

Pantallas en las aulas:

adolescencias, familias y escuelas frente al desafío de la convivencia digital.

Reflexiones acerca del primer encuentro de “*Educación en Perspectiva*”

Pantallas en las aulas: adolescencias, familias y escuelas frente al desafío de la convivencia digital.

Reflexiones acerca del primer encuentro de “Educación en Perspectiva”

Introducción

El ciclo de encuentros “Educación en Perspectiva: Construyendo miradas sobre desafíos en agenda” es una iniciativa impulsada por la Unidad de Evaluación Integral de la Calidad y Equidad Educativa (UEICEE) del Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. La misión de la UEICEE es el diseño y coordinación de la evaluación integral del sistema, con el propósito de contribuir al mejoramiento de la calidad y la equidad educativa.

Como parte de esta labor, y en el marco de la Red de Investigación sobre el Sistema Educativo (RISE) se desarrolla el ciclo “Educación en Perspectiva”. Este espacio fue creado para abordar cuestiones centrales de la agenda pública que atraviesan el ámbito educativo y que resultan fundamentales al momento de pensar los desafíos futuros del sistema. Esta línea de trabajo se lleva adelante en cooperación con UNICEF Argentina, en una alianza que se propone articular agendas y potenciar el impacto de las acciones que se diseñan en respuesta a los retos educativos contemporáneos.

El primer encuentro del ciclo se enfocó en un tema de agenda pública crucial y urgente: “Pantallas en las aulas: adolescencias, familias y escuelas frente al desafío de la convivencia digital”. La interacción con las tecnologías digitales es mucho más compleja, sorprendente y, en muchos casos, contra-intuitiva de lo que se podría imaginar. Lo que ocurre en las pantallas no se limita a un mero pasatiempo, sino que configura un universo con sus propias reglas, lenguajes y peligros.

El propósito del encuentro fue generar un ámbito de conversación robusto y riguroso, y es por eso que se convocó a especialistas con miradas y trayectorias múltiples, que invitaron a la audiencia a pensar, conocer y abrir sentidos acerca de las formas que adquieren los debates actuales. Los y las mismas fueron:

- La Lic. Mercedes Miguel, Ministra de Educación de la Ciudad de Buenos Aires.
- La Mg. Cora Steinberg, Especialista de Educación de UNICEF Argentina y coautora del estudio Kids Online Argentina.

- El Dr. Fernando Peirone, cofundador del Observatorio Interuniversitario de Sociedad, Tecnología y Educación.
- La Mg. Viviana Minzi, especialista en consumos culturales y consultora en organismos nacionales e internacionales.
- El evento contó con la moderación de la Mg. Samanta Bonelli, Directora Ejecutiva de la Unidad de Evaluación Integral de la Calidad y Equidad Educativa.

En este artículo, presentamos una sistematización de los ejes principales de la charla e intercambio que se dió entre las y los expertos. Así, proponemos un análisis colectivo que permita pensar y poner en diálogo las nuevas formas de subjetividad, las tecnologías y sus implicancias en los jóvenes específicamente en el ámbito educativo.

Ud está aquí: un diagnóstico general del momento actual

Con el objetivo de contextualizar el análisis y comprender nuestra situación actual, es necesario conocer el marco de referencia de cada especialista. Al identificar las dimensiones analíticas que cada uno considera relevantes, podremos entender con mayor precisión los aspectos a los que otorgan más importancia.

Para **Mercedes Miguel** *“estamos parados en un momento de mucha oportunidad y a la vez ahí cerquita, de mucha responsabilidad (...) creo que estamos en una tormenta perfecta, en un punto en el que me toca ser ministra en un momento muy complejo, porque por un lado los tengo que preparar para el presente y el futuro y por otro lado eso tiene que ser con un cuidado extremo a la vez que más que prohibir enseñemos a autorregularse. Así que creo que es un momento bisagra”*.

Desde UNICEF se trabaja desde hace muchos años en la atención a las infancias y adolescencias. En este marco se desarrolló la encuesta “*Kids Online*”¹ que aporta información clave para construir este contexto.

La especialista en educación **Cora Steimberg** señala que *“el desafío es pensar dónde estamos acá en el mapa. Estamos en un contexto de transición cultural, social y económica en el mundo entero, hay muchas más preguntas que respuestas hoy respecto de esto. (...) El segundo punto para la Argentina en particular y muchos países de la región es que esto convive en con-*

¹ Según la encuesta Kids on lIne, disponible en <https://www.unicef.org/argentina/media/24906/file/Encuesta%20Kids%20Online%20Argentina:%20Resultados%20principales.pdf>. A nivel nacional 95% de los niños de 9 a 17 años tiene un celular con conectividad. La edad promedio de acceso a un celular propio con conectividad es los 9. Entonces, estamos hablando de chicos del segundo ciclo de primaria que tienen un celular propio y lo usan en el ámbito privado, en su casa, en sus hogares, en los en los espacios de amigos, donde se conectan y donde los llevan en el bolsillo, en la mochila, en con ellos todo el tiempo. Otro dato vinculado al acceso que también me parece importante es que no todos acceden a las computadoras como otro gran dispositivo que permite otro tipo de interacción. Solo 70% de los chicos tienen una computadora en el hogar 2025 y hay una gran disparidad por sector socioeconómico. Entre los chicos y chicas de contextos más vulnerables, solo tres de cada 10 tienen una computadora en su hogar.

textos de altos niveles de pobreza infantil y altos niveles de desigualdad. Entonces, eso también es parte del mapa en el que operan nuestros sistemas educativos a nivel nacional. Tercero que estamos, tras la pandemia, en donde la tecnología vino rápidamente a ser puente de solución, una herramienta para asegurar la continuidad escolar, pero donde también abrió muchos temas de salud mental y ese impacto hoy es central”.

La especialista añade otros datos que permiten introducir la dimensión cultural y las prácticas de los adolescentes en el uso de pantallas. En este sentido, explica que la encuesta *“muestra que los chicos manejan habilidades operacionales, pero no aquellas vinculadas a info navegación. Por ejemplo, el 60% dice, ‘Puedo identificar si los contenidos tienen publicidades’, pero en igual medida dicen que el primer resultado que encuentran en los buscadores es el más valioso, una primera alerta, o sea, tienen quizás algunos dispositivos, pero no todos los criterios, y ahí creo que el sistema educativo tiene mucho para aportar. Y el último, ya 60% de los chicos usa inteligencia artificial y tres de cada 10 lo está usando para actividades escolares”.*

Desde su perspectiva, **Fernando Peirone** destaca que existe una nueva “configuración de escenario”. Señala que *“La generación de los millennials que de alguna manera ingresaron a la sociedad informacional cuando ya tenían parte de su vida desarrollada y por lo tanto fue una generación bastante anfibia que tenía posibilidades de interactuar con la inercia cultural de la modernidad, pero al mismo tiempo absorbiendo todos los nuevos elementos de la cultura informacional. Esa generación es una generación que no logró hacer grandes cambios en relación a la anterior, sino a resignificar lo que ya conocía y empezar a darle un carácter diferente. (...) Ahora la generación Z², que es una generación que no tuvo esas dos culturas en donde desarrollarse, sino directamente ingresó en la cultura informacional, absorbió todo eso y es una generación que “pateó el tablero”. Entonces, tienen otro lenguaje, tienen otra narrativa, tienen otro modo de habitar el mundo, tienen otra comunicación, tienen un modo de pensar lo social, lo individual, que no se parece en nada a lo que nosotros conocíamos, por lo cual hace por un lado una fuerte interpelación al mundo institucional que tiene la responsabilidad de empezar a interactuar con ellos, porque en la medida en que nosotros no hagamos eso, empiezan a desarrollar una cultura propia que no está dialogando con la de sus adultos”.*

Para **Viviana Minzi**, existen cuatro cuestiones centrales que deben considerarse para comprender la situación actual. La primera es *“la relación entre la tecnología, la comunicación, la información, el entretenimiento y el mercado. Es un ámbito cultural en progreso permanente, en innovación permanente y en apariencia siempre poniendo en jaque a la escuela.”* Por otro lado, *“La segunda cuestión, que arranca en los años 80, con tecnologías más estáticas, pero que fueron impactando de a poco en las subjetividades infantiles y juveniles (...) que ahora aflora con fuerza es el tema de la salud, la relación entre tecnología y salud física y mental.”* También señala una tercera *“que tiene que ver con el delito, vinculado al mundo de las apuestas en línea, grooming, abuso, pornografía, ahí hay otro gran eje para pensar, que sería el lugar de los adultos y una fuerte retracción del lugar de autoridad en los últimos años”.*

² Se utiliza en algunos ámbitos, habitualmente en los de la investigación de mercado, la distinción de “Generaciones”, entendiendo que la Z, es para agrupar a quienes nacieron entre los inicios de 1990 y los inicios del 2010 y actualmente tienen aproximadamente entre 12 y 27 años. Otros grupos dentro de la misma lógica de categorización, son los conocidos como Generación Y o millenials (1981-1996), la Generación X (1965-1980) y de los Baby Boomers (1946-1964).

En este contexto y atendiendo a las dimensiones de análisis planteadas por los expertos, nos interesa abordar algunos emergentes principales y sistematizar las claves que nos permitan pensar los desafíos hacia adelante.

Las palabras y las cosas

El peso comunicativo se ha desplazado radicalmente de la palabra escrita a un sofisticado código cultural basado en lo visual. Hoy, un sticker o un meme pueden condensar unidades de significado tan potentes como una frase completa. Según Peirone, este cambio implica que *“el peso ya no está en las palabras, sino en las imágenes, en la iconografía, en los memes, en los stickers, en los gifts [GIFs], en los reels, que en las historias de Instagram donde dicen mucho sin que la palabra sea protagonista.”* En esencia, la comunicación se ha movido de lo escritural a un plano donde la palabra ha dejado de ser la protagonista.

Así, además de la velocidad, esta comunicación visual fomenta nuevas habilidades cognitivas. Tal como señala Minzi, los niños, niñas y adolescentes desarrollan una *“comprensión muy compleja de mundos muy complejos que los adultos tenemos dificultades de comprender”*, una destreza forjada en los ecosistemas de los videojuegos y las redes sociales.

Sin embargo, estas habilidades están atravesadas por una preocupación recurrente: la dependencia de lo visual puede llevar a una “pérdida de la narración”, según Minzi. Si la comunicación se basa en fragmentos e impactos inmediatos, la capacidad de construir un relato personal coherente se debilita. En este contexto, responder a preguntas profundas como “¿Quién sos vos?” se vuelve más difícil. Este cambio en el lenguaje no sólo redefine cómo nos comunicamos, sino que impacta directamente en nuestra herramienta más importante para entendernos: la narrativa personal. Cuando el relato se fragmenta, la construcción de la identidad se transforma en un desafío diferente.

Sociabilidad y conexión

La socialización a través del celular asegura una conexión constante. Steimberg señala que *“el 90% de los jóvenes chatea y el 80% lo hace todos los días”*. Sin embargo, de esta omnipresencia surge una profunda paradoja: el mismo dispositivo funciona como un *“espacio de resguardo”*, en los términos de Minzi, ofreciendo un lugar seguro para conectar con otros o simplemente buscar distracción.

Estas formas de socialización tienen múltiples aristas y están atravesadas por diversos riesgos y desafíos que es fundamental conocer, siendo central comprender sus implicancias en el ámbito escolar. El uso intensivo de la tecnología tiene efectos directos y medibles sobre la salud mental y el rendimiento académico. En este sentido, Mercedes Miguel, al referirse a las definiciones que guiaron la Regulación del uso de celulares en la Ciudad de Buenos Aires³, menciona que el exceso de tiempo en pantalla afecta directamente la

³ Información disponible en: <https://buenosaires.gob.ar/educacion/regulacion-del-uso-de-celulares-en-las-aulas>

capacidad de concentración: *“entendimos que el exceso de tiempo en pantalla estaba hackeando la atención”*. Cuando los chicos miran el celular en clase, la conclusión fue clara: *“Ahí no hay aprendizaje posible”*.

Asimismo, muchos adolescentes reconocen que el uso del celular, especialmente durante la noche, afecta negativamente sus horas y calidad de descanso. Los datos relevados por UNICEF a través de *Kids Online* muestran que uno de cada dos chicos identifica tener un uso problemático del celular e internet, sintiendo que le cuesta controlarlo. En este contexto, surgen emergentes a atender respecto a los consumos y contenidos que se describen a través de la misma encuesta, donde uno de los temas más buscados por las adolescentes son las “formas de adelgazar” y, entre los varones, las “formas de ganar dinero fácil”. Esto abre una dimensión característica de los intereses adolescentes que dialoga con aprendizajes y prácticas que se inician en la infancia a través de los videojuegos. Estos incorporan una “*monetización simbólica*”, como menciona Peirone, que normaliza prácticas ligadas a las apuestas, habilitando un camino de dinámicas que se aprenden progresivamente y se naturalizan desde la infancia.

Pistas para pensar el presente

El recorrido por las intervenciones de los especialistas converge en un conjunto de recomendaciones y claves de acción fundamentales que promueven la mediación activa, la inversión en capacidades y la escucha atenta como pilares para una integración saludable y estratégica de la tecnología. Las siguientes consideraciones representan los puntos de cierre y las principales líneas de trabajo propuestas para guiar tanto a equipos de gestión, docentes como a familias en este nuevo escenario:

1. La conversación abierta y la presencia de adultos, habilitando instancias de mediación: Steimberg plantea que existe una *“relación directa positiva entre mayor mediación parental y una reducción en las prácticas de riesgo”*. Esto, aclara, *“no significa controlar, sino acompañar, preguntar y estar presente”*.
2. Buscar momentos de desconexión: Es fundamental generar pautas para asegurar tiempos sin dispositivos, tanto en el aula como en los hogares. Crear espacios para la conversación cara a cara, el juego o simplemente el aburrimiento, resulta vital. Para esto, Steimberg considera clave *“sumar a los estudiantes en estas conversaciones para incluso diseñar estrategias de desconexión, de trabajo en el aula, de pensar con los docentes, tienen mucho para aportar, tienen mucho para decir y muchas veces no se los está incluyendo en la conversación.”*
3. Inversión en capacidades docentes: Es crucial invertir en *“políticas con foco en desarrollar las capacidades que los maestros, los directivos necesitan para poder acompañar y generar sus propias prácticas de uso estratégico de las tecnologías.”* señala Steimberg.

4. Escuchar para entender: Para que ese diálogo funcione, los adultos deben hacer un esfuerzo por comprender los nuevos códigos. Minzi afirma que *“hay que habilitar una escucha para estos chicos porque están diciendo muchas cosas, además en un código cultural que se ha desplazado desde lo escritural”*.

