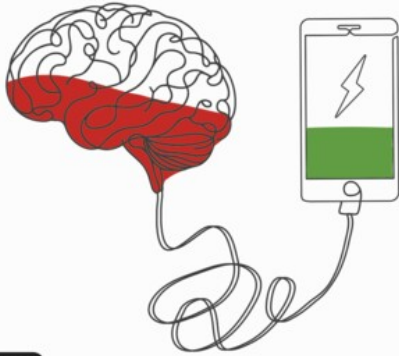


De la creadora de PlayFunLearning

**MARÍA COUSO**

# Cerebro y pantallas

Cómo las pantallas impactan en el desarrollo cognitivo en la infancia y la adolescencia



DESTINO

**Fecha de publicación:**  
10/09/2024

**Sello Editorial:**  
Ediciones Destino

## Contacto de prensa

**Nombre:** Ficción Internacional

**Email:** [prensaficcioninternacional@planeta.es](mailto:prensaficcioninternacional@planeta.es)

**Nombre:** NARRATIVA Y ENSAYO EN  
CASTELLANO: Alba Fité

**Teléfono:** 93 492 80 27

**Email:** [afite@edestino.es](mailto:afite@edestino.es)



## Cerebro y pantallas

**María Couso**

EL LIBRO PARA CONOCER LOS EFECTOS DE UNA EXPOSICIÓN PRECOZ Y MAL GESTIONADA DE LAS PANTALLAS EN LA INFANCIA Y PODER EVITARLOS.

**EL LIBRO PARA CONOCER LOS EFECTOS DE UNA EXPOSICIÓN PRECOZ Y MAL GESTIONADA DE LAS PANTALLAS EN LA INFANCIA Y PODER EVITARLOS.**

El impacto grave que supone una prematura exposición a las pantallas durante la infancia y la falta de control en la adolescencia es un hecho. Cuando la tecnología ya está en cada una de las habitaciones de nuestros hogares y escuelas, tanto las familias como el profesorado necesitan los datos, la experiencia y sobre todo las pautas y los recursos para evitar un uso precoz de las pantallas y reconducir las malas conductas.

María Couso, reconocida divulgadora en educación y juego y autora de *Cerebro, infancia y juego*, nos ofrece un libro único e imprescindible en un momento en el que el sistema educativo debe repensar el uso de las pantallas para un mejor desarrollo de nuestros pequeños y jóvenes.

**Un libro de cabecera para ayudarnos a entender que las pantallas no son un juego de niños.**

## María Couso

**María Couso** (Vigo, 1986) es pedagoga, maestra con máster en Psicopedagogía Clínica y Neuroeducación y una de las mayores divulgadoras del país sobre la importancia de los juegos de mesa para el desarrollo durante la infancia. Se dio a conocer en redes en 2017 con su perfil en Instagram PlayFunLearning, que cuenta con más de 113K seguidores, y desde 2019 ofrece formaciones al profesorado y a las familias de forma abierta por todo el territorio nacional con sus proyectos «Cerebro y juego» y «Cerebro y pantallas», entre otros, promoviendo el uso de juegos de mesa como herramienta de aprendizaje (ABJ) y reflexionando acerca del uso abusivo de la tecnología en la infancia y la adolescencia. Además ha prestado apoyo psicopedagógico en la llegada de niños adoptados procedentes de países como Etiopía, China o Rusia y ha trabajado con niños con dificultades de aprendizaje y trastornos del neurodesarrollo. En 2023 publicó en Destino *Cerebro, infancia y juego*.

Instagram: [@play.funlearning](https://www.instagram.com/play.funlearning)

[playfunlearning.es](https://playfunlearning.es)