X CONGRESO MARPLATENSE INTERNACIONAL DE PSICOLOGÍA
PSICOLOGÍA: ESTADO Y DEMOCRACIAS. INSISTENCIAS E INVENCIONES EN LATINOAMÉRICA

Facultad de Psicología
Universidad Nacional de Mar del Plata

CONICET · Universidad Nacional de Mar del Plata · IPSIBAT

CISIC
CENTRO DE INVESTIGACIÓN SOBRE SUJETO, INSTITUCIÓN Y CULTURA

Riesgos y potencialidades del uso de pantallas a lo largo del curso de la vida. Una perspectiva desde la Psicología Cultural

Autorxs: Franco Morales y Enrique Lombrado

Contacto: moralesfrancomf@gmail.com

DNI 34791586

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), incluyendo computadoras, teléfonos móviles, internet, aplicaciones y videojuegos, se han convertido en artefactos culturales omnipresentes en la sociedad actual. Desde la **Psicología Cultural**, se entiende que estos **artefactos** median el desarrollo cognitivo y social, impactando en las prácticas, valores e identidades a lo largo de la vida.

Primera Infancia (0-5 años)

Potencialidades:

- Las aplicaciones educativas pueden favorecer habilidades iniciales de **lectoescritura**.
- El uso conjunto de pantallas con los padres puede mejorar las **habilidades lingüísticas** del niño.
- Programas de televisión de alta calidad pueden contribuir al desarrollo del lenguaje y la alfabetización.

Riesgos:

- El **uso excesivo** limita la interacción adulto-niño, afectando el desarrollo del lenguaje y la socialización.
- Puede afectar negativamente el **desarrollo cognitivo** en áreas como el funcionamiento ejecutivo y el desarrollo sensoriomotor.
- La t**elevisión de fondo** puede tener efectos adversos en el uso del lenguaje, el funcionamiento ejecutivo y la cognición.
- La exposición excesiva a la televisión se asocia con **problemas emocionales y de comportamiento.**
- El **Sharenting**, la práctica de compartir imágenes de niños en redes sociales, plantea preocupaciones sobre la privacidad y la protección de datos.

Etapa escolar (6 a 11 años)

Potencialidades:

- Acceso a recursos educativos que estimulan el aprendizaje personalizado y el desarrollo de habilidades cognitivas.
- Herramientas interactivas que promueven la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad.

Riesgos:

- El uso prolongado puede afectar el **rendimiento académico** y el **desarrollo socioemocional.**
- Exposición a riesgos como el ciberacoso y el acceso a contenido inapropiado.
- Problemas de atención, sueño y reducción de la participación en actividades físicas y sociales.

Edad Adulta

Potencialidades:

- Las TIC mejoran la eficiencia y la productividad en el **trabajo**, facilitan la automatización de tareas y el teletrabajo.
- Redes sociales y apps de mensajería: mantienen **relaciones a distancia** y ayudan a formar nuevas relaciones.

Riesgos:

- Difuminación entre la **vida personal y laboral** por el uso de las TIC, llevando al estrés y problemas de salud mental.
- **Apps de citas**: fomentan una identidad idealizada, la dependencia de la validación externa y la exposición a algoritmos que no siempre son beneficiosos.
- Exceso de redes sociales: **fragmentación de la identidad**, comparación social, baja autoestima, problemas de atención, afectación del sueño y desconexión con la realidad física.
- Exceso de **pornografía online**: puede aumentar las tasas de disfunción sexual y afectar la satisfacción sexual.

Adolescencia

Potencialidades:

- Las redes sociales y los videojuegos se convierten en espacios clave para la exploración de la identidad y la autonomía, facilitando la socialización y el desarrollo de habilidades sociales
- Algunos videojuegos pueden mejorar la ubicación espacial, los tiempos de reacción y las habilidades cognitivas como la percepción, la atención y la toma de decisiones
- Las redes sociales pueden ser una herramienta para buscar apoyo y conectar con personas con intereses similares

Riesgos:

- La presión por mantener una **"identidad digital" idealizada** puede impactar la autoestima, generar ansiedad y depresión.
- El uso excesivo de videojuegos puede llevar a la **adicción**, interfiriendo con el rendimiento académico, las relaciones familiares y el bienestar físico.
- Las mecánicas de **apuestas** pueden ser peligrosas para los adolescentes que aún no tienen un control de impulsos completamente desarrollado
- El uso excesivo de **redes sociales** está relacionado con problemas de salud mental así como con la exposición a contenidos dañinos y al ciberacoso.
- La exposición temprana y generalizada a la **pornografía** puede influir en la comprensión, expectativas y experiencias sexuales de los jóvenes.

Vejez

Potencialidades:

- Las TIC ayudan a **retrasar el deterioro cognitivo**, facilitan la conexión social, el acceso a servicios de salud y el entretenimiento.
- El acceso a la **pornografía** puede permitir explorar la sexualidad.

Riesgos:

- Distorsión de las expectativas sexuales y posible adicción a la **pornografía**.
- Representación de la sexualidad en la vejez, especialmente de las mujeres, puede ser sexista y discriminatoria.

Referncias bibliograficas

- Ahorsu, D. K., Adjorlolo, S., Nurmala, I., et al. (2023). Problematic Porn Use and Cross-Cultural Differences: A Brief Review. Current Addiction Reports, 10, 572–580. https://doi.org/10.1007/s40429-023-00505-3
- Ballester-Arnal, R., Garcia-Barba, M., Castro-Calvo, J., Gimenez-Garcia, C., & Gil-Llario, M. D. (2023). Pornography consumption in people of different age groups: An analysis based on gender, contents, and consequences. Sexuality Research and Social Policy, 20(2), 766-779.
- Crabbe, M., Flood, M., & Adams, K. (2024). Pornography exposure and access among young Australians: A cross-sectional study. Australian and New Zealand Journal of Public Health.
- Qi, L., Yan, X., & Yin, J. (2023). Meta-analytical study on screen time and its effects on school-aged children. (Fuente mencionada en el archivo en relación con tiempo frente a pantallas).
- Muppalla, S., Liu, J., & Karani, A. (2023). Impact of screen time on cognitive development and social interactions in early childhood. (Fuente citada respecto a primera infancia y uso de pantallas).
- Pavlovsky, F. (2024). Los algoritmos en la vida cotidiana: Usos y abusos del FOMO y los sistemas de recompensa. (Texto señalado como reflexión sobre el impacto de las tecnologías y el uso compulsivo).
- Bujnowska-Fedak, M. M., & Grata-Borkowska, U. (2015). Use of telemedicine-based care for the aging and elderly: Promises and pitfalls. Smart Homecare Technology and TeleHealth, 3, 91-105