



Pantallas y menores a debate: propuestas y estrategias para ofrecer una respuesta educativa desde los hogares

**Screens and minors under debate:
proposals and strategies to offer an
educational response at home**

Isabel Gutiérrez Porlán 

Universidad de Murcia (España)

isabelgp@um.es

RESUMEN

El uso de las pantallas por parte de los menores es un tema que preocupa a las familias que muchas veces no saben cómo abordar su integración en los hogares. En la actualidad nos encontramos con un movimiento de padres y madres que piden la eliminación de las pantallas en los centros educativos y ya son muchas las comunidades que han empezado a implementar medidas al respecto.

Además de plantear esta situación, en este artículo se presentan evidencias actuales sobre la relación que existe entre el uso de las pantallas y menores y se ofrecen estrategias y propuestas para ayudar a las familias en este proceso. Aun siendo conscientes de los grandes problemas de conciliación que hay en nuestro contexto, la realidad es que la tecnología debe contemplarse como un elemento más en los hogares y el acompañamiento de las familias a sus hijos e hijas es la pieza clave de esta integración.

Se concluye el artículo con una aproximación al contenido del número que incluye investigaciones sobre tecnologías digitales en Educación Superior, diseño y validación de modelos y un estudio teórico sobre el uso de ChatGPT en educación.

PALABRAS CLAVE

Pantallas; menores; respuesta educativa; tecnofobia.

ABSTRACT

The use of screens by children is an issue that worries families who often do not know how to deal with their integration at home. Currently, there is a movement of parents calling for the elimination of screens in schools, and many communities have already begun to implement measures in this regard. In addition to this situation, this article presents current evidence on the relationship between the use of screens and minors and offers strategies and proposals to help families in this process. Although we are aware of the great problems of reconciliation that exist in our context, the reality is that technology should be considered as one more element in the home and the accompaniment of families with their children is the key to this integration.

The article concludes with an approach to the content of the issue that includes research on digital technologies in Higher Education, design and validation of models and a theoretical study on the use of ChatGPT in education.

KEYWORDS

CITA RECOMENDADA:

Gutiérrez, I. (2024). Pantallas y menores a debate: propuestas y estrategias para ofrecer una respuesta educativa desde los hogares . *RiITE Revista interuniversitaria de investigación en Tecnología Educativa*, 16, 1-7. <https://doi.org/10.6018/riite.617261>

Principales aportaciones del artículo y futuras líneas de investigación:

- Se aborda un tema actual en el debate público como es el uso de pantallas en menores.
- Se aporta evidencia actual sobre qué dice la investigación respecto al uso de pantallas y menores.
- Se ofrecen estrategias y propuestas concretas para ayudar a las familias a integrar la tecnología en los hogares.

1. INTRODUCCIÓN

Las diferencias de opiniones son necesarias y han existido desde que el mundo es mundo y en él habitaban seres con capacidad de raciocinio. Pensar diferente del que tenemos enfrente nos enriquece, permite el avance social, político, científico y tecnológico y nos ayuda a desarrollar el pensamiento crítico. Este pensamiento divergente ha imperado en los últimos años hasta el punto de que en la actualidad nos encontramos en una sociedad bastante polarizada. Ya no es que pensemos más o menos diferente a los demás, ahora es que nos encontramos en polos opuestos y

extremos en muchas esferas de la sociedad, en aspectos políticos, éticos, económicos y como no, en cuestiones educativas y más en concreto en cuestiones educativas en relación con la tecnología en la escuela.

Un sector de las familias se ha puesto en pie de guerra ante el uso de la tecnología en las aulas, curioso es además que lo hayan hecho usando los mismos medios que no quieren para sus hijos e hijas. Aun así, los argumentos son claros, inamovibles y contundentes: prohibir el uso de pantallas y tecnologías en los centros educativos. Los motivos que mueven a las familias a estar en contra son variados y van desde cuestiones sobre problemas de salud (visión, problemas motores...), cuestiones neurológicas (autismo, déficit de atención...), cuestiones sociales (problemas para relacionarse por exposición prolongada a las pantallas, aislamiento, ciber acoso...) y hasta se entra en cuestiones pedagógicas que no voy a destacar.

Ante este movimiento sin precedentes de las familias, muchos gobiernos han respondido con

promesas de prohibición de telefonía móvil en los centros educativos y ya en algunas comunidades como Castilla-La Mancha, Galicia, Madrid, Andalucía, Cataluña o la Región de Murcia, entre otras, no se pueden usar estos dispositivos salvo en algunos casos. La situación ha llegado a un punto de polarización, como decíamos al principio, que o estás a favor o estás totalmente en contra y ahora parece que la moda está en estar en contra, así lo pide un sector de las familias y así están respondiendo gobiernos autonómicos y algunos “expertos y expertas” en educación. Incluso algunas comunidades han creado el sello “sin pantallas” para sus centros, que se supone que añade garantías de calidad a lo que en él se hace.

La realidad es que como señala Prendes (2023) este negacionismo tecnológico no es nuevo, solo se ha renovado y es que en palabras de la autora “todo esto está ocurriendo a la par que algunos observamos con estupor la renovación del movimiento de negacionismo tecnológico, pero no nos sorprende en sí mismo, porque no es nuevo. Siempre ha habido tendencias diferentes en la

forma de analizar la tecnología y se han reflejado en dos actitudes extremas que conocemos como tecnofilia y tecnofobia” (p. 4).

Seguimos sin darnos cuenta de que la respuesta a estas cuestiones o a los “problemas” que se puedan derivar del uso de la tecnología dentro y fuera del aula no es una respuesta tecnológica, es una respuesta educativa. Lo describen muy bien Sánchez y Adell (2023) cuando dicen que “asumir que la tecnología tiene la culpa de los males de todo el sistema educativo es una visión simple y reduccionista, además de peligrosa.... Echar la culpa a la tecnología es reduccionismo y proponer soluciones fáciles a problemas mucho más complejos”.

2. ¿QUÉ EVIDENCIA HAY SOBRE EL USO DE LAS PANTALLAS EN LA ESCUELA?

Llegados a este punto, a aquellos investigadores e investigadoras que estamos a favor del uso de la

tecnología en la escuela, nos ha tocado tirar de evidencia científica para argumentar en este debate. Siendo realistas nos toca la parte más difícil porque ir en contra de la tecnología siempre ha sido recurrente y porque a los argumentos, noticias y titulares que se mueven en los grupos de padres y madres “stop pantallas” les da un empujón extra los mecanismos de la posverdad. Señala Martínez (2016) que en la investigación en Tecnología Educativa se da una tendencia que impide que se produzcan avances significativos y es que no son muchas las investigaciones que aportan conocimiento sobre la mejora de situaciones concretas de enseñanza y en todo ello es en lo que tenemos que apoyarnos.

Una de las primeras reacciones a este particular, vino desde el sector educativo a modo de manifiesto. Es el “Manifiesto a favor del uso de las TIC y el desarrollo de la competencia digital en las aulas” redactado y firmado en la actualidad por casi 500 expertos y expertas en Tecnología Educativa, docentes de distintos niveles, responsables educativos y asociaciones de Tecnología Educativa.

como EDUTEC y RUTE. Este manifiesto (<https://tinyurl.com/23k94hel>) expone de forma clara los argumentos a favor del uso de las pantallas en la escuela y rebate con argumentos sólidos y científicos al negacionismo tecnológico. Concretamente se destaca que no hay evidencias de que las pantallas afecten a la miopía, al sueño (no al menos el uso de éstas en la escuela), no disminuyen la inteligencia (incluso algunos videojuegos la potencian), no interfiere en la atención y la memoria ni suponen un problema para el desarrollo lingüístico (si lo es la falta de interacción, pero no el uso de una pantalla).

La respuesta ofrecida desde el sector de la salud también es concluyente. La Asociación Española de Pediatría (2023) destaca en su Comunicado sobre la edad y el uso de dispositivos móviles en la infancia y en la adolescencia que:

- El peso de la edad a la hora de comenzar a usar los dispositivos es relativo respecto a la influencia que tiene el uso que hacen los progenitores, el tipo de contenido que se visualiza y

el acompañamiento que se hace.

-

Es necesaria educación y formación tanto para la infancia, la adolescencia y las familias.

- La clave es aprender a hacer un uso responsable de los dispositivos a cualquier edad.

Para concluir en este apartado de evidencias, se destaca un reciente metaanálisis sobre la influencia de las pantallas en la salud y en la educación. Este metaanálisis llevado a cabo por Sanders, Noetel, Parker, et al. (2024) arroja datos bastante interesantes sobre este particular. Los autores tienen en cuenta en su revisión los efectos de 102 metaanálisis (2.451 estudios primarios; 1.937.501 participantes) sobre el tiempo de pantalla y distintos aspectos como salud, alfabetización, atención, socialización. Algunas de las cuestiones que se pueden destacar de este metaanálisis son:

- Aunque desde muchos sectores se apela a no hacer un consumo prolongado de pantallas (más de dos horas) una exposición mayor puede no tener efectos adversos incluso puede ser beneficiosa para el comportamiento, salud

mental y bienestar siempre y cuando no alcance niveles extremos (7 horas al día, por ejemplo).

- No existe evidencia que demuestre la influencia

negativa del uso educativo de las pantallas, de hecho, el uso de las pantallas en la escuela está positivamente relacionado con los resultados educativos.

- Los resultados alcanzados muestran que el uso de pantallas es complejo y las asociaciones no solo deben basarse en la duración y el tipo de dispositivo, también en el contenido y en el entorno en el que se da la exposición a estos medios.

- El papel de las familias en el acompañamiento a los menores cuando se exponen a pantallas o juegan a videojuegos es crucial ya que cuando los menores son acompañados la correlación entre esta exposición y alfabetización, depresión y sedentarismo pasa de ser negativa a

positiva.

3. RESPUESTA EDUCATIVA AL USO DE PANTALLAS EN LOS HOGARES: ESTRATEGIAS PARA SOBREVIVIR Y ACOMPAÑAR A LOS MENORES EN INTERNET

La evidencia señala que sobre este particular el acompañamiento de las familias es lo más importante. Desde el punto de vista de los posibles “efectos negativos” no es tan importante lo que se hace con la tecnología en la escuela como lo que se hace en las casas. El espacio familiar es en el que más hay que hacer hincapié y aquí es donde las familias no podemos eludir nuestra responsabilidad. Esto supone un elemento añadido a los problemas de conciliación que hay en los hogares y que resalta muy bien la Asociación Yo No Renuncio con los informes sociológicos que realizan cada año. En su último informe titulado “Sin madres no hay futuro” se destaca la falta de tiempo en los hogares

españoles (falta de tiempo que sufren sobre todo las madres) para conciliar el trabajo, el cuidado personal y el cuidado a los menores. Concretamente el 85% de las mujeres se ha sentido sola desde que es madre por no poder conciliar, y 7 de cada 10 mujeres recurre a las abuelas o abuelos para cuidar de los menores cuando ni ellas ni su pareja puede hacerlo (Baena y Egoscozabal, 2024). Y en esta situación nos encontramos a muchas familias que en muchos casos no disponen ni del tiempo, ni de la formación ni de la energía suficiente para afrontar el reto de la formación tecnológica de los menores o que en muchos casos delegan en una pantalla el cuidado de un menor con la culpa posterior que eso genera.

Para poder ofrecer desde las familias una adecuada respuesta educativa es importante partir de una idea clave: La tecnología es un elemento más en los hogares y eso implica que cada familia debe plantear y exponer una serie de cuestiones que los miembros de la unidad familiar deben tener claras. El tiempo que los menores pueden estar ante una pantalla parece que es siempre una de las

preguntas más recurrentes por parte de las familias. La investigación ha demostrado que más importante que el tiempo es el tipo de actividad que se realiza, el que los menores estén acompañados y el ¿cuándo? se hace la exposición a la pantalla. Así pues, siguiendo los resultados obtenidos por Sanders, Noetel, Parker, et al. (2024) y las recomendaciones derivadas de la Asociación Española de Pediatría (2023) podemos decir que:

- Respecto a cuánto tiempo: en menores de 2 años se recomienda no hacer exposición a pantallas o limitarla lo máximo posible. En niños y niñas más mayores se sugiere que una hora o incluso más con contenido de calidad y sobre todo que hagan esa actividad en compañía de un adulto.

- El cuándo cobra más importancia y sí hay bastante consenso en marcar algunos momentos en los que sí debería limitarse el consumo o acceso a pantallas, sobre todo en menores de 6 años:

- Dos horas antes de ir a la cama (esto también aplica en adultos).
 - No usarlo durante las comidas.
 - No usarlo para “calmar una rabieta”.
 -
- No emplearlas como recompensa o castigo.

○

No utilizarlas cuando están con otros niños o niñas.

- El tipo de contenido o actividad también es un elemento que marca la diferencia respecto al

uso que se hace de las pantallas. Se ha demostrado que no es lo mismo ver contenido de forma pasiva, jugar a un video juego de estrategia o lógica o resolver ejercicios en un PC. Así

pues, cada tipo de actividad y cada tipo de pantalla requerirán de una atención diferente por parte de las familias.

- Y ¿qué pasa con la edad?
Esta es otra de las preguntas del millón. Parece que en nuestro contexto se ha establecido la primera

comunidad de los menores o evento similar para las

familias que no siguen la tradición católica, como el momento en el que regalar el primer teléfono móvil. Estemos o no de acuerdo con ese momento vital de los menores para disponer de un teléfono móvil la realidad es que no hay una edad establecida para esta adquisición. Incluso esta edad puede o debe ser diferente entre hermanos. Cada familia deberá determinar en función de las necesidades de cada niña o niño cuando es el momento

y deberá acompañar a estos una vez que lo tienen. Sí se ha demostrado que una introducción temprana en los hogares de la tecnología redundará en una mayor competencia digital de los menores y eso los ayudará a estar más preparados en el momento en el que empiecen a disponer de sus propios dispositivos.

- Respecto al dónde utilizar los dispositivos la respuesta es clara. Espacios compartidos por la familia en los que podamos atender a

sus necesidades y demandas, acompañar, guiar y formar en un uso responsable y seguro de la tecnología. Conforme más mayores sean nuestros hijos e hijas menos acompañamiento necesitarán, pero es importante hacerlo

durante los primeros momentos: la clave es acompañar para después confiar.

La respuesta educativa al uso de las pantallas en los hogares no es tan compleja como puede parecer. La idea principal es que como adultos tengamos claras una serie de cuestiones y que la tecnología se contemple en los hogares como un elemento más, siendo el aspecto más importante el propio ejemplo que se da. Ser un modelo en cuanto al uso de la tecnología también es importante, la mayoría de las veces en educación se consigue más con lo que se hace que con lo que se dice. Necesitamos padres y madres competentes digitalmente, con hábitos saludables en torno a la tecnología para que así sean capaces de ayudar a sus hijas e hijos a desenvolverse en estos contextos.

4. DISTRIBUCIÓN DE ESTE NÚMERO

El número 16 de la revista RIITE viene a seguir aportando conocimiento de relevancia a la investigación en Tecnología Educativa. El número está compuesto por la editorial aquí presentada y ocho artículos que abordan distintas temáticas la mayoría de ellas enmarcadas dentro de la Educación Superior.

En el artículo presentado por Jiménez, Vite y Calaforra sobre “El poder transformador de las TIC en el desarrollo de la competencia metacognitiva en Educación Superior” los autores analizan y reflexionan sobre la incidencia del uso de herramientas tecnológicas en las competencias metacognitivas de estudiantes de educación superior, concretamente en alumnado de 1º de Grado de la Facultad de Trabajo Social en la Universidad Complutense de Madrid. Por su parte, en el artículo de Gaintza titulado, “La simulación bimodal como método de enseñanza- aprendizaje

en el grado de educación primaria” se pretende demostrar la utilidad de la simulación bimodal (SiBimodal) como estrategia metodológica en los estudios de magisterio. La autora describe 10 sesiones diseñadas para la inmersión del alumnado en este nuevo contexto de enseñanza-aprendizaje.

Continuando con los trabajos en relación con la Educación Superior, García-Utrera y Marrero-Pacheco presentan el trabajo “¿Clases virtuales o experiencias de aprendizaje? Una redefinición de la práctica pedagógica a distancia con base en metodologías activas” en el que los autores explican una experiencia que pone énfasis en el uso de metodologías activas para mejorar la funcionalidad de la educación a distancia, en un programa de maestría que se vio obligado a trasladar sus clases de la presencialidad a la virtualidad.

Continuando con trabajos enmarcados en la Educación Superior pero en este caso centrados en el diseño y validación de modelos, este número de RIITE recoge cuatro artículos muy interesantes. Carpena y Esteve, presentan un trabajo sobre

“Diseño y validación de una estrategia didáctica gamificada para desarrollar el pensamiento computacional en futuros docentes”. Los objetivos de este estudio son, por un lado, desarrollar y validar una intervención didáctica utilizando una metodología de aula invertida gamificada para trabajar el pensamiento computacional en estudiantes del grado magisterio, concretamente en la asignatura tecnologías de la información y comunicación en educación. Por otro lado, saber los puntos de vista de los estudiantes después de implementar estas intervenciones.

Por su parte Caro, Moneta, Sabulsky y Saino se aproximan a las competencias ciberculturales con la validación de un instrumento en su artículo titulado “Diseño, construcción y validación de un instrumento para la percepción de los estudiantes universitarios sobre sus competencias ciberculturales”. Desde Costa Rica llega un artículo presentado por Castro, Moya, Calderón, Arias y Masis titulado “Análisis de un modelo de formación híbrida en Educación Superior: estudio descriptivo en la Universidad de Costa Rica”

en el que el objetivo es analizar los elementos que interfieren en el aprendizaje del alumnado en modalidades híbridas sincrónicas en Educación Superior. Los autores reflexionan sobre las posibilidades existentes en las aulas de la Facultad de Educación de la Universidad de Costa Rica en cuanto a espacios mediados con tecnologías. El cuarto de estos trabajos, sobre validación de modelos viene desde la Universidad Rovira i Virgili y es presentado por Baeza, Marqués, Usart, Bazo-Hernández y Jiménez. El trabajo titulado "Creación y validación de una guía de diseño de Simulaciones Virtuales Gamificadas" se centran en el desarrollo de la guía de diseño de VGS. Los autores adoptaron una metodología de investigación cualitativa en 3 fases: 1) revisión de la literatura y documentación del proceso, 2) validación del contenido de la guía y 3) evaluación de su usabilidad. Los resultados del estudio muestran, por un lado, unos datos positivos en cuanto a la validez del contenido y usabilidad de la guía.

Por último y desde una perspectiva más teórica Román-Graván, Mena-Guacas, Fernández-Márquez y

López-Meneses, hacen un interesante mapeo de las corrientes de investigación sobre Chat GPT aplicadas a la educación. Según los autores su estudio proporciona hallazgos valiosos para aquellas personas que, en el mundo académico, la enseñanza y la formulación de políticas buscan incorporar la inteligencia artificial, en especial Chat GPT, en la educación.

Ocho interesantes trabajos que vienen a aportar evidencia sobre las posibilidades de la tecnología en la educación, para construir y avanzar en el conocimiento de una disciplina tan necesaria en estos momentos de fobia tecnológica como es la Tecnología Educativa.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Asociación Española de Pediatría (2023). Comunicado de la AEP sobre la edad de uso de dispositivos móviles en la infancia y la adolescencia.

Baena, L. y Egoscobal, M. (2024). Informe Estudio Sin madres no hay futuro. Asociación yo no renuncio .

<https://media.yonorenuncio.com/app/uploads/2024/05/06225840/Informe-Sin-Madres-No-Hay-Futuro.pdf>

Martínez, F. (2016). Sentado en el andén. RIITE. Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa, 0, 17-22. Doi: <http://dx.doi.org/10.6018/riite/2016/258131>

Prendes-Espinosa, M.P. (2023). La revolución de la Inteligencia Artificial en tiempos de negacionismo tecnológico. RiiTE Revista interuniversitaria en investigación en tecnología educativa, 15, 1-15. Doi: <https://doi.org/10.6018/riite.594461>

Sánchez, MM. y Adell, J. (2023). El negacionismo digital. El diario de la educación.

<https://eldiariodelaeducacion.com/2023/07/24/el-negacionismo-digital/>

Sanders, T., Noetel, M., Parker, P. *et al.* (2024). An umbrella review of the benefits and risks

associated with youths' interactions with electronic screens. *Nat Hum Behav* **8**, 82–99
<https://doi.org/10.1038/s41562-023-01712-8>

INFORMACIÓN SOBRE LA AUTORA

Isabel Gutiérrez Porlán

Universidad de Murcia

Profesora Titular de Tecnología Educativa en la Universidad de Murcia. Miembro del Grupo de Investigación de Tecnología Educativa de la Universidad de Murcia. Coordinadora en la UM del Máster Interuniversitario de Tecnología Educativa: E-learning y Gestión del Conocimiento. Imparte formación de manera habitual a familias y a centros educativos para un uso seguro de tecnologías digitales con menores.



Los textos publicados en esta revista están sujetos a una licencia de Reconocimiento 4.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente y hacer obras derivadas siempre que reconozca los créditos de las obras

(autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista.

La licencia completa se puede consultar en: [Licencia](#)

[Creative Commons Atribución-NoComercial-Compartir por igual 4.0 Internacional.](#)