. 2017;106(4):654-62.
6. Argentina. Ministerio de Salud. Desarrollo infantil. Primer año de vida I: marco teórico. [Consulta: 5 de septiembre de 2021]. Disponible en: <https://bancos.salud.gov.ar/recurso/desarrollo-infantil-primer-ano-de-vida-marco-teorico>
7. Berman Parks I, Ortiz Ramírez OE, Pineda Bahena LG, Richheimer Wohlmuth R. Los primeros mil días de vida. Una mirada rápida. *An Med (Mex)*. 2016;61(4):313-8.
8. Margulis, M. La noción de cultura. En Sociología de la cultura: conceptos y problemas. Buenos Aires: Biblos; 2009:37-8.
9. Agranatti M, Morici S. El Pediatra en su encuentro con el vínculo temprano. En Boggiano E. Manual para la supervisión de la salud de niños, niñas y adolescentes. Buenos Aires: FUNDASAP; 2010: 515-8.
10. Bobath K. Introducción. En Bobath K. Base neurofisiológica para el tratamiento de la parálisis cerebral. 2da ed. Buenos Aires: Panamericana; 1982:13-6.
11. Piaget J. El desarrollo mental del niño. En Piaget J. Seis estudios de psicología. 6ta ed. Buenos Aires: Ariel; 1988: 19-30.
12. Council On Communications and Media. Media and Young Minds. *Pediatrics*. 2016;138(5):e20162591.
13. Organización Mundial de la Salud. Directrices sobre la actividad física, el comportamiento sedentario y el sueño para menores de 5 años. Washington, D.C.: OPS; 2019. [Consulta: 16 de diciembre de 2021]. Disponible en: <https://iris.paho.org/handle/10665.2/51805>
14. Bly L. Componentes del Desarrollo Motor Típico y Atípico. California: Neuro-Developmental Treatment Association, INC; 2011.
15. Tardieu Ch. Development of the Human Hind Limb and its Importance for the Evolution of Bipedalism. *Evol Anthropol*. 2010;19(5):174-86.
16. Osorio E, Torres-Sánchez L, Hernández M, López-Carrillo L, Schnaas L. Estimulación en el hogar y desarrollo motor en niños mexicanos de 36 meses. *Salud Pública Mex*. 2010;52(1):14-22.
17. Meyer DE. From savannas to blue-phase LCD screens: Prospects and perils for child development in the Post-Modern Digital Information Age. *Proc Natl Acad Sci U S A*. 2018;115(40):9845-50.
18. Chandra M, Jalaludin B, Woolfenden S, Descallar J, et al. Screen time of infants in Sydney, Australia: a birth cohort study. *BMJ Open*. 2016;6(10):e012342.
19. Cerisola A. Impacto negativo de los medios tecnológicos en el neurodesarrollo infantil. *Pediatr Panamá*. 2017;46(2): 126-31.
20. Li C, Cheng G, Sha T, Cheng W, Yan Y. The Relationships between Screen Use and Health Indicators among

- Infants, Toddlers, and Preschoolers: A Meta-Analysis and Systematic Review. *Int J Environ Res Public Health*. 2020;17(19):7324.
21. Gavoto L. Asociación entre el tiempo de exposición a pantallas y rendimiento en una prueba de tamizaje de desarrollo infantil. *Evid Actual Pract Ambul*. 2020;23(1):e002025.
 22. Yogman M, Garner A, Hutchinson J, Hirsh-Pasekat K, et al. The Power of Play: A Pediatric Role in Enhancing Development in Young Children. *Pediatrics*. 2018;142(3):e20182058.
 23. SUNRISE. International Study of 24-hour Movement Behaviours in the Early Years. [Consulta: 5 de septiembre de 2021]. Disponible en: <https://sunrise-study.com/about/>
 24. Comité Nacional de Crecimiento y Desarrollo, Subcomisión de Tecnologías de Información y Comunicación. Uso de Pantallas en tiempos del Coronavirus. Sociedad Argentina de Pediatría; 2020. [Consulta: 5 de septiembre de 2021]. Disponible en: https://www.sap.org.ar/uploads/archivos/general/files_uso-pantallas-epoca-covid_1589324474.pdf
 25. Kabali HK, Irigoyen MM, Nunez-Davis R, Budacki JG, et al. Exposure and use of mobile media devices by young children. *Pediatrics*. 2015;136(6):1044-51.
 26. Carrasco Rivas F, Droguett Vocar R, Huaiquil Cantergiani D, Navarrete Turrieta A, et al. El uso de dispositivos móviles por niños: Entre el consumo y el cuidado familiar. *Cult Hombre Soc*. 2017;27(1):108-37.

Archivos hace 75 años



El texto completo se encuentra disponible en la versión electrónica de este número.