

XVI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXXI Jornadas de Investigación. XX Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. VI Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. VI Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2024.

# Más allá del Edipo más acá de las pantallas. La constitución subjetiva infanto-juvenil en la era de los medios digitales.

Cuéllar García, Ixchel.

Cita:

Cuéllar García, Ixchel (2024). *Más allá del Edipo más acá de las pantallas. La constitución subjetiva infanto-juvenil en la era de los medios digitales. XVI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXXI Jornadas de Investigación. XX Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. VI Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. VI Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-048/524>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/evo3/6gZ>

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

# MÁS ALLÁ DEL EDIPO MÁS ACÁ DE LAS PANTALLAS. LA CONSTITUCIÓN SUBJETIVA INFANTO-JUVENIL EN LA ERA DE LOS MEDIOS DIGITALES

Cuéllar García, Ixchel  
Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina.

## RESUMEN

La práctica clínica actual -y la ética que conlleva- desborda la concepción de un individuo que es y se desarrolla con y desde su medio familiar. Las instancias de subjetivación contemporánea incluyen las pantallas en el uso de las Tecnologías de la Relación, la Información y la Comunicación (TRIC), lo cual afecta los abordajes clínicos implicados en las nociones de psiquismo, identidad y vínculos. Conocer el impacto de las TRIC en las subjetividades, las oportunidades y riesgos que tienen sus usos posibilita ampliar las herramientas teórico-clínicas, para que profesionales de la psicología y el psicoanálisis realicen su labor en la especificidad de la infancia, la niñez y la adolescencia con apertura a la complejidad de las problemáticas que se presentan hoy en las consultas.

### Palabras clave

Abordaje clínico - TRIC - Constitución psíquica - Subjetividad

## ABSTRACT

BEYOND OEDIPUS CLOSER TO THE SCREENS.  
THE PSYCHIC CONSTITUTION OF CHILDREN AND TEENAGERS  
IN THE AGE OF DIGITAL MEDIA

The current clinical practice -and the ethics it entails- goes beyond the conception of an individual who is and develops within their family environment. Instances of contemporary subjectivation include screens in the use of Information and Communication Technologies (ICT), which affects clinical approaches involved in notions of psyche, identity, and relationships. Understanding the impact of ICT on subjectivities, the opportunities and risks their uses entail allows for expanding theoretical-clinical tools, enabling psychology and psychoanalysis professionals to work specifically with childhood and adolescence while remaining open to the complexity of the issues presented in clinical practice.

### Keywords

Clinical approach - ICT - Psychic constitution - Subjectivity

## El Impacto del Uso de las TRIC y la Práctica Clínica

El uso de las nuevas tecnologías ha experimentado un notable incremento en las últimas décadas, teniendo un impacto significativo en la forma en que las personas interactúan, aprenden y se desarrollan. Según datos de la Unión Internacional de Telecomunicaciones, el 78% de la población mundial de diez años en adelante posee un teléfono celular (ONU, 2023). Sin embargo, es importante tener en cuenta que no todas las personas que disponen de un dispositivo tecnológico tienen acceso a internet, y que en muchos casos, un dispositivo puede ser compartido por varias personas, como sucede con los niños y niñas que utilizan los dispositivos de sus familiares cuando no cuentan con uno propio.

Las Tecnologías de la Relación, la Información y la Comunicación (TRIC) han transformado radicalmente las formas de vida, así como las identidades, los vínculos, el acceso a la información, los riesgos y delitos. Los efectos de las TRIC en el neurodesarrollo y en la constitución subjetiva de bebés, niños, niñas y adolescentes se investigan en la actualidad desde diversos campos de estudio, y existen ya publicados al respecto un gran número de artículos científicos.

Desde la psicología y el psicoanálisis, ya no podemos basarnos únicamente en los espacios familiar y escolar como los únicos medios en los que una chica o chico se desarrolla. La concepción sobre un individuo que crece y se constituye en el vínculo con su familia tradicional, viviendo su Edipo con su madre y padre, está desbordada por la realidad actual. Las diversas formas de crecer, recibir cuidados e interactuar con el mundo están atravesadas por cuestiones complejas tanto socioeconómicas como tecnológicas.

La niñez de hoy no es igual a la del siglo XIX, por lo que se vuelve fundamental revisar y analizar las consecuencias del uso de las TRIC en las primeras etapas de la vida, tanto en sus efectos subjetivantes como en los referidos a enfermedades. En este sentido, en el marco ético y legal de los abordajes clínicos actuales, se destaca la necesidad de la actualización continua en la formación profesional, para contar con herramientas que comprendan los procesos de constitución de individuos de esta época, cuestión que refiere al uso de las TRIC, los medios digitales y la ciudadanía digital.

En este escrito, se destaca la necesidad de que los profesio-

nales de la psicología y el psicoanálisis estén formados en el uso de las pantallas y comprendan su impacto en las primeras etapas de la vida. Para abordar este tema, se examinan los principales conceptos que, desde el psicoanálisis, explican la constitución subjetiva de bebés, niños, niñas y adolescentes. También se exploran los términos relacionados con el uso de las Tecnologías de la Relación, la Información y la Comunicación (TRIC) y los medios digitales. El objetivo es comprender las implicancias psíquicas y neurobiológicas de la integración de las TRIC en la vida cotidiana, especialmente en el desarrollo de la infancia hacia la juventud, considerando tanto los aspectos positivos como los negativos de este fenómeno y teniendo en cuenta las investigaciones más recientes.

### **Práctica Clínica Viva: Lenguaje Profesional Ético**

El lenguaje profesional, su comprensión y vida están entrelazados con la práctica que sustenta su teoría. Lo vivo está en lo creativo, en lo actual y en lo que es capaz de encontrarse -en este caso- en la práctica clínica, es decir, en la interrelación entre psicólogos, analistas o terapeutas y sus pacientes. Siguiendo el pensamiento de D. Winnicott (1896-1971), lo vivo del lenguaje y la práctica clínica está en interrelación con lo abierto, no con lo cerrado; está en lo que es posible de intercambiar y lo que comunica a otras personas símbolos comprensibles.

¿Cómo dar cuenta de una práctica clínica viva si la teoría se basa únicamente en los conceptos dados antes de la existencia de los medios digitales? En la actualidad, el impacto del uso de las TRIC y los medios digitales los convierte en parte de la sociedad, de los vínculos y de las subjetividades. Si bien los aportes de tantas corrientes psi como de autores a lo largo de la historia son fundamentales, así también lo es la labor vital de repensar esa teoría, ponerla a trabajar en relación a las prácticas clínicas y subjetividades actuales (Green, 2002).

El trabajo de repensar, investigar, analizar y revisar los conceptos interpela tanto a la formación como a la práctica profesional, que tienen una base legal y ética. Los profesionales de la salud mental tenemos la obligación de cumplir determinadas normas y leyes que posibilitan el ejercicio en una relación basada en el respeto a los derechos de las personas a las que se les brinda atención. Una de las normas deontológicas de carácter obligatorio del Código de Ética establece que en el ejercicio profesional de psicología se debe cooperar con la formación y actualización continua en el avance de la práctica profesional y en el beneficio de la comunidad. Asimismo, establece que “la investigación psicológica perseguirá el avance del conocimiento científico y/o el mejoramiento de las aplicaciones profesionales” (Fepra, 2013, p.11-12). Por lo tanto, es una obligación tener las herramientas para comprender el lenguaje de la tecnología y las implicancias en sus usos al momento de trabajar en la clínica.

Además de la actualización profesional, es fundamental el diálogo con las múltiples disciplinas que estudian y brindan atención al ser humano, buscando su bienestar (UNESCO, 2005). Por esto,

es necesario saber qué están investigando y proponiendo sobre el ser humano y la sociedad actual la neurología, la antropología, la pediatría, la psiquiatría, la pedagogía, la filosofía, por mencionar algunas. La importancia de lo anterior se subraya desde la Ley 26657(2010) que rige en Argentina, ya que en su artículo 3º: “reconoce a la salud mental como un proceso determinado por componentes históricos, socioeconómicos, culturales, biológicos y psicológicos, cuya preservación y mejoramiento implica una dinámica de construcción social vinculada a la concreción de los derechos humanos y sociales de toda persona”.

Si la salud mental comprende lo emocional, psíquico y social que posibilitan llevar adelante los desafíos propios de la vida y la comunidad, desde la práctica psi (psicológica o psicoanalítica) se vuelve indispensable ejercer la labor más allá del individuo y su familia. Tenemos el deber ético y legal de formarnos en los conocimientos actuales que afectan el desarrollo y las posibilidades de disfrutar de una vida plena y digna de ser vivida.

### **Nuevas Tecnologías, Cuerpos y Subjetividades**

El uso de las tecnologías no es algo nuevo; cada época ha producido sus propias tecnologías y, en consecuencia, sus subjetividades, cuerpos y vínculos. De acuerdo con la RAE, las tecnologías son un “conjunto de los instrumentos y procedimientos industriales de un determinado sector o producto” (RAE, 2024). Estas tecnologías incluyen ciertos conocimientos y técnicas que permiten potenciar los recursos o hacer la vida más fácil.

En la modernidad, las tecnologías eran analógicas, como por ejemplo las cámaras de fotografía, en donde no se veía la foto hasta después del proceso de revelado en el papel. Actualmente, existen las tecnologías digitales que abarcan una amplia variedad de herramientas que facilitan la comunicación y el intercambio de información mediante buscadores, redes sociales, plataformas educativas, aplicaciones móviles y videojuegos. Las TRIC influyen en nuestra comunicación, aprendizaje, pensamiento, interacción e identidad. Dado que posibilitan la circulación de la información a nivel global y de manera sincrónica, las tecnologías digitales generan nuevas posibilidades pero también nuevos riesgos para la integridad de las personas. Es necesario comprender que las tecnologías no son neutras, ni tampoco son inherentemente buenas o malas. Más allá de cualquier par de oposición, las tecnologías tienen una historia que porta imaginarios, que proponen formas de ser y estar con determinados fines (Sibilia, 2006). Fuera de la finalidad para la que cada tecnología está diseñada, está la posibilidad de que se le dé un uso inapropiado o excesivo, lo cual puede interferir con el desarrollo saludable, la capacidad de vincularse afectivamente y de simbolización. Por ello, es necesario comprender tanto las implicancias del uso de las TRIC como los procesos de la constitución subjetiva y de la psicopatología.

El concepto de “subjetividad” se refiere a lo que es propio de un sujeto en su singularidad, la vitalidad en términos intrapsíquicos e intersubjetivos; así como el proceso de constitución subjetiva

remite a todos esos trabajos propios (emocionales, psíquicos, intersubjetivos), relacionados con los múltiples factores que influyen en una vida. La constitución subjetiva refiere a la construcción de la identidad y al sentido de sí mismo en relación con el entorno sociocultural. Este proceso de construcción es multifactorial y dinámico, siendo algunos de esos factores aspectos de lo biológico, la historia, los acontecimientos y las experiencias.

A lo largo del tiempo, no solo han evolucionado las tecnologías, sino también los conceptos de infancia, niñez y adolescencia, así como las formas de crianza. Antes, se concebía la niñez como una etapa que se desarrollaba en la intimidad familiar, donde niños y niñas eran considerados propiedad privada de las personas adultas. Hoy en día, existe un reconocimiento de todo ser humano en tanto sujeto de derechos desde su nacimiento, siendo un deber ciudadano denunciar los malos tratos explícitos. Sin embargo, vivimos en una sociedad que, paradójicamente, expone la vida de bebés, niños y niñas en medios digitales sin su consentimiento, el cuál por la asimetría y diferencias de edad, conocimiento y capacidades no podría ser dado.

El “sharenting” es la práctica de algunas familias que podría vulnerar la intimidad de la identidad de bebés, niños, niñas y adolescentes. Desde la primera ecografía, las familias comienzan a publicar información que genera la identidad digital de esa persona en crecimiento, generando una huella digital que permanecerá hasta su vida adulta. Es información de su vida que puede ser vista y desfavorecer sus proyectos futuros, además de usurpada, manipulada o usada indebidamente.

Si bien el uso de las TRIC plantea desafíos y riesgos en términos de regulación, autocuidado y cuidado de las otras personas, también se consolida en la actualidad como un espacio de subjetivación que se suplementan con el de la familia, los pares, la escuela, las amistades y lo ficcional (Rodulfo, 2013).

En la construcción de la identidad, el uso de las TRIC ha tenido un impacto perceptible en el trabajo clínico con niños, niñas y adolescentes. Múltiples atravesamientos permiten producir subjetividad o la obstaculizan con violencia.

En principio, diremos que el acceso al uso de las TRIC es un derecho, en tanto sea acompañado y regulado conforme a la edad. Su potencialidad posibilita el encuentro con otros que no están en el mismo espacio físico, lo que permite vínculos afectivos a la distancia, por ejemplo, con la familia cuando la pareja parental se ha separado o la familia nuclear vive lejos de la extensiva.

Además, las pantallas digitales con internet posibilitan el encuentro entre pares, lo cual, como medio de interacción social, influye en la subjetivación. Es en el intercambio y con la influencia de la mirada de otras subjetividades donde se produce un reconocimiento mutuo, permitiendo contar con materiales para constituir identidad. Sin embargo, también plantean desafíos en cuanto a la autenticidad y la profundidad de las relaciones interpersonales (Sibilia, 2006).

En los juegos digitales y videojuegos también se puede explorar y construir subjetividad. En el espacio digital, al jugar a solas o

con otras personas, también se experimentan diferentes roles, se resuelven problemas, se expresan deseos, y se representan conflictos a resolver, lo que contribuye al desarrollo psíquico y emocional (Rodulfo, 2019).

Los juegos en la pantalla, o mejor dicho, las pantallas como espacio de juego, también pueden funcionar como ese espacio potencial para lo transicional entre lo subjetivo y la realidad compartida. Se puede navegar tanto en el ciberespacio como simbólicamente entre lo que el niño, niña o adolescente crea y los símbolos culturales (Winnicott, 1971). Digamos que el celular o tablet se vuelve parte del cuerpo y de la identidad.

No obstante, todo lo que hacemos y usamos las personas puede ser de forma creativa o no creativa. Esto está relacionado directamente con la capacidad de experiencia creativa que tiene su base en la infancia, pero no determina todo lo que se hace a lo largo de la vida, ya que otros factores pueden presentarse, por ejemplo, la conjugación del potencial adictivo de las pantallas y un cerebro en desarrollo vulnerable al exceso de estímulos. La cualidad adictiva de las pantallas puede producir una preclusión de la capacidad imaginativa, mayormente dañina en su uso antes de los tres años (Rodulfo, 2019), pero no excluyente en sus efectos negativos durante la niñez y la adolescencia.

Otra cualidad subjetivante es la función de la pantalla como espejo, ese espacio para mirarse y ser mirado, armar imagen narcisista respondiendo al “quién soy, cómo me veo, cómo quiero ser”. El uso de avatares, skins, filtros o IA que permiten alterar el yo digitalmente puede tener un impacto significativo en la percepción de sí mismos y en la forma de relacionarse con los demás (Sibilia, 2008). Asimismo, ver las imágenes de otras personas posibilita las identificaciones de donde se obtienen materiales para armar identidad. El riesgo es no identificarse con nada de lo que ofrecen las imágenes y que haya una caída narcisista, un repliegue ante el encuentro consigo y con otras personas.

Los cuerpos de los medios digitales son estilizados, jóvenes, sin tiempo, voluptuosos, fuertes, heteronormativos, potentes, de piel impecable, de caras simétricas, con dientes perfectos, que reflejan a cada persona lo que no es y les da materiales para construir la fantasía del ideal de cuerpos, propio y de los demás, como ese mandato de belleza en el que no cabe nadie o casi nadie. Los cuerpos ficcionales generan autoexigencia, frustración, inseguridad y miedo al encuentro.

Por consiguiente, los riesgos asociados a la construcción de una imagen narcisista, cuerpo e identidad a través de las pantallas, incluyen la posibilidad de desarrollar una identidad fragmentada, una dependencia excesiva de la validación externa, así como experiencias de vacío y/o alienación (Sibilia, 2008).

Cuerpos creados por la inteligencia artificial, que existen y generan sensaciones y emociones en quienes miran pero no tienen en tanto personas virtuales afectos y sentimientos, ¿qué produce esto en las personas observadoras? Las TRIC, se instalan con un uso de la temporalidad y establecimiento de los vínculos que tienen consecuencias en las percepciones y modos

de habitar el cuerpo y la subjetividad. Más allá de lo biológico y lo físico, los cuerpos en el mundo presencial y virtual son territorios, cartografías vivas que devienen cuando accionamos, intercambiamos, nos entretajamos con otras subjetividades, experimentamos y existimos (Najmanovich, 2001).

De lo que se ve en el mundo digital, de la información que un niño, niña o adolescente toman, también se arman materiales para la constitución subjetiva. El uso de las pantallas tiene posibilidades de potenciar los aprendizajes, es una fuente de información accesible. Sin embargo, hay información verídica y falsa, que posibilita lo saludable o violenta a las subjetividades. Los materiales y el espacio que proveen las TRIC para la subjetivación plantean nuevos retos en los tiempos de la crianza debido a la necesidad del ser creciente de recibir del medio una adecuada adaptación y sostén. Bebés que lloran porque quieren estar con el celular, mirar la pantalla antes que estar con sus cuidadores significativos. Niños y niñas que hablan en neutro, interactúan con desconocidos en los videojuegos, ven pornografía. Adolescentes que no duermen porque están conectados ya sea en redes sociales, jugando videojuegos o viendo videos. Las TRIC no se pueden usar de manera indiscriminada a cualquier edad. Desde UNICEF y diversas Asociaciones de Pediatría en distintos países se advierte que en la infancia no se deben usar pantallas, “los bebés necesitan humanos no pantallas”, “entre los 0 y los 6 años la tecnología no aporta nada al desarrollo de niños y niñas” (UNICEF, 2023).

Se insiste en la importancia de la interacción con otras personas y el medio porque los estudios vienen demostrando que el uso de las pantallas en la infancia produce períodos de atención cortos, dificultades para empatizar con otros, desinterés en la interacción, exploración, juego y todo lo que hace posible el desarrollo cognitivo, psíquico, emocional y social. Por ello, algunas características propias del diagnóstico del espectro autista pueden estar asociadas al uso de pantallas en una etapa en la que el cerebro se encuentra en desarrollo. Los estudios demuestran que el uso de pantallas está asociado a retrasos en el desarrollo (Madigan et. al, 2019).

En los primeros tres años de vida se darán miles de nuevas conexiones neuronales disponibles en el sistema nervioso para adquirir nuevas funciones en la interacción con el medio ambiente. Luego habrá una poda sináptica, es decir, el cerebro elimina las conexiones no utilizadas. Aunque hoy se sabe que existe la plasticidad cerebral, es relevante cuidar los tiempos lógicos en los que se deben dar ciertos cuidados para que un bebé en desarrollo logre alcanzar las capacidades esperables. En esta etapa se desarrolla gran parte del sistema sensorio-motriz; además, antes de los 2 años, los niños carecen del desarrollo del sistema nervioso necesario para comprender de manera efectiva la representación virtual que presentan las pantallas, lo que les impide otorgar significado a los contenidos visualizados (Jiménez, 2023).

La ONU (2019) advierte sobre el uso de pantallas antes de los

dos años, ya que, si bien hay aspectos positivos en el uso de las TRIC, en un bebé no están dadas las condiciones para que este uso sea favorable de modo alguno. En otras edades, el uso debe ser regulado por las personas encargadas de la crianza, ya que no dejan de implicar riesgos como el sedentarismo, desfases del desarrollo motriz, ver información que no es adecuada, exponer información que vulnere su identidad o su seguridad, además de las adicciones a las pantallas.

Un estudio realizado en España con cincuenta mil adolescentes sobre el impacto de las TRIC nos da una fotografía del uso que le dan a las pantallas. Algunos de los datos señalan que el 94.8% tiene celular con internet, el 98.5% está registrado en alguna red social, 1 de 5 se conecta por la noche, 4 de 10 se conectan para no sentirse solos/as, 1 de 10 ha recibido proposiciones sexuales por parte de un adulto, y 1 de 3 podría tener un uso problemático (adictivo) de internet (UNICEF, 2021).

En los medios digitales hay una gran cantidad de exigencias y estímulos que nos convocan sin cesar. La inmediatez, la lógica de consumo masivo de información con algoritmos que no paran de presentarnos aquello a consumir: objetos para comprar, entretenimiento, interacción e imágenes. Así, consumiendo hasta el agotamiento, pero sin poder frenar por la hiperestimulación que genera al cerebro y sin la cual se cae en un insoportable aburrimiento. En el uso excesivo, el tiempo es un continuo conectado a las pantallas que no diferencia el estar de no estar, el día y la noche. No hay tiempo para retraerse en sí y no prestar atención a lo externo (Sibilia, 2020).

Es fundamental construir una ciudadanía digital que promueva el uso de medios digitales de manera responsable y cuidadosa, conociendo los riesgos, delitos y derechos. El transitar en medios digitales es como transitar en la calle; hay que tener ciertos recaudos al moverse, salir, entrar, andar por lugares desconocidos y tener interacción con quienes no conocemos. En esta misma analogía, no se debería dejar a la niñez y adolescencia sola en una calle desconocida para transitar, tampoco en los medios digitales, pues si bien su cuerpo está cómodamente sentado o acostado dentro de la casa familiar, su psiquismo y emociones están en movimiento dentro de los medios digitales por los que circula. Si una persona es víctima de un delito en medios digitales, sin importar su edad cronológica, sufrirá los efectos psíquicos y emocionales de esa vivencia disruptiva y potencialmente traumática.

Algunos de los riesgos que se pueden sufrir en los medios digitales son: fraudes, robo, hostigamiento, engaño, extorsión, usurpación de identidad, amenazas, discriminación, difusión de imágenes sin consentimiento, difamación, happy slapping, cyberbullying y grooming.

Cabe destacar que el grooming, siendo la agresión sexual cometida por medios digitales, es un delito sancionado. Sucede a través de la captación y secuestro subjetivo por parte de una persona adulta —estadísticamente en su mayoría varones— hacia un menor de edad a través del engaño y la manipulación.

Sus efectos impactan sobre la realidad física y psíquica de la víctima a corto, mediano y/o largo plazo. De este modo, mientras que el medio es digital, las consecuencias son reales.

Por su parte, es evidente que del síntoma del retorno de lo reprimido tan propio del malestar en la cultura, encontramos hoy el síntoma ante el estímulo constante, la inmediatez, el quererlo todo pronto en un continuo de búsqueda de placer que genera sufrimiento en su imposibilidad, junto a una insostenible frustración (Sibilia, 2020).

Ante la continuidad de estímulos y necesidad de inmediatez, hoy se diagnostica con TDAH a la niñez y adolescencia a toda velocidad, sin detenerse a revisar a qué se habituó esa subjetividad, cómo se organizó su cerebro aún cambiante por el crecimiento y la plasticidad. En vez de trabajar en una construcción de relación con el medio distinta, se medicaliza y deja al libre albedrío el uso de las pantallas.

Entonces, los niños, niñas y adolescentes como nativos digitales: ¿manejan los dispositivos o los dispositivos los manejan? El control, la manipulación, la vigilancia y el atravesamiento-arrasamiento subjetivo (Sibilia, 2006) que puede darse a través de los medios digitales es un riesgo cuando no se cuentan con las herramientas para el autocuidado y el uso adecuado de las TRIC. Las personas adultas tenemos el deber de ser migrantes digitales y acompañarles en el proceso de ir transitando por los medios digitales en tiempos y espacios acordes a sus capacidades psíquicas, cognitivas y emocionales.

Es fundamental conocer tanto los beneficios del uso de los medios digitales como los riesgos y los posibles delitos. Por ello, durante el crecimiento que va de la infancia a la adultez se debe tener la posibilidad de adquirir las herramientas y las capacidades para la autonomía y el autocuidado, tanto en la realidad presencial como en la digital.

Para la promoción de usos cuidadosos y responsables de las TRIC es indispensable una alfabetización digital: entender cómo funcionan las herramientas digitales y sus posibles usos positivos y negativos. Además, se debe conocer cómo actuar ante una situación riesgosa o violenta dada en medios digitales, dónde denunciar y cuáles son las formas de contención y ayuda a las víctimas. Es necesario reconocer los riesgos y las oportunidades del uso de las TRIC a través de la formación de ciudadanía digital, que da cuenta de los derechos, obligaciones, usos adecuados, delitos y peligros. Asimismo, se vuelve fundamental la formación en Educación Sexual Integral con Perspectiva Digital. Sin duda, como trabajadores de la salud tenemos la obligación de actualizarnos y adquirir nuevas herramientas, que complementen el bagaje con el que contamos para nuestro quehacer, y que estén ancladas en la práctica clínica actual para realizar diagnósticos basados en las problemáticas contemporáneas, que posibiliten abordajes acordes a los síntomas, trastornos y signos de hoy.

## BIBLIOGRAFÍA

- Fepra. (2013). *Código de ética de la federación de psicólogos de la República de Argentina*. <https://fepra.org.ar/wp-content/uploads/2021/06/Codigo-de-Etica-de-la-FePRA.pdf>
- Green, A. (2002). *El pensamiento clínico*. Amorrortu.
- Jimenez, P. (2023). Uso de pantallas y neurodesarrollo. *Barcelona Life Study*. <https://projectebisc.org/es/blog/ciencia-es/uso-de-pantallas-y-neurodesarrollo/>
- Ley de Derecho a la Protección de la Salud Mental, N° 26657 (2010). <https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/ley-26657-175977>
- Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., Tough, S. (2019). Association Between Screen Time and Children's Performance on a Developmental Screening Test. *JAMA Pediatr.* 173(3), 244-250. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/30688984/>
- Najmanovich, D. (2001). Del cuerpo máquina al cuerpo entramado. *Revista Campo Grupal* 4 (30), 2-4.
- OMS (2019). Para crecer sanos, los niños tienen que pasar menos tiempo sentados y jugar. *Comunicados de Prensa, OMS*. <https://www.who.int/es/news/item/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more>
- ONU (2023). Más del 75% de la población mundial tiene un teléfono celular y más del 65% usa el internet. *Noticias ONU*. <https://news.un.org/es/story/2023/12/1526712>
- RAE (2024). Cuarta definición de tecnología. <https://dle.rae.es/tecnologia%C3%ADa>
- Rodulfo, R. (2013). *Andamios del psicoanálisis. Lenguaje vivo y lenguaje muerto en las teorías psicoanalíticas*. Paidós.
- Rodulfo, R. (2019). *En el juego de los niños. Un recorrido psicoanalítico desde las escondidas hasta el celular*. Paidós.
- Sibilia, P. (2006). *El hombre postorgánico: cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Fondo de Cultura Económica.
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Fondo de Cultura Económica.
- Sibilia, P. (2020). El malestar de lo ilimitado. *Fronteras 33º Congreso Latinoamericano de Psicoanálisis* (pp.980-987). FEPAL.
- UNESCO (2005). Declaración universal sobre Bioética y Derechos Humanos. Legal-Affairs. <https://www.unesco.org/es/legal-affairs/universal-declaration-bioethics-and-human-rights>
- UNICEF (2021). Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades. Un estudio comprensivo e inclusivo hacia el uso saludable de las TRIC. <https://www.unicef.es/publicacion/impacto-de-la-tecnologia-en-la-adolescencia>
- UNICEF (2023). Uso de la tecnología en la primera infancia: qué saber. <https://www.unicef.org/uruguay/crianza/primeros-anos/uso-de-la-tecnologia-en-la-primera-infancia-que-saber>
- UNICEF (2023). Los bebés necesitan humanos, no pantallas. <https://www.unicef.org/costarica/historias/los-bebes-necesitan-humanos-no-pantallas>
- Winnicott, D. (1971). *Realidad y juego*. Gedisa.