

Fecha: 18-05-2025
 Medio: El Mercurio
 Supl.: El Mercurio - Cuerpo A
 Tipo: Noticia general
 Título: **Cuándo y bajo qué condiciones las pantallas pueden ser una herramienta útil para potenciar aprendizajes**

Pág.: 20
 Cm2: 562,2
 VPE: \$ 7.384.800

Tiraje:
 Lectoría:
 Favorabilidad:

126.654
 320.543
☐ No Definida

Riesgos y beneficios de usar celulares o *tablets* en distintos niveles educativos:

Cuándo y bajo qué condiciones las pantallas pueden ser una herramienta útil para potenciar aprendizajes

MARÍA FLORENCIA POLANCO

La incorporación de pantallas en el aula ha generado un amplio debate entre expertos en educación. Mientras algunos defienden su uso como una herramienta pedagógica valiosa, otros advierten sobre los riesgos de una exposición temprana. ¿Cuándo y bajo qué condiciones pueden las pantallas, ya sea una *tablet* o el celular, realmente potenciar el aprendizaje?

Soledad Garcés, directora de la Fundación para la Convivencia Digital, sostiene que, más que la edad, lo fundamental es el contexto y la mediación. "Si tienes a un profesor al lado, que está ayudando a desarrollar una habilidad a través de la pantalla, es probable que puedas usarla en edades tempranas", afirma. Sin embargo, advierte que esto debe ser estrictamente supervisado por un adulto capacitado, evitando contenidos inapropiados. "Las investigaciones de Miguel Nussbaum han demostrado que hay entre un 4% y un 11% de mejora en Matemática usando pantallas, pero siempre con mediación adulta", añade.

Andrea Pardo, académica de la Escuela de Educación de la Universidad de los Andes, subraya que antes de los 12 años el uso de pantallas debe ser muy limitado, centrándose en experiencias sensoriales reales que favorezcan el desarrollo cognitivo y emocional.

"La pantalla ofrece una gratificación inmediata que no ayuda a construir la paciencia y la perseverancia, habilidades esenciales que se desarrollan mediante el juego y la interacción directa", señala. También advierte sobre el impacto negativo en el lenguaje: "Si todo viene dado, como suele ocurrir con las pantallas, el niño no tiene necesidad de

■ Especialistas coinciden en que la mediación de un adulto capacitado y un uso estructurado que apunte a lograr un objetivo es clave, pero no las recomiendan en edades tempranas, donde se debe privilegiar la experiencia tangible y no virtual.



En el Colegio Blest Gana, de San Ramón, el uso de *tablets* y celulares como herramienta en el aula es parte central de su proyecto educativo, desde prekínder hasta 4° medio.

hablar, de comunicarse. Eso afecta directamente su desarrollo lingüístico".

En una línea similar, para Geraldine Jara, directora de la carrera Educación Parvularia de la Universidad Andrés Bello (sede Bellavista), el uso pedagógico

de pantallas en niños menores de dos años es desaconsejado. "Estamos hechos para vivir experiencias, no para verlas desde un sillón. Cuando un niño ve algo en una pantalla que no puede experimentar, su cerebro busca compensar ese

“La tecnología puede ser útil para hacer más concretos conceptos abstractos o para desarrollar habilidades digitales, pero debe estar en manos del docente.”

MAGDALENA CLARO
ACADÉMICA UC

“La pantalla ofrece una gratificación inmediata que no ayuda a construir la paciencia y la perseverancia, habilidades esenciales que se desarrollan mediante el juego.”

ANDREA PARDO
ACADÉMICA U. DE LOS ANDES

movimiento perdido", dice.

"La Academia Americana de Pediatría lo recomienda: cero pantallas antes de los dos años, salvo videollamadas puntuales con familiares, en caso de ausencias", subraya. Además, Jara alerta sobre el impacto en la atención. "Los niños que pasan horas frente a una *tablet* tienen mayores dificultades para concentrarse en tareas sin estímulos digitales", señala.

En contraste, Ricardo Román, director del Colegio Alberto Blest Gana (San Ramón), defiende la integración de pantallas desde prekínder hasta 4° medio, con aplicaciones concretas en distintas asignaturas. Por ejemplo, en el nivel parvulario utilizan estos recursos para actividades creativas, como el dibujo y la es-

critura; en la básica y media, se enfocan en el desarrollo de habilidades tecnológicas mediante la programación, la realización de experimentos científicos prácticos y la práctica del inglés con inteligencia artificial. Además, emplean pantallas para evaluaciones *online* y trabajos multimedia en todas las asignaturas.

Buscar un balance

A juicio del director, más que prohibir o restringir, se trata de mantener un balance entre lo digital y lo analógico, apoyando a los profesores y transformando las clases en experiencias dinámicas. "Los estudiantes piensan en el teléfono celular como nosotros pensábamos en el computador: como una máquina multimedios y multimedia", agrega.

Magdalena Claro, académica de la Facultad de Educación de la Universidad Católica, enfatiza que más que regular su uso de acuerdo a una edad, el criterio para el uso pedagógico de pantallas debe estar orientado por el objetivo de aprendizaje.

"En el aula, la tecnología puede ser útil para hacer más concretos conceptos abstractos o para desarrollar habilidades digitales, pero debe estar en manos del docente y ser utilizada con intencionalidad pedagógica", afirma.

"Pero, ojo, el celular es un riesgo si no está debidamente regulado. Cuando pierde la función pedagógica y solo se convierte en un dispositivo de distracción, estamos perdiendo la autoridad pedagógica en el aula", advierte Claro. Además, plantea que la autonomía progresiva para el uso de dispositivos debería comenzar en 7° básico, en sintonía con la política pública que entrega *laptops* en esa etapa escolar.