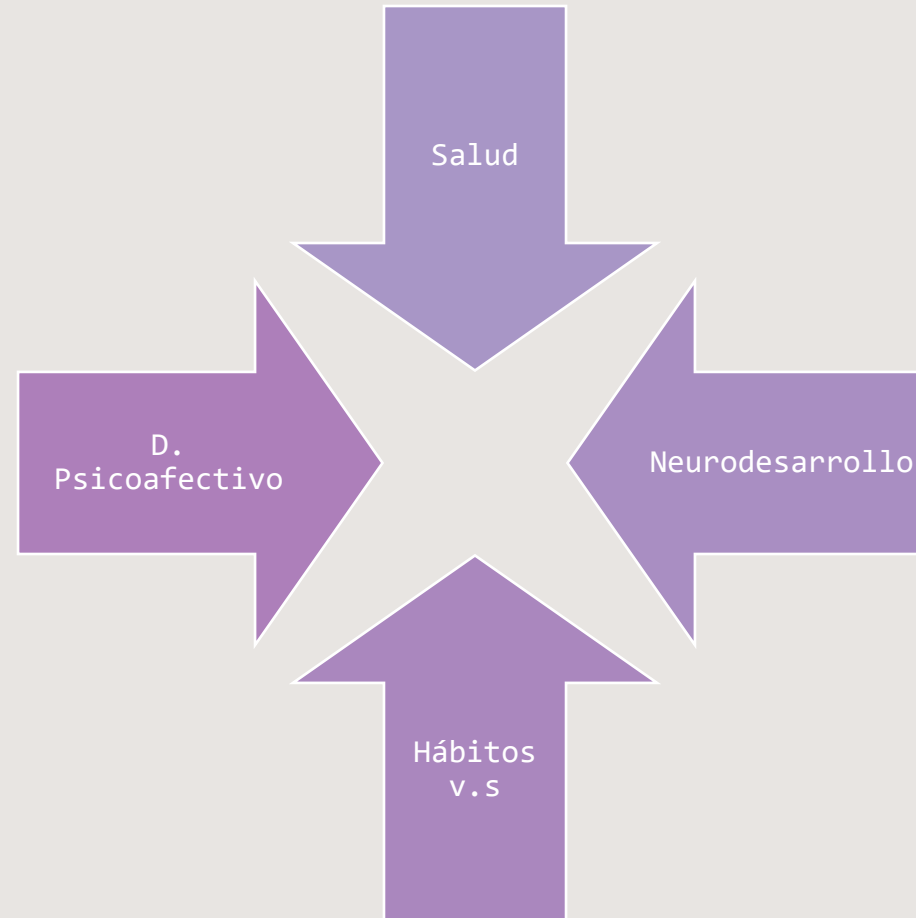


***Evidencia del impacto  
de los medios  
digitales en la salud  
en el ámbito educativo***

M<sup>a</sup> Angustias Salmerón Ruiz. Pediatra H. Ruber Internacional  
Madrid.@mimamayanoespediatra.



# ¿Cómo afecta?



# Salud digital



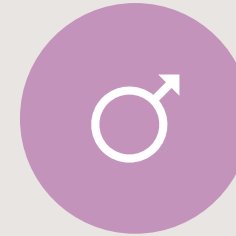
FÍSICA



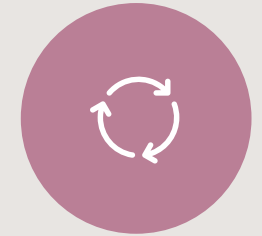
PSICO-SOCIAL



MENTAL  
(CEREBRAL)



SEXUAL



FUNCIONALIDAD

Conductas de riesgo  
ITS  
Anticoncepción  
Disfunción  
Violencia

Sueño  
Alimentación  
Disminución Act fis.  
Dolor ME  
Fatiga visual

Comparación  
Maltrato

Atención  
Procesos de aprendizaje  
Síntomas depresivos  
Ansiedad  
Hiperactividad  
Alt. del comportamiento



# **Efectos de la hipoestimulación neurosensorial**



Psicomotricidad  
fina



Psicomotricidad  
gruesa



Resolución de  
problemas



Habilidades  
sociales



Lenguaje



Interés por el  
juego

Screen Time at Age 1 Year and Communication and Problem-Solving Developmental Delay at 2 and 4 Years. 2023. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC10442786/>



# **Efectos de aumento de actividad en los circuitos de recompensa**

Disregulación de la conducta

Disregulación emocional

Hiperactividad

Desmotivación

Indecisión

Supervisión de la tarea



# **Desarrollo psicoafectivo en < 2 años**

Los niños nos necesitan presentes y disponibles. Cubrir sus necesidades y saber que pueden contar con nosotros. Mantenimientos de rutinas.

Apego y vínculo

Necesidades físicas y emocionales

Ansiedad de separación

Ciclo vigilia sueño

Alimentación

Autonomía: deambulación y lenguaje



# Desarrollo

## psicoafectivo en la adolescencia

Nos necesitan más que nunca,  
pero en otro lugar, a más  
distancia física, pero a  
menos distancia emocional.  
Con amor, comprensión y  
límites.

Personalidad

Autonomía

Adaptación  
social

Aceptación  
corporal

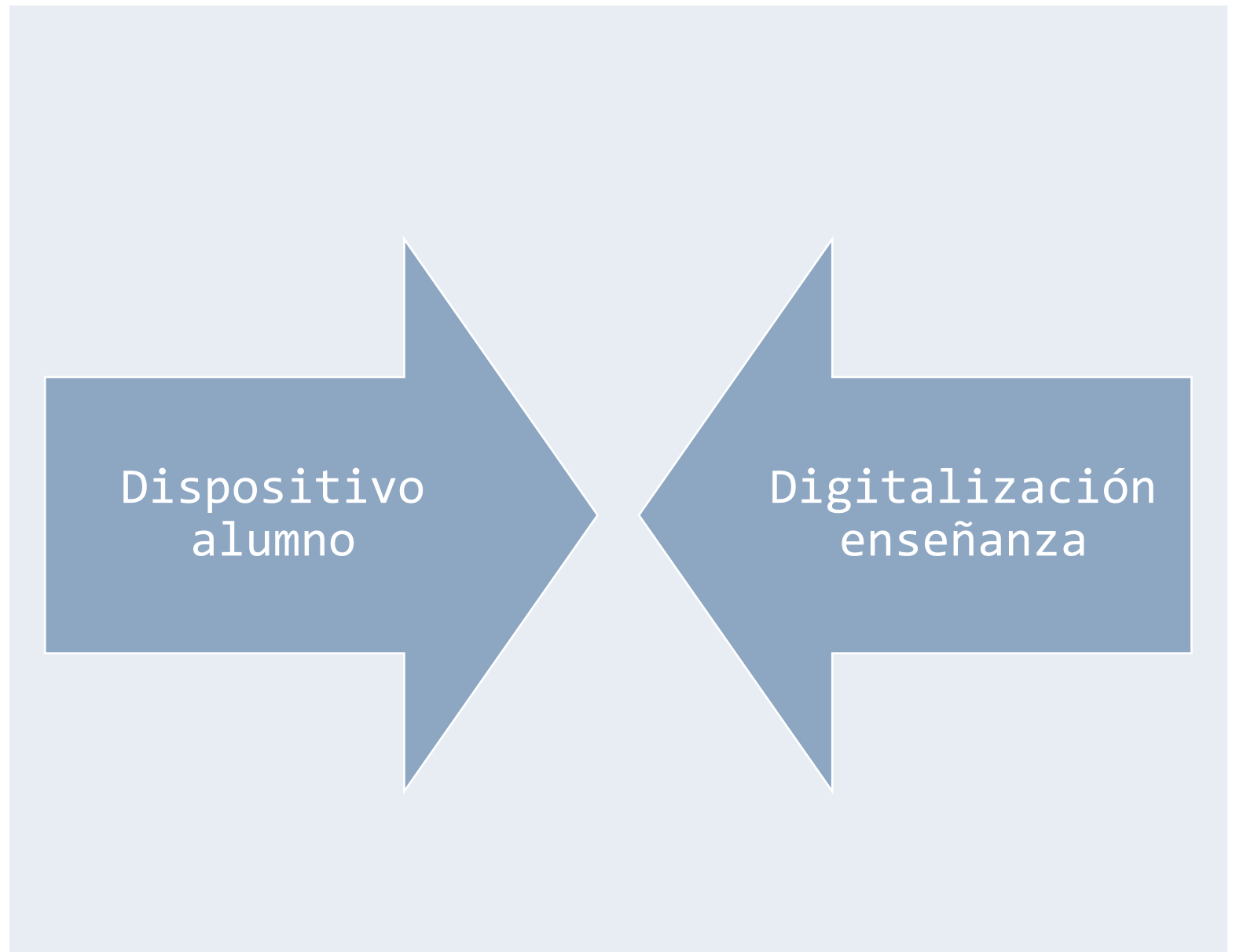
Identidad  
sexual

Identidad  
moral

Identidad  
vocacional

# **Impacto en el sistema educativo**

Por un principio de prudencia y con la evidencia científica disponible habría que revisar ambos aspectos.





# Impacto del smartphone

Banning mobile phones in schools: evidence from regional-level policies in Spain

Pilar Beneito, Óscar Vicente-Chirivella ▾

Applied Economic Analysis

ISSN: 2632-7627

🔒 Article publication date: 25 January 2022

Issue publication date: 14 October 2022

DOWNLOADS



11389

- Ciberacoso.
- Socialización.
- Actividad física.
- Distracción



<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385723/PDF/385723eng.pdf.multi>

[https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/AEA-05-2021-](https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/AEA-05-2021-0112/full/html)

[0112/full/html](https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/AEA-05-2021-0112/full/html)

[www.mimamayanoespediatra.es](http://www.mimamayanoespediatra.es)



@mimamayanoespediatra

# ***Libros de texto en formato electrónico***

- El uso de la tableta no demostró mejoras en el aprendizaje en matemáticas, inglés o ciencias comparado con la lectura en papel o escritura a mano.

[Home](#) > [The Australian Educational Researcher](#) > [Article](#)

## **Does iPad use support learning in students aged 9–14 years? A systematic review**

Published: 03 July 2020 | 48, 525–541 (2021)

<https://link.springer.com/article/10.1007/s13384-020-00400-0>

[www.mimamayanoespediatra.es](http://www.mimamayanoespediatra.es)



@mimamayanoespediatra



# Walinwa



- N= 81
- No indican como se realiza el muestreo
- Centros educativos que estuvieran implementando el plan PROA y que estuvieran interesados en participar en la presente investigación.
- Uso de la aplicación de noviembre a marzo.
- Se observa un incremento entre el pretest y el prostest del 6% en la muestra completa, siendo este incremento mucho mayor, de un 22%, en aquel alumnado que ha realizado mayor número de sesiones, 20 o más.
- Gamificación hay un juego.

<file:///C:/Users/maria/Downloads/82445-Textodelartculo-300212-1-10-202104281.pdf>



# Recomendaciones por edad

0-24 meses

- No hay un tiempo seguro.
- Videoconferencias, contenidos de alta calidad y en compañía padres.

2-5 años

- <1 hora/día
- Alta calidad y en compañía padres

6 años

- <2/ horas/día de ocio digital.
- Asegurando tiempo sueño, actividad física, estudio, alimentación, ocio, relaciones sociales...

<https://plandigitalfamiliar.aeped.es>



# Conclusiones

- Los dispositivos digitales afectan a la salud a lo largo de la vida.
- En la infancia y adolescencia afecta en la salud y al estar en desarrollo interfiere en el neurodesarrollo y en el desarrollo psicoafectivo.
- Es necesario valorar la **limitación de los teléfonos inteligentes en el ámbito escolar** en nuestro medio, tanto en clase como en los tiempos de recreo.
- El uso de los medios digitales como soporte preferente para el aprendizaje comparado con el papel, no demostró diferencias significativas siendo necesario la realización de más estudios. Por otro lado, hay múltiples estudios que asocian mayor tiempo de pantalla con menor rendimiento académico. Por ello recomendamos **reevaluar la necesidad de esta medida**.
- Se puede implementar el uso de aplicaciones con una **finalidad concreta** cuando haya sido avalada por estudios científicos. Recomendamos: 1) fijar **un tiempo máximo** de pantalla por edad teniendo en cuenta las recomendaciones científicas, 2) que los dispositivos sean **propiedad del centro escolar** para disminuir los riesgos de acceso a información inadecuada para la edad y asegurar el acceso a los dispositivos a todos los alumnos del centro, 3) realizar **estudios científicos** con muestra suficiente, con grupos control para poder determinar si la medida a implementar mejora el aprendizaje respecto a lo ya existente, 4) **eliminar los juegos** asociados a aplicaciones que tengan que ver con el aprendizaje.



***Muchas gracias.***

@mimamayanoespediatra

[www.mimamayanoespediatra.es](http://www.mimamayanoespediatra.es)



@mimamayanoespediatra

