

Infancia y adolescencia en el entorno digital desde la perspectiva de informantes calificados

Resumen de estudio cualitativo
exploratorio

Área | Autor: Agenda Digital y Observatorio

Versión: 1

Año: 2025

Objetivo

- El objetivo general del estudio es explorar las posibles repercusiones del tránsito de niños, niñas y adolescentes en el entorno digital, desde la perspectiva de informantes calificados, buscando identificar factores que podrían estar determinando o influyendo en dicho impacto.

Metodología

- Para abordar el objetivo de investigación se llevaron a cabo 20 entrevistas en profundidad a personas expertas que se encuentran vinculadas a la temática de infancia y adolescencia en el entorno digital, en Uruguay o la región, teniendo en cuenta heterogeneidad de disciplinas (psicología, sociología, pediatría, neurología, educación, filosofía, antropología, economía, comunicación) y paridad de género (11 mujeres, 10 varones).

Personas entrevistadas:

- Angeriz, Esther: Doctora en Psicología, Magister en Psicología y Educación.
- Balaguer, Roberto: Licenciado en Psicología, Magister en Educación, cursando el Doctorado en Psicología.
- Balmaceda, Tomás: Doctor en Filosofía.
- Caputo, Mariano: Doctorando en Ciencias Sociales, Licenciado en Ciencias de la Comunicación Social.
- Carboni, Alejandra: Doctora en Neurociencias, Licenciada en Psicología.
- Cerisola, Alfredo: Doctor en Medicina, Especialista en Pediatría y en Neuropediatría.
- Colombo, Karina: Doctora en Economía.

- Dodel, Matías: Doctor en Sociología, Licenciado en Psicología y Sociología.
- Failache, Elisa: Doctora en Economía Aplicada.
- Fisher, Ana: Licenciada en Comunicación Social.
- González, Gabriel: Doctor en neurología pediátrica.
- Helsper, Ellen: Professor Dr. in Socio-Digital Inequalities
- Libisch, Carlos: Doctor en Neurociencia y Psicología Clínica.
- López Gómez, Pablo: Doctor en Educación.
- Maiche, Alejandro: Doctor en Psicología.
- Nin, Verónica: Doctora en Ciencias Biológicas y Doctora en Psicología.
- Passeron, Ezequiel: Doctor en Educación y Sociedad, Magíster en entornos de enseñanza y aprendizaje mediados por tecnologías, Licenciado en Ciencias de la Comunicación.
- Ramos, Valeria: Doctora en Psicología, Magíster en género y políticas públicas y especialista en educación sexual.
- Rovner, Helena: Doctora en Gobierno, Magister en Comportamiento Político, Licenciada en Ciencia Política.
- Sibilia, Paula: Doctora en Salud Colectiva, Doctora en Comunicación y Cultura, Licenciada en Comunicación y en Antropología.
- Silva, Ana: Doctora en Ciencias Biológicas, Licenciada en Medicina.

Principales hallazgos

Factores de análisis

- Al analizar el tránsito de niños, niñas y adolescentes en el entorno digital, se identificaron tres principales factores para dimensionar el impacto (de uso de redes sociales, juegos en línea, plataformas de entretenimiento y/o exposición a pantallas): **tiempo, contenido y contexto**. En este análisis, la edad del niño, niña o adolescente es identificado como un factor fundamental y determinante en el estudio de estos factores, especificando posibles impactos diferenciados por cada franja etaria.
- Sobre el factor **tiempo de uso**, se menciona la recomendación internacional de UNICEF (y otras organizaciones) de “cero pantallas” para niños y niñas de hasta 2 años, planteando un uso limitado y progresivo a medida que avanza la edad. Si bien se entiende que el uso excesivo es negativo, no se detecta en el relato un consenso acerca de cuánto tiempo es considerado excesivo.
- Por otro lado, se afirma que es muy importante que el **tipo de contenido consumido** por niños, niñas y adolescentes sea acorde a su edad, además de que plantee un uso interactivo, de manera de aportar a su desarrollo. En este sentido, se identifica que en algunos casos podrían estar accediendo a contenido no apropiado, como es el caso de contenido violento, pornografía, apuestas en línea, entre otros.
- Finalmente, se menciona la importancia de considerar el **contexto** en el cual se desarrolla la actividad. Es decir, si se trata de un consumo individual o colectivo, reparar en la finalidad de la intervención en el entorno digital, y si esa actividad se encuentra desplazando otras actividades fuera de línea que sean sumamente valiosas y necesarias en la infancia y adolescencia.

Posibles impactos del tránsito de niños, niñas y adolescentes por el entorno digital

- El entorno digital se percibe como un espacio con **oportunidades y riesgos** para niños, niñas y adolescentes. Si bien las personas entrevistadas listan de forma más espontánea riesgos que oportunidades, indican que sería posible utilizar la tecnología de forma fructífera, poniendo un gran **énfasis en el tipo de uso**. Asimismo, en el caso de infantes se perciben más riesgos que en el segmento de adolescentes, en el cual se identifica un mayor equilibrio entre oportunidades y riesgos.
- Para todas las edades, los riesgos identificados generalmente se asocian a la intersección entre: exceso en el tiempo de uso, consumo de contenido inadecuado, y contexto no acorde o no apropiado.
- Principalmente las personas entrevistadas vinculadas a las disciplinas del área de la salud asocian la exposición o uso de pantallas (que incluye juegos, redes sociales, plataformas de entretenimiento, entre otros) con riesgos en el desarrollo de los niños y niñas, tales como: dificultades en el lenguaje y desarrollo cognitivo, ansiedad, hiperactividad, distracción o falta de capacidad de concentración, trastornos en el sueño “social jetlag”, sedentarismo, problemas en la alimentación; afirmando que existe evidencia que lo respalda. Asimismo, identifican que cuanto más temprana sea la exposición a las pantallas mayor podría ser la repercusión negativa para el niño, niña o adolescente.
- Por otro lado, desde el lado de las disciplinas sociales se agregan algunos emergentes, principalmente para el segmento de adolescentes, como el acceso temprano a la pornografía, los criterios de validación social en redes sociales, los vínculos sexoafectivos mediados por tecnología, entre otros. Asimismo, se menciona la dificultad de contar con estudios de impacto que logren aislar el efecto tecnología para establecer relaciones de causalidad entre las variables.

- Respecto de las oportunidades, se identifican algunas potencialidades, como es el caso de herramientas didácticas digitales para mejorar el aprendizaje y la evaluación, un mayor acceso a la información, conocimiento y cultura, una mayor conexión, en todo momento y lugar. En el caso del segmento de adolescentes, se menciona el caso de grupos de pertenencia asociados a cuestiones del entorno digital como presencia en redes sociales, juegos o temáticas que emergen en las distintas plataformas. Asimismo, se identifica que para algunos adolescentes el entorno digital podría ser un ambiente donde pueda encontrar otros adultos referentes o pares con los cuales se sienta identificado, por ejemplo, LGTBQ+, diversidad sexual y sexoafectiva. Por último, se menciona la posibilidad de desarrollar una mayor interacción con personas diferentes, aunque emerge la preocupación por los sesgos algorítmicos y burbujas de información.

Redes sociales y juegos en línea

- Al indagar específicamente sobre redes sociales y juegos en línea, se menciona que algunos sistemas o plataformas buscan retener a los usuarios a través de distintas estrategias, lo cual podría llevar a un uso excesivo de las mismas, mencionándose la dificultad de autorregulación de infancias y adolescencias, y la supervisión compleja por parte del mundo adulto.
- Socializar en el juego puede resultar extremadamente motivante para niños niñas y adolescentes cuando la interacción está basada en un proceso comunicativo. En este sentido, determinados juegos provocan estímulos positivos como la resolución de problemas, el desafío, la memorización y dimensionamiento del espacio. Sin embargo, otro tipo de juegos podría llevar a un consumo pasivo, sin interacción, con contenido no adecuado a su edad, y en algunos casos con un alto componente de violencia, así como plataformas que llevan a conductas dañinas, como retos o desafíos, que instan a autolesiones.

- Respecto de las redes sociales, se visualiza como negativo el uso excesivo, desregulado y no acorde a la edad. Principalmente en niñas y adolescentes, se visualizan riesgos vinculados a los estereotipos de belleza impuestos en redes sociales y posibles repercusiones en el desarrollo de la imagen y autoestima. Asimismo, se asocian a las redes sociales las oportunidades mencionadas anteriormente, vinculados a una mayor posibilidad de interacción entre pares, lugares de reconocimiento e identificación, entre otros.

Actores identificados

- Uno de los principales actores identificados es la familia, asignándole a las personas adultas referentes y/o cuidadoras, la responsabilidad de acompañar a niños niñas y adolescentes, en el entorno digital, remarcando la importancia de otorgar herramientas a estos adultos, para que puedan responder a las demandas que esto requiere, ya sea en tiempo disponible, habilidades digitales y otro tipo de habilidades que intervienen en la crianza.
- Existiría un consenso entre las personas entrevistadas, en que niños, niñas y adolescentes no nacen sabiendo cómo utilizar la tecnología (tanto desde el punto de vista habilidades fundamentales como instrumentales), y que resulta imprescindible el acompañamiento del mundo adulto en el tránsito por el entorno digital, al igual que sucede en otro tipo de entornos. Asimismo, se pone en juego la capacidad de autorregulación de las infancias y las estrategias de retención de usuarios que utilizan las plataformas, para manifestar la necesidad de intervención adulta, en diálogo con el concepto de autonomía progresiva.
- Esta intervención por parte de las familias se percibe como compleja, principalmente por el posible desconocimiento de las reglas de juego en el entorno digital ya sea por los dispositivos utilizados, la falta de habilidades o las constantes actualizaciones de las plataformas.

- Por otro lado, se demanda a las instituciones educativas un rol más presente en este tránsito por el entorno digital, para poder generar en niños, niñas y adolescentes las habilidades necesarias y eventualmente acompañar a las familias en ello. Se detecta la necesidad de que referentes educativos, posean la formación y herramientas pertinentes para llevar a cabo dicha tarea.
- En este entramado de actores, el Estado emerge en menor medida que los mencionados anteriormente, aunque se lo identifica como un actor relevante para garantizar los derechos de niños, niñas y adolescentes en el entorno digital y se identifica la necesidad de adecuación normativa para proteger este tránsito. En este sentido, se visualiza la oportunidad de diseñar políticas públicas que tengan en cuenta la preparación de referentes adultos: instituciones educativas y familia.

Conclusiones

- El discurso preponderante entre las personas entrevistadas indica el uso excesivo de la tecnología (exposición a pantallas, redes sociales, juegos en línea o plataformas de entretenimiento), se relaciona con un impacto negativo principalmente en los primeros años de vida de los niños y niñas, planteando un uso progresivo a mayor edad, el cual debe ser cuidado y regulado por personas adultas.
- Se destaca la importancia de que las familias e instituciones educativas acompañen a las infancias y adolescencias en el entorno digital, principalmente en el desarrollo de habilidades digitales y el uso de la tecnología para el aprendizaje.
- Por último, se demanda al Estado la necesidad de adecuación normativa que asegure que los derechos de las infancias y adolescencias son garantizados en el entorno digital. En este sentido, se visualiza la oportunidad de diseñar políticas públicas que consideren la preparación de referentes adultos, ya

sea familiares o educadores, para poder acompañar a los menores en el uso y apropiación de la tecnología, y las distintas plataformas que en ella se ofrecen.