

Infancias y pantallas

Jocelyn Uribe – Directora Educación Parvularia, U. Central

En una sociedad que promueve tan altamente el uso temprano e intensivo de dispositivos digitales, resulta necesario reflexionar tanto desde la educación como desde lo cotidiano, respecto al rol de la sociedad, las familias y los centros educativos.

Esta invitación no es para juzgar si las pantallas o dispositivos son buenos o malos desde la base de una mirada dicotómica, sino más bien cuestionar el cómo, con quien se utiliza y por cuanto tiempo, dado que estas interrogantes son las que nos permiten precisar el valor relativo de lo bueno o malo, en cuanto a la utilización de estos elementos. En este sentido, la evidencia sugiere que todo depende del contexto de uso; por ejemplo, el tener la televisión de fondo o el uso pasivo o sin sentido de dispositivos, no aporta ni cognitiva ni socialmente, es decir, no promueve el desarrollo de mayores habilidades. Sin embargo, este mismo escenario compartido con adultos y seleccionando algunos contenidos, sí permite promover actividades y aprendizajes más favorables, situando a la familia en un rol fundamental.

De esta misma forma y con una adecuada selección, es posible acceder a contenidos educativos de calidad, desarrollar inicialmente las competencias digitales, incrementar el vocabulario, las relaciones lógicas, las habilidades espaciales y matemáticas, entre otras; como también, crear y representar de acuerdo a experiencias y contextos cercanos. En este escenario resulta muy importante cautelar que las pantallas no sustituyen las interacciones, el juego, la exploración, las conversaciones; que sean un complemento en torno a experiencias y aprendizaje, y no un obstaculizador de las relaciones sociales.

El desafío, en el más amplio sentido, es evitar que la pantalla sustituya todo aquello que ninguna tecnología puede reemplazar: el vínculo, el movimiento, la conversación, el juego, la capacidad de disfrutar del entorno, las miradas y toda experiencia directa. Dentro del ámbito pedagógico, este desafío distingue el contenido, el propósito y quien acompaña este proceso, a fin de no suplir la experiencia directa y concreta, sino más bien enriquecerla y complementarla, siendo éste, el sitio que las pantallas deben efectivamente ocupar.

Algunos elementos claves que nos permiten situar esta reflexión, se pueden determinar en relación a las siguientes interrogantes: ¿las pantallas son una herramienta o reemplazan la experiencia?, ¿la idea es prohibir o aprender a utilizarlas?, qué aprendizajes estamos dejando fuera?, ¿qué sucede cuando la pantalla reemplaza el juego?

Es conveniente reflexionar y decidir, otorgando a la tecnología el valor complementario y de apoyo educativo, que simplemente le corresponde.