



UNIVERSIDAD  
DE LA REPÚBLICA  
URUGUAY



UNIVERSIDAD DE LA REPÚBLICA

## **Ambiente Digital del Hogar en la Primera Infancia:**

### **Evaluación en el Contexto Nacional**

Trabajo Final de Grado

Modalidad: Monografía

Estudiante: Claudia Andrea Martínez Larrama

C.I.: 4.491.491-2

Docente tutor/a: Asist. Clementina Tomás

Docente revisor/a: Asist. Anaclara Gerosa

Abril, 2026

Montevideo, Uruguay

## **Tabla de contenidos**

Resumen 3

1. Introducción 4

2. Ambiente Digital y Efectos sobre el Desarrollo Infantil 6

2.1. Efectos en el Desarrollo del Lenguaje 6

2.2. Efectos en el Desarrollo de la Autorregulación y Desarrollo Socioemocional 7

3. Marcos Internacionales de Referencia 9

4. Conceptualización y Evaluación del Ambiente Digital del Hogar 11

4.1. El Tiempo de Exposición a Medios Digitales como Métrica 11

4.2. Multidimensionalidad del Ambiente Digital del Hogar: Modelo de Hutton et al.  
(2020) 12

4.2.1 Acceso 12

4.2.2. Frecuencia 12

4.2.3 Covisualización 12

4.2.4 Contenido 13

5. Evaluación del Ambiente Digital del Hogar en la Primera Infancia en el Contexto  
Nacional 13

6. Consideraciones Finales 26

Referencias 28

## Resumen

La exposición a medios digitales en la primera infancia es un fenómeno que se incrementa a lo largo del tiempo e incide en el desarrollo infantil en los diversos contextos socioculturales. En nuestro país se hace necesario investigar sobre el ambiente digital del hogar en la primera infancia, lo que supone un desafío, principalmente de carácter metodológico. Este trabajo analiza las formas de evaluación del ambiente digital del hogar en estudios nacionales y toma como referencia un modelo multidimensional integral (Hutton et al. 2020), ya que contempla distintas dimensiones y se basa en las recomendaciones de la Academia Americana de Pediatría. Esos estudios fueron presentados en una tabla comparativa para contrastar las dimensiones del modelo de Hutton et al. (2020) que fueron consideradas al momento de evaluar: acceso, frecuencia, contenido y covisualización. Se reconoce una marcada presencia de la dimensión acceso, seguida de la dimensión frecuencia, pero una presencia aún incipiente de las dimensiones de covisualización y contenido. Si bien en los estudios más recientes se reafirma el rol de los cuidadores primarios en la regulación del ambiente digital del hogar, resulta necesario profundizar en esta línea. Finalmente se realizan sugerencias para avanzar hacia una evaluación contextualizada del ambiente digital del hogar en la infancia, orientada al diseño de políticas públicas que promuevan el desarrollo integral y el bienestar infantil de nuestro país.

Palabras claves: exposición a medios digitales, ambiente digital del hogar, modelo multidimensional, desarrollo infantil.

## 1. Introducción

En la actualidad los niños dedican gran parte de su tiempo y atención al uso de diversos medios digitales (Massaroni et al., 2024; Panjeti-Madan & Ranganathan, 2023; Taylor et al., 2024). En este sentido, la presencia de estos medios en la vida cotidiana del hogar adquiere una relevancia significativa. En esta línea, su utilización implica un esfuerzo mínimo, lo que promueve incrementos en los tiempos de exposición (Hahnafler et al., 2024). Así mismo, el incremento de exposición y uso a edades cada vez más tempranas puede tener efectos que impactan en el bienestar y desarrollo infantil (Nobre et al., 2021; Panjeti-Madan & Ranganathan, 2023; Zhang et al., 2025).

Es posible diferenciar un tiempo de uso de medios digitales pasivo y otro activo, según la implicancia física y cognitiva que se ponga en juego (Nobre et al., 2021; Massaroni et al., 2024). El tiempo pasivo corresponde a actividades de consumo audiovisual sin participación ni retroalimentación y sin intercambio significativo, como mirar televisión o videos de manera prolongada. El tiempo activo implica mayor demanda a nivel cognitivo, motor y social, como ocurre al interactuar con aplicaciones educativas, participar en videollamadas familiares o usar programas que estimulan la resolución de problemas u otras habilidades cognitivas (Bal et al., 2024). Esta distinción es relevante porque los efectos asociados no son equivalentes: mientras que el tiempo pasivo excesivo suele relacionarse con retrasos en el desarrollo del lenguaje, dificultades en la atención o alteraciones en las rutinas de sueño, ciertas formas de tiempo activo, en combinación con la mediación de un adulto, pueden favorecer aprendizajes y experiencias de socialización (Bhutani et al., 2024).

La etapa de la primera infancia es clave para el desarrollo social, cognitivo y psicomotriz, sentando las bases del desarrollo posterior (Consejo Coordinador de la Educación en la Primera Infancia [CCEPI], 2014). La exposición a medios digitales a edades tempranas, sin control ni regulación, puede afectar negativamente el desarrollo pleno de hábitos y rutinas del hogar (por ejemplo, sueño, juego activo, actividad física, interacciones con pares, etc.), incidiendo en el desarrollo general de los niños (OMS, 2019). En relación con ello, se han propuesto orientaciones y recomendaciones sanitarias sobre el uso de medios digitales en esta etapa. Al respecto, se identifican similitudes en las pautas propuestas por los organismos internacionales en cuanto a la restricción del tiempo de uso en menores de seis años. En tal sentido, se refuerza la necesidad de medir, con criterios comparables, tanto las condiciones de exposición como el contexto de uso de los medios digitales (OMS, 2019).

En la literatura internacional existen distintas conceptualizaciones teóricas que nos aproximan al constructo ambiente digital del hogar, desde la cuantificación del tiempo de exposición a medios digitales, hasta abordajes más amplios, como el propuesto en el modelo multidimensional de Hutton et al. (2020). Evaluar este constructo implica traducirlo en indicadores observables. Al respecto, el tiempo de exposición a medios digitales es un indicador central pero insuficiente, ya que sus efectos en el desarrollo dependen de condiciones de uso, presencia y mediación adulta, así como del tipo de contenido (Jing et al., 2023). La comprensión de los diversos factores contextuales que inciden en el uso de medios digitales durante la infancia, más allá del tiempo de exposición, resulta imprescindible en los procesos de evaluación, especialmente cuando se proyecta el diseño de intervenciones orientadas a favorecer el desarrollo infantil (Gago-Galvagno et al., 2025). En este marco, adoptar una perspectiva holística del ambiente digital de los niños, así como de los familiares con quienes conviven, permite considerar aspectos como la exposición de fondo o indirecta, las prácticas digitales parentales y su incidencia en el uso de medios digitales en la infancia (Kucker & Schneider, 2026). La evaluación de estos aspectos podría constituir un insumo fundamental para la identificación y prevención de posibles indicadores de riesgo en el ámbito digital familiar (Kucker & Schneider, 2026).

Existen algunos antecedentes que han aportado información relevante relativa al ambiente digital de los hogares de Uruguay (Cabella et al., 2015; Cazuolo et al., 2022; Colombo & Failache, 2025; Gago-Galvagno et al. 2025; Instituto de Economía 2024; Ministerio de Desarrollo Social [MIDES], 2013, 2015, 2018, 2023; UNICEF et al., 2023). En particular, es importante destacar que en el plano local estudios cuantitativos basados en datos de la ENDIS han identificado algunos determinantes de exposición temprana a medios digitales, mientras que se ha enunciado la necesidad de continuar profundizando en algunas dimensiones como la covisualización y el contenido (Cazulo et al., 2022). En este marco, el presente trabajo se propone analizar la evaluación del ambiente digital del hogar en la primera infancia en una serie de estudios nacionales, desde un enfoque multidimensional.

## 2. Ambiente Digital y Efectos sobre el Desarrollo Infantil

Los vertiginosos cambios tecnológicos y la masificación del acceso a internet transforman el entorno social y abren nuevas formas y oportunidades de relacionamiento, lo que impacta especialmente en etapas tempranas del desarrollo (Grupo de Trabajo de Ciudadanía Digital, 2023). El ambiente digital incluye una gama de diversas plataformas y aplicaciones a través de las cuales interactuamos mediante medios digitales. En tanto la incidencia que tiene el acceso y el uso de medios digitales varía entre personas y contextos (Agencia de Gobierno Electrónico y Sociedad de la Información y del Conocimiento - AGESIC-, 2025), la caracterización del ambiente digital del hogar es clave para el diseño de intervenciones y políticas públicas orientadas a prevenir efectos adversos en el desarrollo, especialmente aquellos asociados a la exposición temprana (Taylor et al., 2024).

### 2.1. Efectos en el Desarrollo del Lenguaje

A nivel de la literatura internacional, diversas revisiones y metaanálisis han sistematizado los efectos de la exposición a medios digitales en distintas áreas del desarrollo. La evidencia sobre el impacto del tiempo de uso de medios digitales en el desarrollo del lenguaje es heterogénea y las asociaciones varían según las condiciones de uso, mediación adulta y tipo de contenido (Bal et al., 2024).

En un metaanálisis de 63 estudios (11.413 participantes, publicaciones entre 1988 y 2022) que evaluaban la relación entre exposición a medios digitales y la adquisición de vocabulario en niños de 0 a 6 años, se reportó una relación positiva general ( $r = .23$ ). En los estudios experimentales, la asociación fue levemente mayor ( $r = .30$ ), con un mayor efecto en el caso del uso de libros electrónicos. En cambio, en los estudios correlacionales observacionales no se observó una asociación general entre vocabulario y la exposición a medios digitales ( $r = .07$ ), excepto cuando se trataba de medios con contenido educativo ( $r = .17$ ) (Jing et al., 2023).

Una revisión sistemática de 18 estudios (32.688 niños de 0 a 7 años) analizó la relación entre el tiempo de uso de medios digitales y el desarrollo del lenguaje infantil (Massaroni et al., 2024). La mayoría de los estudios se centró en la exposición pasiva y procedían principalmente de Norteamérica. Los resultados no evidenciaban una relación concluyente entre el tiempo total de exposición a medios digitales y dificultades en la adquisición del lenguaje. Sin embargo, una exposición prolongada y pasiva, especialmente sin supervisión adulta, se asoció con menor actividad verbal y menor interacción. Los efectos

variaron según el tipo de dispositivo, el contenido y la mediación adulta, observándose posibles beneficios cuando el uso era supervisado y educativo. Diversos autores han destacado la necesidad de profundizar la investigación sobre el tiempo de uso activo de medios digitales y su impacto en el desarrollo del lenguaje en la infancia (Bal et al., 2024; Guellai et al., 2022; Massaroni et al., 2023).

En la misma línea, otra revisión de 16 estudios examinó la relación entre el tiempo de exposición a medios digitales y el desarrollo del lenguaje en niños menores de 12 años (Bhutani et al., 2024). Los resultados evidenciaron heterogeneidad en los efectos reportados: nueve estudios identificaron asociaciones negativas entre el tiempo de uso de medios y el desarrollo lingüístico, cinco no hallaron efectos significativos y dos informaron efectos positivos. De forma consistente, los tiempos diarios de exposición excedían en las recomendaciones internacionales vigentes, con tiempos promedios aproximados de 2 horas y 24 minutos en niños de 0 a 8 años en Estados Unidos, 1 hora y 51 minutos en niños de 3 a 6 años en Finlandia y 2 horas 19 minutos en niños de 2 a 5 años en India. Asimismo, la revisión señaló que la reducción en las interacciones verbales entre padres e hijos durante el uso de medios digitales se asociaba con demoras en el desarrollo del vocabulario, en la fonología y la pragmática (Bhutani et al., 2024).

Por otro lado, un estudio en el que participaron 166 cuidadores principales de niños de entre 34 y 60 meses examinó la relación entre los factores de apoyo del entorno familiar y el desarrollo del vocabulario infantil a partir de un diseño transversal. Encontraron que el ambiente alfabetizador del hogar puede actuar como factor protector frente a los posibles efectos adversos de la exposición a medios digitales (Sundqvist et al., 2024).

Aunque la evidencia coincide en que el tiempo de exposición a medios digitales puede tener asociaciones tanto positivas como negativas con el desarrollo del lenguaje, las diferencias en estas asociaciones parecen ser dependientes de las condiciones contextuales y las pautas de uso (Bhutani et al., 2024; Guellai et al., 2022; Jing et al., 2023; Massaroni et al., 2024; Sundqvist et al., 2024). Por su parte, la evidencia sobre los efectos del tiempo de uso activo y pasivo en el desarrollo del lenguaje es menos consistente y requiere mayor profundización a futuro (Bal et al., 2024; Guellai et al., 2022; Massaroni et al., 2024).

## ***2.2. Efectos en el Desarrollo de la Autorregulación y Desarrollo Socioemocional***

Las habilidades de autorregulación sientan las bases para la adaptación social y académica desde etapas tempranas del desarrollo (Consejo de Comunicaciones y Medios de

la Academia Estadounidense de Pediatría [CCMAE], 2016). La revisión de Panjeti-Madan & Ranganathan (2023) examinó el impacto del tiempo de exposición a medios digitales sobre habilidades de autorregulación en niños menores de ocho años. Sus resultados evidenciaron efectos heterogéneos: mientras que la exposición a programas educativos interactivos se asoció con mejoras en la capacidad para resolver problemas, en la comunicación, la socialización y en procesos atencionales; la exposición que excede las recomendaciones sanitarias y es predominantemente pasiva se vinculó con dificultades en la memoria de trabajo, la atención y control de la impulsividad. Asimismo, el análisis reportó la relevancia del rol del adulto en la regulación del uso de medios digitales, dado que la supervisión y mediación pueden atenuar los efectos adversos y potenciar los posibles beneficios asociados a la exposición (Panjeti-Madan & Ranganathan, 2023).

Otro estudio aportó evidencia más específica al analizar cómo los cuidadores utilizan los dispositivos para regular las emociones de los niños pequeños. Si bien esta estrategia puede brindar una reducción inmediata de malestar, se vincula con mayor dependencia tecnológica, frustración al retirar los dispositivos y mayores dificultades en el desarrollo de la regulación emocional. Estos hallazgos refuerzan la recomendación de no emplear medios digitales como herramienta primaria para regular emociones, sino promover la estructuración de rutinas alternativas y más beneficiosas para los niños (Coyne et al., 2021).

Por su parte, la revisión de Sticca et al. (2024), que incluyó 158 estudios publicados entre 2007 y 2024, reportó que la exposición a medios digitales prolongada se asoció con alteraciones en los horarios de sueño en niños de 0 a 36 meses, afectando indirectamente la autorregulación. Además, la mayoría de los efectos sobre el desarrollo cognitivo y regulatorio fueron negativos, mientras que las asociaciones positivas fueron escasas.

El acceso a contenidos adecuados y el cumplimiento de pautas sobre tiempo de uso puede favorecer la adquisición de habilidades sociales básicas y la comunicación en contextos familiares. En cambio, la exposición prolongada y sin regulación se relaciona con mayores problemas de conducta, irritabilidad y dificultades en la interacción con pares y adultos (Panjeti-Madan y Ranganathan, 2023); conductas disruptivas, problemas de atención y mayor probabilidad de reacciones agresivas, así como con obesidad infantil y alteraciones en el sueño (Radesky et al., 2016). Esas conductas disruptivas tienden a intensificarse cuando los niños no reciben apoyo para desarrollar estrategias autónomas de autocontrol y regulación (Coyne et al., 2021). De este modo, algunas consecuencias del acceso temprano a medios digitales pueden identificarse más fácilmente, como por ejemplo irritabilidad al

tener que dejar de utilizarlos, mientras otras inciden en la calidad de las rutinas diarias que afectan el proceso autorregulatorio y el desarrollo socioemocional en la primera infancia (sueño, alimentación, relacionamiento, etc.).

### ***3. Marcos Internacionales de Referencia***

A los efectos de regular la exposición a medios digitales en la infancia existen diversos marcos internacionales de referencia, los cuales se han ido modificando a lo largo del tiempo. Antes de 1990, la Academia Americana de Pediatría (AAP) recomendaba evitar el uso de medios digitales en menores de 18 meses y limitar la exposición en niños mayores a menos de una hora diaria, restringiendo los contenidos según su calidad (Wolf et al., 2018). Posteriormente, con la proliferación de programas diseñados para niños pequeños y el aumento de la exposición a medios digitales a edades precoces, dichas recomendaciones se ajustaron para incluir a los adultos referentes, reconociendo su rol central en la mediación y supervisión del uso de medios digitales en la primera infancia (Wolf et al., 2018). Siguiendo esta línea, en los últimos años, diversos organismos internacionales han elaborado recomendaciones para orientar a las familias, profesionales de la salud y responsables de políticas públicas sobre el uso de medios digitales en la primera infancia.

La Tabla 1 resume las recomendaciones de la OMS (2019), la AAP (2024) y UNICEF (2019; 2021), destacando similitudes y diferencias en sus enfoques. Mientras la OMS establece límites cuantitativos claros según la edad, la AAP propone un abordaje flexible basado en la planificación concreta según cada familia, y UNICEF enfatiza la equidad digital y la calidad del acceso. Este contraste evidencia que, más allá de las diferencias en la forma de presentación, existe consenso en tres aspectos centrales: la necesidad de limitar la exposición temprana, priorizar la mediación adulta y regulación; y resguardar el equilibrio con otras actividades fundamentales para el desarrollo integral.

**Tabla 1.**

*Recomendaciones internacionales sobre exposición y uso de medios digitales en la primera infancia*

<b>Organismo</b>	<b>Enfoque principal</b>	<b>Recomendaciones específicas</b>	<b>Aspectos claves</b>
<b>Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019)</b>	Límites cuantitativos y promoción de hábitos saludables.	-Menores de 2 años: no se recomienda exposición a medios digitales.  -De 2 a 4 años: no más de 1 hora diaria, preferentemente menos.  -Restricciones hasta los 6 años.	-Evitar conductas sedentarias, promover el juego activo diario (mínimo 180 minutos) y asegurar un descanso de entre 10 y 13 horas de sueño.
<b>Academia Americana de Pediatría (AAP, 2024)</b>	Planificación familiar individualizada, acorde a cada familia.	-Introducción del Family Media Plan como herramienta práctica. No se fija límites universales estrictos tras los 2 años, pero recomienda establecer acuerdos familiares sobre tiempo, contenido y momentos de uso, según situación de cada familia.	-Resalta la calidad del contenido, la mediación parental y el equilibrio con actividades que no involucran medios digitales.
<b>UNICEF (2019, 2021)</b>	Derechos de la infancia y equidad digital.	-No propone límites horarios únicos.	-Reconoce las brechas socioeconómicas en acceso y

---

-Recomienda acompañar el uso, garantizar contenidos adecuados y seguros, y reducir la exposición por fuera de las pautas de uso.	mediación.  -Promueve políticas de equidad y alfabetización digital en familias.
--	--

---

#### **4. Conceptualización y Evaluación del Ambiente Digital del Hogar**

La evaluación del ambiente digital del hogar representa desafíos vinculados a la multiplicidad de dimensiones que están involucradas en el uso de medios digitales, así como aspectos dinámicos asociados a las transformaciones tecnológicas (Hutton et al., 2020; 2024).

Una estrategia que se reitera en los estudios es utilizar la métrica de tiempo de exposición a medios digitales para evaluar el ambiente digital del hogar. Sin embargo, esta aproximación es limitada porque no capta las condiciones de uso, el tipo de contenido, la mediación familiar ni determinantes de ese uso. Para superar esa reducción, este trabajo adopta como referencia un enfoque multidimensional propuesto por Hutton et al. (2020) que integra cuatro dimensiones claves del ambiente digital del hogar: acceso, frecuencia, covisualización y contenido.

##### ***4.1. El Tiempo de Exposición a Medios Digitales como Métrica***

El tiempo de exposición ha sido históricamente la primera y más extendida forma de medir la exposición digital en la infancia. Se define como la cantidad de horas o minutos que un niño permanece frente a dispositivos electrónicos como televisores, tabletas, teléfonos inteligentes o computadoras (OMS, 2019). La ventaja de esta métrica radica en la posibilidad de compararla entre contextos y poblaciones, motivo por el cual ha sido incorporada en encuestas nacionales e internacionales de salud y desarrollo infantil (MIDES et al., 2024). No obstante, reducir el análisis del ambiente digital del hogar a la duración de la exposición presenta importantes limitaciones. El tiempo de uso no explica por sí mismo la calidad del contenido, la saliencia, la interacción con adultos durante su uso ni el contexto en el que ocurre. Por ejemplo, un niño que dedica una hora frente a una tableta puede estar expuesto a un videojuego de acción sin acompañamiento adulto o, en cambio, interactuar en una videollamada con familiares a distancia; ambas situaciones computan como una hora de

exposición a medios, pero sus implicancias para el desarrollo son diferentes (Jing et al., 2023).

#### **4.2. *Multidimensionalidad del Ambiente Digital del Hogar: Modelo de Hutton et al. (2020)***

Si bien el tiempo de exposición a medios digitales aporta información cuantitativa básica y comparable, requiere complementarse con otras aproximaciones que den cuenta del ambiente digital del hogar. En este sentido, el modelo multidimensional propuesto por Hutton et al. (2020) se basa en las recomendaciones de la AAP, y organiza indicadores en base a cuatro dimensiones: *acceso, frecuencia, covisualización y contenido* (Hutton et al., 2020). A continuación, se explicita cada una de esas dimensiones para focalizar su identificación en los estudios objetivo y proyectar su consideración en el diseño de medidas de evaluación e intervención que favorezcan el bienestar y desarrollo infantil.

##### **4.2.1 Acceso**

Sus ítems refieren a si tiene dispositivos propios, si se usa durante las comidas y en las noches, si es utilizado cuando se debe esperar (Hutton et al., 2020). Esta dimensión se refiere a la disponibilidad y accesibilidad de dispositivos electrónicos dentro del hogar, así como a las reglas establecidas para su uso en distintos momentos. La literatura ha mostrado que un acceso temprano y sin regulación aumenta el riesgo de sobreexposición y dificulta la adquisición de rutinas saludables (Hutton et al., 2020; 2024).

##### **4.2.2. Frecuencia**

Los ítems de esta dimensión tienen que ver con la edad de inicio del uso, las horas que se dedican por día a su uso, la frecuencia con la que se usa para dormir y para volver a la calma (Hutton et al., 2020). La dimensión hace referencia a la cantidad de tiempo que los niños están expuestos a medios digitales y a la regularidad con la que ocurre esa exposición. Se aproxima mediante preguntas sobre horas diarias o semanales y permite contrastar con las recomendaciones internacionales que sugieren límites estrictos en las primeras edades (OMS, 2019). Aunque es una de las dimensiones más utilizadas en estudios previos, resulta insuficiente cuando se analiza de forma aislada, pues no diferencia entre tipos de uso ni entre experiencias educativas y recreativas.

##### **4.2.3. Covisualización**

Dicha dimensión incluye el acompañamiento durante el uso de medios digitales, así como lo que refiere al intercambio que puede darse con el adulto mientras se usa o de forma

posterior (Hutton et al., 2020). Se refiere al grado en que los adultos acompañan a los niños durante el uso de medios digitales. Esta dimensión es crucial porque la evidencia muestra que la presencia de un adulto mediador puede transformar la experiencia digital en un espacio de aprendizaje y vínculo, al favorecer la interacción social. En ausencia de covisualización, la exposición suele ser más pasiva y con mayores riesgos para el desarrollo (Jing et al., 2023).

#### **4.2.4. Contenido**

Sus ítems se vinculan al tipo de contenido si es violento o agresivo, a la velocidad del ritmo, es decir si es rápido o lento y si hay supervisión al momento de seleccionar (Hutton et al., 2020). La dimensión evalúa la naturaleza, calidad y adecuación del material consumido en medios digitales. Incluye la distinción entre contenidos educativos, recreativos o de entretenimiento pasivo, así como la exposición a materiales violentos o inapropiados para la edad (Bal et al., 2024).

### ***5. Evaluación del Ambiente Digital del Hogar en la Primera Infancia en el Contexto Nacional***

Con el fin de sistematizar los antecedentes disponibles en el contexto nacional, la Tabla 3 resume los principales estudios que han evaluado el uso de medios digitales en la primera infancia en el contexto del hogar. En ella se detalla el modo en que se ha operacionalizado el constructo, las características metodológicas y los hallazgos más relevantes de los estudios. Esta síntesis pretende identificar tanto los avances como las limitaciones persistentes en la medición del ambiente digital del hogar en Uruguay.

**Tabla 2**

*Evaluación del ambiente digital del hogar en la primera infancia en el contexto nacional*

Fuente	Muestra	Variables del ambiente digital	Periodo de evaluación	Acceso	Frecuencia	Contenido	Covisualización	Formas de evaluación: Cuestionarios/Indicadores, etc.	Principales resultados
ELBU, 2004 (Cabella et al., 2015)	<p><u>Área urbana</u></p> <p>Escuelas públicas de Montevideo, zona metropolitana y algunas ciudades del interior.</p> <p><u>Cantidad de niños</u></p> <p>3,229 niños de 6 y 7 años. Cursan 1er. año.</p>	<p>-Tiempo diario de uso de medios digitales</p> <p>-Dispositivos utilizados</p>	Primera ola: 2004	S	S	S	S	<p><u>-Entrevistas estructuradas:</u></p> <p>“En la última semana: Vio la televisión, Jugó con juegos de computadora, video games, etc.” (Sí/no/NSNC).</p> <p>“¿Cuántas horas vio la televisión?” (Cant. de horas de lunes a domingo)</p> <p>-“Tienen en su hogar en funcionamiento: TV (sin cable ni satelital), TV con cable, computadora personal sin conexión a internet, computadora personal con conexión a internet, teléfono fijo, teléfono celular” <u>(Sí/No/No.S.No)</u>.</p>	<p><u>-Exposición a medios digitales, niños de 60 a 83 meses</u></p> <p>Se exponen a medios digitales menos de una hora diaria el 17,08% de los niños, entre una y dos horas diarias el 54,40 %, entre tres y cuatro horas el 21,56% y más de cuatro horas el 6,96%.</p> <p><u>-Dispositivos a los que se exponen</u></p> <p>La televisión es el dispositivo al que más se exponen.</p>

Fuente	Muestra	VARIABLES del ambiente digital	Periodo de evaluación	Acceso	Frecuencia	Contenido	Covisualización	Formas de evaluación: Cuestionarios/Indicadores, etc.	Principales resultados
ENDIS 2013: ola 1 (MIDES et al., 2015)	Áreas urbanas, 2665 hogares.  Cantidad de niños 3077 niños (0 a 3 años y 11 meses, de la Encuesta Continua de Hogares)	-Tiempo de exposición a medios digitales durante alimentación.  -Creencias sobre prácticas de crianza	2012-2013	S	í			-Cuestionario: Exposición a medios digitales durante la alimentación “¿Mientras (NOMBRE) come, se mira frecuentemente la TV? Sí/No”  -Cuestionario: Creencia sobre prácticas de crianza: “Dejar los niños frente al TV mucho rato es una solución para las mamás cuando están ocupadas”.	-Exposición a medios digitales durante tiempos de comida. El 38,7% mira televisión mientras se alimenta (menores de 2 años). El 51.5%, lo hace en edades posteriores (2 a 4 años). Un tercio aprox. de los adultos referentes está de acuerdo con la idea de dejar a los niños frente a la Tv. si las madres están ocupadas.  La exposición a medios digitales por necesidad de los adultos puede ser un factor de riesgo que impacta en el desarrollo de los niños.
ENDIS 2015: ola 2 de la cohorte 2013 (MIDES et al., 2018)	Áreas urbanas, 2.310 hogares.  Cantidad de niños 2611 niños	-Tiempo de exposición a medios digitales  -Creencias sobre prácticas de crianza  -Hábitos de comidas frente	2015-2016	S	S	í	í	-Cuestionario: Exposición a medios digitales “¿Cuánto tiempo durante el día está el niño frente a una pantalla como TV, computadora, tablet, videojuegos, celular?” (menos de 1 hora, entre 1 y 2 horas, entre 3 y 4 horas o más de 4 horas).  -Cuestionario: Creencia sobre prácticas de crianza:	Exposición a medios digitales -100% expuestos a medios digitales. -70% mínimo una hora de exposición diaria. -Entre 3 y 4 horas de exposición diaria, la quinta parte.

Fuente	Muestra	VARIABLES del ambiente digital	Periodo de evaluación	Acceso	Frecuencia	Contenido	Covisualización	Formas de evaluación: Cuestionarios/Indicadores, etc.	Principales resultados
	entre 2 y 6 años. (91% ya fue relevado en ronda anterior).	a medios digitales.						“Dejar los niños frente al TV mucho rato es una solución para las mamás cuando están ocupadas”	-Acceso a medios digitales e internet aumenta la exposición en niños de 24 a 59 meses. <u>Exposición a medios digitales durante tiempos de comida.</u> 31,9% está de acuerdo con afirmación “Dejar los niños frente al TV mucho rato es una solución para las mamás cuando están ocupadas”
<b>ENDIS 2018 (MIDES et al., 2021)</b>	<u>Áreas urbanas</u> 2567 hogares. <u>Cantidad de niños</u> 2567 entre 0 y 4 años 11 meses).	Tiempo de exposición a medios digitales. Creencias sobre prácticas de crianza	2018	S	S			-Cuestionario: <u>Creencias sobre prácticas de crianza:</u> “Dejar los niños frente al TV mucho rato es una solución para las mamás cuando están ocupadas” -Cuestionario: Exposición a medios digitales “Durante el día de ayer, ¿cuánto tiempo estuvo el niño frente a una pantalla como TV, computadora, tablet, videojuegos, celular?”. (Horas y minutos) -Cuestionario: Exposición a medios digitales durante la alimentación	<u>Exposición a medios digitales</u> -52% tiene 0 exposición a medios digitales (menores de 1 año y 11 meses). -50% cumple con indicaciones de exposición menor a 60 minutos (2 a 5 años). -El 36,2% está de acuerdo con la afirmación de dejar a los niños frente a la Tv. Si las madres están ocupadas. <u>Exposición a medios digitales durante alimentación</u>

Fuente	Muestra	VARIABLES del ambiente digital	Periodo de evaluación	Acceso	Frecuencia	Contenido	Covisualización	Formas de evaluación: Cuestionarios/Indicadores, etc.	Principales resultados
								<p>"¿Mientras come, el niño/a habitualmente mira la televisión, tablet, computadora o celular?" (Sí/NO)</p> <p>-22 % mira TV u otros dispositivos mientras se alimenta (6 a 11 meses).</p> <p>-40 % mira TV u otros dispositivos al momento de alimentarse (18 a 23 meses).</p> <p>La pregunta y opción de respuesta refiere más a indagar sobre frecuencia y hábito.</p>	
<p><b>ENDIS 2019: ola 3 de la cohorte 2013.</b></p> <p><b>(MIDES et al., 2021)</b></p>	<p><u>Área Urbana</u></p> <p>2215 hogares</p> <p><u>Cantidad de niños</u></p> <p>2474 de 5 a 10 años Y 11 meses (1615 participación de las tres olas).</p>	<p>Tiempo de uso de medios digitales</p> <p>Tipo de dispositivo al que se exponen</p> <p>Prácticas de crianza</p>	2019	S	S	S	S	<p>Cuestionario: Uso de medios digitales</p> <p>“¿El niño/a mira televisión; utiliza celular o Tablet (excluyendo jugar a videojuegos); jugar con videojuegos, computadora o internet (Tablet/celular)”</p> <p>“¿Mientras come (NOMBRE) habitualmente se mira TV, tablet, computador, celular?” SI/NO</p> <p><u>Prácticas de crianza:</u></p> <p>Actividades que adultos y niños realizan en conjunto.</p> <p>“Durante la semana pasada:</p> <p>¿Cuántos días Ud. U otro adulto del hogar miró junto a ...dibujos animados, series o películas? Ningún día/1 a 2/3 a 5/6 a 7.”</p> <p><u>Ocio y tiempo libre:</u></p>	<p><u>Uso de medios digitales</u></p> <p>-75% utiliza medios digitales todos los días.</p> <p>-47% utiliza mínimo dos horas los medios digitales en días de semana.</p> <p>-61% los utiliza sábado y domingo.</p> <p><u>Tipo de dispositivo</u></p> <p>La televisión es el dispositivo más utilizado, luego teléfono celular y por último videojuegos.</p> <p><u>Prácticas de crianza</u></p> <p>Mirar televisión juntos, dibujos animados, series o películas, es la actividad conjunta que más realizan adultos y niños.</p> <p>A medida que los niños crecen, se dejan de hacer actividades en conjunto.</p>

Fuente	Muestra	VARIABLES del ambiente digital	Periodo de evaluación	Acceso	Frecuencia	Contenido	Covisualización	Formas de evaluación: Cuestionarios/Indicadores, etc.	Principales resultados
								<p>“Fuera de horarios escolares, ¿mira TV, utiliza el celular?, ¿juega con computadora o videojuegos? ¿cuántos días a la semana?, ¿cuánto tiempo por día?”</p>	<p>-Mayor conectividad y facilidad de acceso a dispositivos provoca que sea mayor el tiempo de exposición a medios digitales.</p> <p><u>-Exposición a medios digitales durante alimentación</u></p> <p>-Más de la mitad de los niños (58,1%) miran televisión, tablet, computadora o celular mientras se alimentan.</p>
<p><b>ENDIS 2023</b> <b>(MIDES et al., 2024)</b></p>	<p><u>-Área urbana</u> 2500 hogares  <u>Cantidad de niños</u> 3000 niños de 0 a 4 años</p>	<p>-Tiempo de exposición a medios digitales</p> <p>-Tiempo de exposición a medios digitales durante la alimentación</p>	2023	S	S			<p>-Cuestionario sobre medios digitales</p> <p>“¿Este hogar cuenta con TV, celular, microcomputador...?, ¿conexión a internet?”</p> <p>-Cuestionario: Exposición a medios digitales durante la alimentación</p> <p>“Mientras come (niño/a), ¿habitualmente se mira la televisión, tablet, computadora o celular? ¿le habla durante las comidas? (No/Sí/NS)”</p> <p><u>Prácticas de crianza</u></p> <p>“Durante el día de ayer, ¿Cuánto tiempo estuvo (niño/a) frente a una pantalla como TV, computadora, tablet, videojuegos, celular?” (horas, minutos).</p>	<p><u>-Exposición a medios digitales</u></p> <p>Mayor conectividad y acceso a lo digital. Solo el 36% cumple con las pautas indicadas. Los restantes están más horas expuestos de lo que recomienda la OMS.</p> <p><u>-Exposición a medios digitales durante tiempos de alimentación.</u></p> <p>El 53,6% de los niños miran la televisión, tablet, computadora o celular mientras se alimenta, siendo este porcentaje mayor en Montevideo (57,4%) que en resto del país (51,2%).</p>

Fuente	Muestra	Variables del ambiente digital	Periodo de evaluación	Acceso	Frecuencia	Contenido	Covisualización	Formas de evaluación: Cuestionarios/Indicadores, etc.	Principales resultados
Cazuolo et al. (2022)	<p>Área urbana</p> <p>Hogares de zonas urbanas.</p> <p>Considera datos provenientes de la ENDIS 2015 (2da. ronda cohorte 2013) y 2018 (nueva cohorte), y Niños que asistieron a escuelas</p>	<p>-Acceso a tecnologías</p> <p>-Tiempo de exposición a medios digitales</p> <p>-Tipo de dispositivo</p> <p>-Opinión y prácticas digitales del hogar</p>	2022.	S	S	í	í	<p>“Dejar niños frente a la TV mucho rato es una solución para las mamás cuando están ocupadas. SI/NO.”</p> <p><u>-Estimación global del tiempo de exposición.</u></p> <p><u>-Grupos de discusión</u> con padres y entrevistas a educadores de niños, en tanto informantes calificados.</p> <p><u>Acceso y consecuencias de exposición</u></p> <p>“¿A qué edad pueden empezar a mirar contenidos solos?”</p> <p>“¿Qué consecuencias (positivas o negativas) les parece que puede tener la exposición a pantallas en el desarrollo de los niños?”.</p> <p><u>Preguntas al docente</u></p> <p>“¿Se intenta hablar sobre las consecuencias de esto con los padres o capaz es algo que deciden más las familias por su cuenta?”</p>	<p><u>Exposición a medios digitales</u></p> <p>-Incremento de uso de medios digitales con la edad.</p> <p>-Si hay adultos presentes, el modo de exposición es diferente.</p> <p>Los subregistros (reporte parental de uso de medios digitales) de la estimación de tiempo global de uso tiene variaciones según nivel socioeconómico de las familias.</p> <p><u>Tipo de dispositivos</u></p> <p>La televisión, seguida por el celular son los más utilizados.</p> <p><u>Crianza y cuidado</u></p> <p>-Necesidad de educar a cuidadores para regular y acompañar el uso de medios digitales en hogares.</p>

Fuente	Muestra	Variables del ambiente digital	Periodo de evaluación	Acceso	Frecuencia	Contenido	Covisualización	Formas de evaluación: Cuestionarios/Indicadores, etc.	Principales resultados
	<p>públicas de Montevideo, ELBU 2004.</p> <p><u>-Cantidad de participantes</u></p> <p>Nueve grupos de entre cinco y diez personas cada uno.</p>							<p>“Ahora me gustaría charlar un poco sobre lo que conoces sobre la exposición de niños a pantallas en sus hogares”</p>	<p>-Estrategias de regulación, como control parental, limitar uso de determinadas plataformas, límites de horarios, etc.</p> <p>-Se intenta interrumpir o desaconsejar la exposición a medios digitales en determinados momentos del día para favorecer el desarrollo de hábitos saludables (al alimentarlos y antes de dormir).</p> <p>-Del contenido se preocupan porque imiten determinados personajes animados.</p> <p>-En ocasiones utilizan los medios digitales como herramienta, como forma de negociar.</p> <p><u>-Reacciones emocionales al exponerse a medios</u></p> <p>Quando debe interrumpirse su uso, los niños “se frustran, se enojan, están idos, gritan, se aíslan...”</p>

Fuente	Muestra	VARIABLES del ambiente digital	Periodo de evaluación	Acceso	Frecuencia	Contenido	Covisualización	Formas de evaluación: Cuestionarios/Indicadores, etc.	Principales resultados
Colombo y Failache (2025)	<p>Área urbana</p> <p>Encuestas a estudiantes y trabajadores de la Universidad de la República (UDELA R).</p> <p><u>Cantidad de participantes</u></p> <p>2341 cuidadores de 0 a 5 años.</p>	<p>-Tiempo de exposición a medios digitales.</p> <p>-Creencias sobre prácticas parentales y digitales:</p> <p>-visualización conjunta, contenido, exposición de fondo, momentos de exposición, reglas y controles parentales.</p>	Inicio 2023, intervención y seguimiento 2024-2025.	S	S	S	S	<p>-Autoevaluación de prácticas de crianza</p> <p>-<u>Estimación global de tiempo de exposición a medios digitales</u></p> <p>-<u>Encuesta que considera múltiples dimensiones de las prácticas digitales y familiares</u>: medir calidad de esa exposición a medios digitales, se evalúa a través de seis dimensiones, una es la visualización conjunta con adultos-</p> <p>“Las pantallas no son como cualquier otro juguete; debemos limitar su uso”</p> <p>“Cuanto antes aprendan a usarlas, mejor”</p> <p>“Mientras estén hechos para niños, el contenido de los programas no importa”.</p>	<p><u>Exposición a medios digitales mientras se alimentan.</u></p> <p>-De 0 a 4 años: la mitad aproximadamente ve la televisión mientras se alimenta. Aumento a medida que crecen.</p> <p><u>Exposición a medios digitales</u></p> <p>-Una cuarta parte cumple con recomendación sobre límite de tiempo de exposición.</p> <p>“Dejar que los niños mirar TV mientras está ocupada” (un tercio cree que es una práctica aceptable).</p> <p>-Una cuarta parte de los cuidadores nunca usa controles parentales (28,9%).</p> <p><u>Prácticas de crianza y cuidado</u></p> <p>-La mayoría de los cuidadores usa los medios digitales para calmar a los niños (60%).</p> <p>-El 60% ve videos que no contienen contenido educativo. El 50% ve</p>

Fuente	Muestra	Variables del ambiente digital	Periodo de evaluación	Acceso	Frecuencia	Contenido	Covisualización	Formas de evaluación: Cuestionarios/Indicadores, etc.	Principales resultados
Gago-Galvagno et al. (2025)	19 países de América Latina.	-Tiempo de uso de dispositivos -Tipo de dispositivos	2021-2023	S	S	S	S	-Encuestas aplicadas en línea - <u>Cuestionario transcultural a referentes parentales</u> : tipo de dispositivo utilizado, tiempo de uso en un día típico del niño. “¿Con qué frecuencia un adulto de la familia comparte la pantalla con el niño pequeño?” (Nunca/Siempre/No usa/No tenemos ese dispositivo)	contenido no identificado como para niños. -63,9% ve TV junto a un adulto referente, todo o la mayor parte del tiempo. -La mayoría de los cuidadores conoce o ha escuchado sobre recomendaciones, pero de forma parcial. -El 52,7% ha comentado sobre las recomendaciones con un profesional de la salud o la educación. -Los adultos referentes expresan recibir información contradictoria sobre efectos de la exposición a medios digitales.
	<u>Cantidad de participantes</u>								- <u>Exposición a medios digitales</u> - -Los bebés se exponen a medios digitales más tiempo de lo recomendado (60 minutos por día de televisión, 90 minutos por día de televisión de fondo); la mayor parte del tiempo lo comparten con un adulto. Tan solo el 9,12% (172 bebés) del total no se expone a televisión.

Fuente	Muestra	Variables del ambiente digital	Periodo de evaluación	Acceso	Frecuencia	Contenido	Covisualización	Formas de evaluación: Cuestionarios/Indicadores, etc.	Principales resultados
	<p>1878 cuidadores de niños de 12 a 48 meses (n = 1878), incluyendo Uruguay (n=12). Encuestas virtuales, n = 1648 y de forma presencial n = 230.</p>							<p>-Se indaga sobre la clasificación del contenido principal al que se exponen (entretenimiento, música, educativo)</p>	<p>-Dispositivos más utilizados: televisión, televisión de fondo y teléfono celular.</p> <p><u>-Cuidados y crianza</u></p> <p>-Se reafirma la necesidad de regulación parental activa con contenido apropiado para la edad en los distintos contextos latinoamericanos.</p> <p>-Se propone que en mediciones futuras se consideren otros factores contextuales al evaluar.</p>

Nota: P = Parcialmente, NS= no sabe, NC=no contesta.

Las encuestas ELBU y ENDIS en sus distintas olas y cohortes aportan información de suma importancia sobre primera infancia y sin precedentes en el contexto nacional. En esta oportunidad interesa conocer las evaluaciones del ambiente digital del hogar e identificar las dimensiones consideradas al momento de evaluar, tomando como referencia el modelo multidimensional de Hutton et al. (2020).

Se observa que en los estudios presentados la variable vinculada a la *exposición* a medios digitales está presente, aunque ha variado a lo largo del tiempo la forma de evaluar esa exposición. En la primera ola de la ENDIS 2013 (MIDES et al., 2015), se evaluó la exposición a medios digitales durante la alimentación, así como también la presencia de determinados tipos de dispositivos digitales en el hogar, lo que se corresponde con la dimensión acceso del modelo de Hutton et al. (2020). Como se señaló anteriormente, considerar únicamente una dimensión de la *exposición a medios digitales*, como por ejemplo el acceso, si bien es un indicador relevante del ambiente digital del hogar, resulta insuficiente si no se consideran otras dimensiones que hacen a las prácticas digitales del hogar. En efecto, la consideración de modelos multidimensionales al momento de evaluar permitiría tener una visión más amplia y global de las prácticas digitales del hogar. En tal sentido, es oportuno identificar en qué medida están contempladas las dimensiones de Hutton et al. (2020) en los estudios recuperados.

En relación con la dimensión *acceso*, los estudios revisados evidencian su consideración de manera sistemática, ofreciendo como resultado que los niños que componen las muestras presentan disponibilidad y accesibilidad a diversos dispositivos digitales desde edades precoces. En los datos de la ENDIS 2013 (ola 1), se identifica información relativa a accesibilidad a distintos dispositivos por parte de niños de 0 a 4 años, así como a la exposición a medios digitales durante situaciones cotidianas, como los momentos de alimentación infantil. Esta tendencia muestra un aumento sostenido con la edad (MIDES et al., 2015). En la ENDIS 2015, se constata un incremento en la exposición, lo que sugiere una continuidad en ese fenómeno a lo largo del tiempo (MIDES et al., 2018). En la ENDIS 2015 (ola 2, cohorte 2013), cohorte 2018, 2019 (ola 3, cohorte 2013) y cohorte 2023, se identifica que las mejoras de acceso a internet y la disponibilidad de televisión con diversas plataformas, aplicaciones y videojuegos, podrían favorecer el incremento de la exposición a medios digitales en la primera infancia (MIDES et al. 2018; 2021; 2024). En la misma línea, los otros estudios presentados (Cazuolo et al., 2022; Colombo y Failache, 2025; Gago-Galvagno et al., 2025), también consideraron la dimensión de acceso en sus

evaluaciones, además vincularon el uso de dispositivos digitales con rutinas y hábitos del hogar, como los momentos de alimentación.

Por otro lado, como se explica más arriba, la dimensión *frecuencia* refiere tanto a cantidad de tiempo como a regularidad de uso, y constituye una de las dimensiones más presentes en los estudios sobre exposición a medios digitales (Cabella et al., 2015; Cazuolo et al., 2022; Colombo y Failache, 2025; Gago-Galvagno et al., 2025; MIDES et al., 2018; 2021; 2024).

En lo que respecta a las dimensiones de *contenido* y *covisualización*, se observó que tienen menor presencia en los estudios relevados o fueron considerados de forma secundaria, dado que no se abordan con el mismo nivel de profundidad. No obstante, investigaciones recientes, han comenzado a destacar la importancia de la presencia y mediación adulta, así como de la regulación parental, subrayando la necesidad de aproximar las prácticas de uso a las recomendaciones existentes en relación con el contenido y la covisualización (Cazuolo et al., 2022; Colombo y Failache, 2025, Gago-Galvagno et al., 2025). El estudio de Gago-Galvagno et al. (2025), es un referente de ello, al indagar sobre las creencias parentales en relación con la importancia del contenido y de la visualización conjunta. Sin embargo, resulta pertinente profundizar en el análisis y considerar de manera integrada las cuatro dimensiones propuestas, a fin de lograr una comprensión más completa del ambiente digital del hogar de la primera infancia.

En relación con las formas de evaluación empleadas en los estudios mencionados (fundamentalmente cuestionarios de autorreporte parental), resulta pertinente considerar las evidencias de validez y confiabilidad en el contexto nacional. En este sentido, los trabajos analizados no reportaron aspectos psicométricos relacionadas con la estructura y consistencia interna de las escalas. Se considera importante que futuras investigaciones contemplen reunir evidencias de validez que permitan profundizar sobre este aspecto. Por su parte, en tanto el reporte retrospectivo de los cuidadores puede verse afectado por sesgos de deseabilidad social es relevante considerar su complementariedad con métodos observacionales, así como también la posibilidad de evaluar a través de reporte de otros informantes, es decir otros miembros adultos del hogar.

Algunos estudios (Cazuolo et. al, 2022; Colombo y Failache, 2025) incorporaron técnicas cualitativas, tales como grupos de discusión y entrevistas semiestructuradas dirigidas a cuidadores y docentes con el objetivo de explorar percepciones y opiniones en torno a crianza y cuidados en la infancia. Estas aproximaciones permiten comprender

aspectos vinculados a las creencias y prácticas digitales en el hogar, incluyendo los límites, la forma de regulación y dinámicas de mediación adulta en el uso de dispositivos digitales, y constituyen un antecedente relevante para el diseño de instrumentos de evaluación.

## **6. Consideraciones Finales**

El presente trabajo tuvo como objetivo analizar la evaluación del ambiente digital del hogar en el contexto nacional. En la actualidad, el uso de medios digitales se encuentra en constante aumento y se incorpora en etapas tempranas del desarrollo infantil en diversos contextos de la vida cotidiana (Cazuolo et al., 2025). En este sentido, abordar su evaluación implica considerar instrumentos culturalmente sensibles que permitan comprender las particularidades de cada contexto y orientar la toma de decisiones y acciones situadas. Esto resulta relevante para promover el desarrollo infantil y contribuir al diseño de políticas orientadas al bienestar de la primera infancia.

Se refuerza la necesidad de comprender el uso de medios digitales en la infancia desde una perspectiva que trascienda la mera cuantificación del tiempo de exposición. En particular, considerar los factores contextuales, como la exposición indirecta o de fondo y las prácticas digitales parentales, es relevante por el papel significativo que tienen en la configuración del ambiente digital infantil (Kucker y Schneider, 2026). En este sentido, es necesario adoptar un enfoque holístico del ambiente digital familiar, tal como proponen Gago-Galvagno et al. (2025) y Kucker y Schneider (2026). Asimismo, la evaluación ecológica tendría implicancias relevantes para el diseño de intervenciones, ya que ponen de manifiesto que la identificación de posibles indicadores de riesgo no puede limitarse al tiempo de pantalla, sino que debe integrar variables vinculadas al ambiente digital, incluyendo la exposición indirecta (Gago-Galvagno et al., 2025). Si bien este último factor no está presente en el modelo de Hutton, podría también ser considerado para una valoración aún más global (Kucker y Schneider, 2026).

En síntesis, al analizar las formas de evaluación presentes en estudios nacionales a la luz del modelo multidimensional propuesto por Hutton et al. (2020), se observa una marcada presencia de la dimensión acceso, seguida por la dimensión frecuencia, pero una presencia aún incipiente de las dimensiones de covisualización y contenido. Si bien en los estudios más recientes se reafirma el rol de los cuidadores primarios en la regulación del ambiente digital del hogar, parece necesario profundizar en esta línea. Tal como se expuso a lo largo del trabajo, es necesario avanzar hacia evaluaciones de carácter ecológico y contextualizado que

reflejen la complejidad del fenómeno, así como promover estrategias de acompañamiento a las familias con el fin de favorecer ambientes digitales más saludables para el desarrollo infantil.

Como ya se mencionó, resulta recomendable incorporar métodos observacionales adicionales al autorreporte. Esta estrategia ha demostrado ser beneficiosa, como evidencian Kirkorian et al. (2009), quienes realizaron evaluaciones en entornos controlados para así profundizar en la comprensión de la relación entre medio digitales y desarrollo.

De igual manera, se considera oportuna la participación de diversas instituciones y profesionales vinculados a los niños y sus familias, tanto en la fase de evaluación como en potenciales intervenciones posteriores. En este sentido, en los estudios de Cazuolo et al. (2022) y de Colombo y Failache (2025), se destaca la participación de docentes como posibles agentes de intervención y promotores de mejores prácticas digitales en el hogar. Se podría favorecer así la evaluación e intervención en el ambiente digital del hogar y se promovería la corresponsabilidad entre familias e instituciones educativas.

Finalmente, la evaluación del ambiente digital del hogar en la primera infancia requiere instrumentos estandarizados, con evidencias de validez y un abordaje multidimensional para generar información que sea de utilidad en la elaboración de políticas públicas. Los antecedentes mencionados en el presente trabajo constituyen un interesante punto de partida en nuestro país. La dualidad de la tecnología, que por un lado amplía oportunidades, pero por otro genera efectos diversos en el desarrollo, resalta la corresponsabilidad de familias, profesionales e instituciones. Avanzar en este camino implica la participación de múltiples actores con enfoques amplios, con el fin de promover ambientes digitales seguros y orientados al desarrollo integral en la primera infancia.

## Referencias

- Agencia de Gobierno Electrónico y Sociedad de la Información y del Conocimiento (Agesic) & Asociación Civil Pensamiento Colectivo. (6 de mayo de 2025). *La red delante de las pantallas: Acompañar y sostener a niñas, niños y adolescentes en el entorno digital*. Agencia de Gobierno Electrónico y Sociedad de la Información y el Conocimiento. <https://www.gub.uy/agencia-gobierno-electronico-sociedad-informacion-conocimiento/comunicacion/publicaciones/red-delante-pantallas-acompanar-sostener-ninas-ninos-adolescentes>
- American Academy of Pediatrics. (2016). *La American Academy of Pediatrics publica nuevas recomendaciones para el consumo mediático de los niños*. <https://www.healthychildren.org/Spanish/news/Paginas/aap-announces-new-recommendations-for-childrens-media-use.aspx>
- Bal, M., Kara Aydemir, A. G., Tepetaş Cengiz, G. Ş., & Altındağ, A. (2024). Examining the relationship between language development, executive function, and screen time: A systematic review. *PLOS ONE*, *19*(12), e0314540. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0314540>
- Bhutani, P., Gupta, M., Bajaj, G., Deka, R. C., Satapatía, S. S., & Ray, S. K. (2024). Is the screen time duration affecting children's language development? A scoping review. *Clinical Epidemiology and Global Health*, *25*, 101457. <https://doi.org/10.1016/j.cegh.2023.101457>
- Cabella, W., De Rosa, M., Failache, E., Fitermann, P., Katzkowicz, N., Medina, M., Mila, J., Nathan, M., Nocetto, A, y Pardo, I. (2015). *Salud, nutrición y desarrollo en la primera infancia en Uruguay: primeros resultados de la ENDIS*. Montevideo: INE: UR: OPP: MSP. <https://www.gub.uy/ministerio-desarrollo-social/sites/ministerio-desarrollo-social/files/documentos/publicaciones/endis-digital.pdf>
- Cazulo, P., Colombo, K., Failache, E., & Katzkowicz, N. (2022). *Determinantes de la exposición a pantallas en la primera infancia: Evidencia para Uruguay (Documento*

- de Trabajo N.º 20/22*). Instituto de Economía, Facultad de Ciencias Económicas y de Administración, Universidad de la República. <https://www.iecon.cce.edu.uy>
- Cazulo, P., Colombo, K., Failache, E., Katzkowicz, N., Pandolfi, J., & Martínez, F. (2022). *Exposición a pantallas en la primera infancia en Uruguay* (Reporte técnico). Universidad de la República. <https://hdl.handle.net/20.500.12381/612>
- Colombo, K., & Failache, E. (2025). *Screen exposure in early childhood: An experiment on parental practices and beliefs* (Documento de Trabajo DT 09/25). Instituto de Economía, Facultad de Ciencias Económicas y de Administración, Universidad de la República. [https://iecon.fcea.udelar.edu.uy/images/2025/DT/DT\\_09-25.pdf](https://iecon.fcea.udelar.edu.uy/images/2025/DT/DT_09-25.pdf)
- Consejo de Comunicaciones y Medios de la Academia Estadounidense de Pediatría (2016). Media and young minds [Policy statement]. *Pediatrics*, *138*(5), e20162591. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>
- Consejo Coordinador de la Educación en la Primera Infancia. (2014). *Primera infancia: Análisis y perspectivas de la educación en la primera infancia* 1, (1). Ministerio de Desarrollo Social. <https://www.gub.uy/ministerio-desarrollo-social>
- Coyne, S. M., Shawcroft, J., Gale, M., Gentile, D. A., Etherington, J. T., Holmgren, H., & Stockdale, L. (2021). Tantrums, toddlers and technology: Temperament, media emotion regulation, and problematic media use in early childhood. *Computers in Human Behavior*, *120*, 106762. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106762>
- Guellai, B., Somogyi, E., Esseily, R., & Chopin, A. (2022). Effects of screen exposure on young children's cognitive development: A review. *Frontiers in Psychology*, *13*, 923370. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.923370>
- Gago-Galvagno, L. G., Elgier, A. M., Tabullo, A. J., Huairé-Inacio, E. J., Herrera-Alvarez, A. M., Zambrano-Villalba, C., López, F. R., Herrera-González, E., Morán-Núñez, O., Ochoa-Vega, N. J., Ferreira de Carvalho, C., Spencer, R., Giraldo-Huertas, J. J., del Carpio, P., Robles, E., Fernández, C., Requena, S., Rodríguez, P., Rondón, Y., ... Miller, S. E. (2025). Use of screens, books and adults' interactions on toddler's language and motor skills: A cross-cultural study among 19 Latin American countries

from different SES. *PLOS ONE*, 20(2), e0314569.  
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0314569>

Grupo de Trabajo de Ciudadanía Digital. (2023). *Construyendo ciudadanía en entornos digitales. Punto de partida: ¿Qué entendemos por entorno digital?* Agencia de Gobierno Electrónico y Sociedad de la Información y el Conocimiento (Agesic). Recuperado de <https://www.gub.uy/agencia-gobierno-electronico-sociedad-informacion-conocimiento/comunicacion/publicaciones/construyendo-ciudadania-entornos-digitales-punto-partida/construyendo-5>

Hahnafled, A., Fink, M., Le Beherec, S., Baur, M. A., Bernhardt, K., & Mall, V. (2024). Correlation of screen exposure to stress, learning, cognitive and language performance in children *European Child & Adolescent Psychiatry*, 34, 1615–1624.  
<https://doi.org/10.1007/s00787-024-02593-6>

Hutton, J.S., Huang, G., Sahay, R.D., DeWitt, T., Ittenbach, R.F. (2020). A novel, composite measure of screen-based media use in young children (ScreenQ) and associations with parenting practices and cognitive abilities. *Pediatric Research*, 87, 1211-1218.  
<https://doi.org/10.1038/s41390-020-0765-1>

Hutton, J. S., Piotrowski, J. T., Bagot, K., Blumberg, F., Canli, T., Chein, J., Christakis, D. A., Grafman, J., Griffin, J. A., Hummer, T., Kuss, D. J., Lerner, M., Marcovitch, S., Paulus, M. P., Perlman, G., Romeo, R., Thomason, M. E., Turel, O., Weinstein, A., West, G., Hurst-Della Pietra, P., & Potenza, M. N. (2024). Digital media and developing brains: Concerns and opportunities. *Current Addiction Reports*, 11(2), 287–298.  
<https://doi.org/10.1007/s40429-024-00545-3>

Instituto de Economía. (2004). *Estudio Longitudinal del Bienestar en Uruguay (ELBU): Ola I*. Facultad de Ciencias Económicas y de Administración, Universidad de la República.  
<https://iecon.fcea.udelar.edu.uy/es/publicaciones/bases-de-datos/item/estudio-longitudinal-del-bienestar-en-uruguay.html>

Instituto Nacional de Estadística. (2024). *Resultados Encuesta de Nutrición, Desarrollo Infantil y Salud (ENDIS) 2023*. INE. <https://www.gub.uy/instituto-nacional-estadistica/comunicacion/noticias/resultados-encuesta-nutricion-desarrollo-infantil-salud-endis-2023>

- Jing, M., Ye, T., Kirkorian, H. L., & Mares, M. L. (2023). Screen media exposure and young children's vocabulary learning and development: A meta-analysis. *Child Development*, 94(4), 1398–1418. <https://doi.org/10.1111/cdev.13927>
- Katzkowicz Junio, N. D., Cazulo Venturini, P., Colombo Levin, K. P., & Failache Mirza, M. E. (2022). Informe final publicable de proyecto: Exposición a pantallas en primera infancia: análisis para Uruguay en base a ENDIS y fuentes nacionales (FSPI\_X\_2020\_1\_162555). Agencia Nacional de Investigación e Innovación (ANII); Uruguay Crece Contigo (UCC). <https://hdl.handle.net/20.500.12381/612>
- Kirkorian, H. L., Pempek, T. A., Murphy, L. A., Schmidt, M. E., & Anderson, D. R. (2009). The impact of background television on parent–child interaction. *Child Development*, 80(5), 1350–1359. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2009.01337>
- Kucker, S. C., & Schneider, J. M. (2026). Screen time is more than just the screen: Indirect media exposure dominates infants' digital environments. *Infancy*, 31, e70074. <https://doi.org/10.1111/infa.70074>
- Massaroni, V., Delle Donne, V., Marra, C., Arcangeli, V., & Chieffo, D. P. R. (2024). The relationship between language and technology: How screen time affects language development in early life—A systematic review. *Brain Sciences*, 14, 27. <https://doi.org/10.3390/brainsci14010027>
- Ministerio de Desarrollo Social (MIDES), Ministerio de Salud Pública (MSP), Instituto Nacional de Estadística (INE), Universidad de la República, & Instituto del Niño y Adolescente del Uruguay. (2024). *Encuesta de Nutrición, Desarrollo Infantil y Salud (ENDIS) 2023: Principales hallazgos*. Presidencia de la República. [https://medios.presidencia.gub.uy/tav\\_portal/2024/noticias/AM\\_947/principales\\_datos\\_endis\\_2023.pdf](https://medios.presidencia.gub.uy/tav_portal/2024/noticias/AM_947/principales_datos_endis_2023.pdf)
- Ministerio de Desarrollo Social; Oficina de Planeamiento y Presupuesto; Instituto Nacional de Estadística. (2015). *Salud, nutrición y desarrollo en la primera infancia en Uruguay: Primeros resultados de la Encuesta de Nutrición, Desarrollo Infantil y Salud (ENDIS) 2013*. Uruguay Crece Contigo; Universidad de la República. <https://www.gub.uy/ministeriodesarrollosocial/comunicacion/publicaciones/encuesta-nutricion-desarrollo-infantil-salud>

Ministerio de Desarrollo Social; Oficina de Planeamiento y Presupuesto; Instituto Nacional de Estadística. (2018). *Encuesta de Nutrición, Desarrollo Infantil y Salud (ENDIS): Informe de la segunda ronda (Ola 2, Cohorte 2013)*. Uruguay Crece Contigo. <https://www.gub.uy/ministeriodesarrollosocial/sites/ministeriodesarrollosocial/files/documentos/publicaciones/informe-final.pdf>

Ministerio de Desarrollo Social; Oficina de Planeamiento y Presupuesto; Instituto Nacional de Estadística. (2021). *Primeros resultados de la Encuesta de Nutrición, Desarrollo Infantil y Salud (ENDIS): Cohorte 2018*. Uruguay Crece Contigo. <https://www.gub.uy/ministeriodesarrollosocial/comunicacion/publicaciones/primeros-resultados-encuesta-nutricion-desarrollo-infantil-salud-cohorte>

Ministerio de Desarrollo Social; Oficina de Planeamiento y Presupuesto; Instituto Nacional de Estadística. (2021). *Encuesta de Nutrición, Desarrollo Infantil y Salud (ENDIS): Informe de la tercera ronda (Ola 3)*. Uruguay Crece Contigo. <https://www.gub.uy/ministerio-desarrollosocial/comunicacion/publicaciones/encuesta-nutricion-desarrollo-infantil-salud-2018-primeros-resultados>

Nobre, J. N. P., Santos, J. N., Santos, L. R., Guedes, S. d. C., Pereira, L., Costa, J. M., & Morais, R. L. S. (2021). Determining factors in children's screen time in early childhood. *Ciência & Saúde Coletiva*, 26(3), 1127–1136. <https://doi.org/10.1590/1413-81232021263.00602019>

Organización Mundial de la Salud. (2019). Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age. <https://www.who.int/publications/i/item/9789241550536>

Panjeti-Madan, V. N., & Ranganathan, P. (2023). The impact of screen time on child development: Cognitive, language, physical, and socio-emotional domains. *Multimodal Technologies and Interaction*, 7(5), 52. <https://doi.org/10.3390/mti7050052>

Radesky, J. S., & Christakis, D. A. (2016). Increased screen time: Implications for early childhood development and behavior. *Pediatric Clinics of North America*, 63, 827–839. <https://doi.org/10.1016/j.pcl.2016.06.006>

- Sánchez, J., et al. (2023). Evaluación del aprendizaje en entornos digitales para estudiantes de tercero de bachillerato. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 4(6). <https://doi.org/10.56712/latam.v4i6.1510>
- Sticca, F., Brauchli, V., & Lannen, P. (2024). Screen on = development off? A systematic scoping review and a developmental psychology perspective on the effects of screen time on early childhood development. *Psicología del Desarrollo Frontal*, 2, Artículo 1439040. <https://doi.org/10.3389/fdpys.2024.1439040>
- Sundqvist, A., Majerle, R., Heimann, M., & Koch, F.-S. (2024). Home literacy environment, digital media and vocabulary development in preschool children. *Journal of Early Childhood Research*. <https://doi.org/10.1177/1476718X241257337>
- Taylor, G., Sala, G., Kolak, J., Gerhardstein, P., & Lingwood, J. (2024). Does adult-child co-use during digital media use improve children's learning aged 0–6 years? A systematic review with meta-analysis. *Educational Research Review*, 44, 100614. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2024.100614>
- UNICEF Uruguay. (2023). Pantallas en casa: Orientaciones para acompañar una navegación segura en internet. Guía para las familias (2.<sup>a</sup> ed.). UNICEF. [https://bibliotecaunicef.uy/opac\\_css/index.php?lvl=notice\\_display&id=235](https://bibliotecaunicef.uy/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=235)
- Wolf, C., Wolf, S., Weiss, M., & Nino, G. (2018). Children's environmental health in the digital era: Understanding early screen exposure as a preventable risk factor for obesity and sleep disorders. *Children*, 5(2), 31. <https://doi.org/10.3390/children5020031>
- World Health Organization. (2019). Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age. <https://www.who.int/publications/i/item/9789241550536>
- Zhang, Y., Luo, S., Chen, W., Li, C., Ren, Y., Zhao, Y., & Guo, V. Y. (2025). Maternal adverse childhood experiences were associated with early screen exposure and prolonged daily screen time in preschool children. *BMC Public Health*, 25, 1802. <https://doi.org/10.1186/s12889-025-22994-9>