

Niñeces y adolescencias en el mundo digital Tendencias y desafíos en pandemia



Ministerio de
Desarrollo Social
Argentina

Secretaría Nacional de Niñez,
Adolescencia y Familia

COLECCIÓN BECAS DE INVESTIGACIÓN



CLACSO

Niñeces y adolescencias en el mundo digital

Tendencias y desafíos en pandemia

Los trabajos que integran este libro fueron sometidos a una evaluación por pares.

Niñas, niños y adolescentes en el mundo digital : tendencias y desafíos en pandemia / Ana Pérez Declercq ... [et al.]. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : CLACSO; Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia - SENAF, 2024.

Libro digital, PDF - (Becas de investigación)

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-813-714-8

1. Cultura Digital. 2. Brecha Digital. 3. Medios Digitales. I. Pérez Declercq, Ana

CDD 004.071

Corrección: Emi Martín

Diseño de interior y maquetado: Eleonora Silva

Diseño de tapa: Dominique Cortondo Arias

Niñeces y adolescencias en el mundo digital

Tendencias y desafíos en pandemia



CLACSO

Consejo Latinoamericano
de Ciencias Sociales
Conselho Latino-americano
de Ciências Sociais

Secretaría Nacional de Niñez,
Adolescencia y Familia



Ministerio de
Desarrollo Social
Argentina

COLECCIÓN BECAS DE INVESTIGACIÓN

Director de la colección - Pablo Vommaro

CLACSO Secretaría Ejecutiva

Karina Batthyány

Directora Ejecutiva

María Fernanda Pampín

Directora de Publicaciones

Pablo Vommaro

Director de Investigación

Equipo Editorial

Lucas Sablich

Coordinador Editorial

Solange Victory y Marcela Alemandi

Producción Editorial

Equipo de Investigación

Cecilia Gofman, Marta Paredes, Natalia Gianatelli,

Rodolfo Gómez, Sofía Torres, Teresa Arteaga,

y Ulises Rubinschik

**Secretaría Nacional de Niñez,
Adolescencia y Familia**

Alberto Fernández

Presidente de la Nación

Cristina Fernández de Kirchner

Vicepresidenta de la Nación

Victoria Tolosa Paz

Ministra de Desarrollo Social de la Nación

Gabriel Lerner

Secretario Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia

Paula Chinellato

Jefa de Asesores de Gabinete

Gisela Clivaggio

Directora Nacional de Gestión y Desarrollo Institucional

Equipo técnico

María Agustina Davenport y Mariana Arrizabalaga



LIBRERÍA LATINOAMERICANA Y CARIBEÑA DE CIENCIAS SOCIALES

CONOCIMIENTO ABIERTO, CONOCIMIENTO LIBRE

Los libros de CLACSO pueden descargarse libremente en formato digital
desde cualquier lugar del mundo ingresando a libreria.clacso.org

Niñeces y adolescencias en el mundo digital. Tendencias y desafíos en pandemia (Buenos Aires:
CLACSO, noviembre de 2023).

ISBN 978-987-813-714-8



CC BY-NC-ND 4.0

La responsabilidad por las opiniones expresadas en los libros, artículos, estudios y otras
colaboraciones incumbe exclusivamente a los autores firmantes, y su publicación no necesariamente
refleja los puntos de vista de la Secretaría Ejecutiva de CLACSO.

**CLACSO. Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales - Conselho Latino-americano de
Ciências Sociais**

Estados Unidos 1168 | C1023AAB Ciudad de Buenos Aires | Argentina

Tel [54 11] 4304 9145 | Fax [54 11] 4305 0875 | clacso@clacsoinst.edu.ar |

www.clacso.org

Índice

Niñas, niños y adolescentes en el mundo digital. Características, tendencias y desafíos antes, durante y después de la pandemia.....	9
--	---

Gabriel Lerner y Karina Batthyány

Estudio exploratorio-descriptivo sobre los vínculos entre las experiencias en el mundo digital y los procesos identitarios de adolescentes trans y no binaries de las regiones NOA y Patagonia durante 2022 y 2023.....	13
--	----

*Gabriela Andrea Bercovich, Ricardo Pedro Berral, María Rosa Chachagua,
Ana Pérez Declercq y Francisco Agustín Sfeir Vázquez*

Brecha digital de género en chicas adolescentes de Córdoba y Buenos Aires.....	75
---	----

*Victoria Matozo, Pablo Molina Derteano, Milagros Giménez,
Sheila Amado, Marcelo Boyle y Florencia Fernández Deleo*

Sentidos y prácticas de niños, niñas y adolescentes con medios digitales. Un análisis en Formosa, Mendoza y Ramallo	133
--	-----

*Jaime Andrés Piracón Fajardo, Valentina Arias, Daniela Zampieri,
Ariel Benasayag y Inés Dussel*

Prácticas y experiencias en la construcción de ciudadanía digital de niños y niñas de entre 9 y 12 años	219
--	-----

*Silvina Casablanco, Bettina Berlin, María Monserrat Pose, Gabriela Raynaudo,
Andrea Attis Beltrán, Rosa Gamboa, Francisco Javier Cardozo, Alejandro Cota*

Experiencias digitales de las infancias en pandemia y pospandemia. Acceso, consumos, prácticas y afectividades en relación a la tecnología.....	281
<i>Ileana Desirée Ibáñez, Juliana Huergo, Pablo Daniel Sánchez Ceci, Azul Di Marco y Candela del María Vallejo</i>	
Sobre las autoras y autores.....	351

Experiencias digitales de las infancias en pandemia y pospandemia

Acceso, consumos, prácticas y afectividades en relación a la tecnología

Ileana Desirée Ibáñez, Juliana Huergo, Pablo Daniel Sánchez Ceci, Azul Di Marco y Candela del María Vallejo

Introducción

Las tecnologías digitales presentan nuevos escenarios de interacción, prácticas e interpelaciones que transforman no solo las formas de conocer, sino también las sensibilidades, los modos de sentir, estar y reconocerse en múltiples posibilidades. En este sentido, las experiencias sociales de infancias y adolescencias se encuentran cada vez más mediadas por dispositivos tecnológicos que proponen formas narrativas y lenguajes que cambian constantemente al ritmo de las innovaciones. Estos procesos cobran otra magnitud si consideramos que se incorporan a edades cada vez más tempranas a partir del uso masivo de los celulares. Al navegar por la web emergen opciones que se deslizan constantemente en la pantalla, una oferta que se actualiza al ritmo del algoritmo

de uso de los/as usuarios/as del dispositivo: videojuegos, videos de YouTube, *instagramers*, contenidos específicos de cada plataforma (*challenge*, juegos en TikTok por ejemplo, etc.). Sin embargo, el acceso, uso y disfrute de esta diversidad de “oportunidades” están condicionados por el lugar de los sujetos en la estructura social. En este sentido, la llamada brecha digital cobró visibilidad y relevancia durante el Aislamiento Social, Preventivo y Obligatorio (ASPO).¹ En este contexto de excepción, emergió un nuevo *continuum* cotidiano anclado en el espacio doméstico, sin pares, sin salidas y con una fuerte presencia protagónica de múltiples pantallas que impactó en las relaciones afectivas y emocionales de niños, niñas y adolescentes (NNyA). En relación a las instituciones escolares, se aceleró el imperativo de repensar las estrategias de enseñanza con la incorporación no solo de las tecnologías como recurso, sino también como forma de interpelación en la era digital o transmedia (Scolari, 2020).

Por otro lado, a la disrupción en las rutinas de los grupos familiares, se sumaron y profundizaron necesidades económicas, de conectividad, de socialización y un aumento de las denuncias por violencia de género. El ASPO significó sin duda una sobrecarga del tiempo de cuidado de las familias, una ruptura en el tiempo vital estructurado a partir de las instituciones escolares, de cuidado, deportivas.

En este marco, el Movimiento Barrios de Pie articuló un trabajo extenso e intensivo en los territorios para sostener y acompañar

¹ En Argentina, el 12 de marzo de 2020, luego de que la Organización Mundial de la Salud (OMS) declarara al COVID-19 como pandemia, el Estado nacional dictó el Decreto de Necesidad y Urgencia (DNU) N° 260/2020. Con ello, se amplió por un año el plazo de la emergencia pública sanitaria establecida por la Ley N° 27.541 el 21 de diciembre de 2019. A la semana siguiente, se dicta el Aislamiento Social, Preventivo y Obligatorio (ASPO) a partir del DNU N° 297/202. La provincia de Córdoba realiza su adhesión a través de la Ley N° 10.690/2020, dando potestad a su Ministerio de Salud para disponer las medidas convenientes de organización y ejecución del sistema de salud provincial. Se extendió por más de cien días.

la subsistencia cotidiana en los barrios, donde, como señalamos, se sumaron nuevas problemáticas en relación al acceso y uso de tecnologías para la educación. Luego del tiempo de excepcionalidad, este tema sigue siendo importante para la organización que considera relevante y necesario generar estrategias para comprender las experiencias de NNyA no solo en relación a la accesibilidad, sino, fundamentalmente, al modo en que estos agentes traman relaciones sociales y simbólicas a partir de las tecnologías. La falta de acceso o el acceso limitado a Internet y a los dispositivos digitales dificultan el ejercicio de derechos como la libertad de expresión, el acceso a la educación, la comunicación, la información y la cultura. De allí el interés de relevar esta temática, generando datos empíricos que sirvan para repensar el modo en que, desde el Estado y las organizaciones, se realizan intervenciones. Con el fin de propiciar una apropiación creativa de las tecnologías digitales y una comprensión crítica, de modo tal de hacer efectiva la comunicación como derecho para todos/as, en especial para las infancias y adolescencias.

En este escenario, nos propusimos un trabajo sinérgico entre la organización Barrios de Pie y el Programa Infancias, Jóvenes y Prácticas de cuidado en el Sur global del Centro de Investigaciones en Periodismo y Comunicación (CIPeCo) de la Facultad de Ciencias de la Comunicación (Universidad Nacional de Córdoba).² Consideramos central detenernos y preguntarnos por el impacto del proceso de mediatización en las distintas dimensiones de la práctica cotidiana; especialmente en las formas de sociabilidad y comunicación allí implicadas, en los sentidos y emociones de niños, niñas

² Este equipo tiene entre sus líneas de indagación una mirada de las experiencias digitales de NNyA de barrios sociosegregados en la ciudad de Córdoba (Argentina). A partir de un abordaje cualitativo de corte etnográfico, se reconoce una agudización de estas prácticas desde antes de la pandemia en relación al uso/acceso a la tecnología y a redes comunicacionales para la socialización, el entretenimiento y el aprendizaje.

y adolescentes durante y después de las restricciones durante la pandemia.

En relación a la accesibilidad, teniendo en cuenta el relevamiento de antecedentes realizado, podemos sostener que informes y estudios inherentes a NNyA a nivel mundial y nacional muestran el carácter global de este fenómeno, que se ve reflejado en las agendas en materia de políticas públicas. En Argentina nunca estuvo en cuestión la importancia del acceso universal a Internet; sin embargo, una de las discusiones que lleva más de una década es si el acceso debe ser reconocido como derecho humano en sí mismo o como un vehículo para la efectividad de otros derechos como la libertad de expresión y el acceso a la información. Estos debates se actualizaron con la pandemia no solo en términos de conectividad, sino también de inclusión digital o conectividad significativa (accesos y habilidades de calidad).

Todas estas discusiones son importantes si consideramos que infancias y adolescencias son interpeladas de forma directa como usuarias y consumidoras. En la práctica, los artefactos tecnológicos impactan en el cuerpo; propician el desarrollo de una variedad de habilidades como consecuencia de su relación con otros lenguajes, prácticas sociales y técnicas; reconfiguran los lugares desde los que NNyA se instituyen como sujetos. En el cotidiano de niños, niñas y adolescentes de los barrios sociosegregados a la desposesión material, se contraponen los discursos del mercado que promueven el consumo de los bienes materiales y simbólicos que traen consigo las tecnologías digitales. En esta dirección, si bien en el mercado hay una oferta a la medida de cada uno/a, también hay opciones gratuitas que dejan “probar” la experiencia. Aunque esta se encuentra restringida en relación a la versión paga en dólares que presenta mejores prestaciones, tanto en funcionalidad como en estética.

En el año 2022, se realizó la 6° Encuesta Rápida de UNICEF (2022), con representación nacional, a través de un cuestionario

con preguntas aplicadas vía telefónica a una muestra de 1.626 hogares con NNyA. Respecto a la posesión de dispositivos para la realización de tareas, en el 26 % de los hogares los/as NNyA no contaban con computadora o *tablet*. Respecto de lo observado en octubre de 2021, dicha variable disminuyó dieciséis puntos porcentuales. También bajó veintidós puntos porcentuales los hogares que no cuentan con celular para tales fines. No obstante, crecieron aquellos que no cuentan con ningún aparato, pasando del 20 % en octubre de 2021 al 24 % en 2022. Respecto a la situación socioemocional, en este último año disminuyó la angustia, la depresión y el miedo reportado en 2021. El sentimiento de angustia se refiere en el 12 % de los y las adolescentes. A su vez, la mayoría expresa estar más tiempo frente a las pantallas. Es así que fenómenos tales como la conectividad deficiente, la falta de dispositivos, la carencia de habilidades y competencias imposibilitan el ejercicio de los derechos fundamentales para la vida democrática (Lago Martínez, Gala y Samaniego, 2020).

De este modo, en la investigación que llevamos adelante nos preguntamos por las posibilidades digitales de quienes participan de Barrios de Pie, particularmente niños, niñas y adolescentes: ¿qué hacen en línea?, ¿qué consumen vinculado a las tecnologías?, ¿por qué lo hacen?, ¿qué emociones y afectividades ponen en juego?, ¿qué los interpela de manera significativa del entorno digital?, ¿qué habilidades han desarrollado al interactuar en este medio? Estos interrogantes nos permiten avanzar no solo en diagnósticos respecto de la agenda de derechos humanos sino también respecto del estado de los lazos sociales en contextos de creciente mediatización.

Para ello, seleccionamos tres provincias –Córdoba, Santiago del Estero y Mendoza–, donde realizamos un relevamiento de las experiencias de NNyA de grupos familiares que asisten a los centros comunitarios de la organización Barrios de Pie en relación al uso, apropiación y acceso a la tecnología en marco de la

pandemia y pospandemia por COVID-19. Colocamos el énfasis tanto en espacios institucionales como domésticos, reconociéndolos como “entornos tecno-culturales” (Cabello y Alonso, 2019). En esta perspectiva, construimos una estrategia de indagación multimétodo donde articulamos un abordaje cuantitativo y cualitativo. En relación al primero, realizamos una encuesta para identificar las tecnologías y las formas de consumo a las que tuvieron acceso infancias y adolescencias que asisten a los centros comunitarios durante la pandemia y pospandemia. Por otro lado, a partir de técnicas cualitativas pudimos reconocer continuidades y diferencias entre el tiempo de la pandemia y el tiempo presente en relación a: las formas de socialización a partir del uso de tecnologías; las afectividades y las emociones de NNyA; los usos y apropiaciones de tecnologías digitales, como también los modos de interpelación que resultan significativos para las infancias y adolescencias (publicidad, discursos educativos, redes, etc.). En las narraciones emergieron los vínculos intergeneracionales que se traman cotidianamente con los dispositivos.

De este modo, la estructura expositiva que organiza este trabajo es la siguiente: en el primer apartado, presentamos el estudio, un breve recorrido por los antecedentes y las discusiones acerca de las experiencias digitales de NNyA, caracterizamos el territorio, la organización Barrios de Pie y las infancias que allí participan, junto a ciertas especificidades del dispositivo metodológico. En el segundo apartado, desarrollamos una exposición y análisis de datos cuantitativos obtenidos del relevamiento realizado desde una lectura transversal, detallamos precisiones por provincia antes y después de la pandemia, una sistematización según cortes etarios y describimos las regulaciones y los límites que despliegan quienes cuidan. En el tercer apartado, reconocemos algunas características de las formas de apropiación en relación a las pantallas, las formas de socialización a partir de dispositivos tecnológicos producto de los diálogos y las producciones generadas en los talleres

que llevamos adelante con infancias y adolescencias. Finalmente, aportamos algunas consideraciones que nos parecen centrales para aproximarnos a la comprensión del fenómeno y para las políticas públicas dirigidas a infancias y adolescencias.

Parte I: El estudio

Antecedentes y discusiones acerca de las experiencias digitales de NNyA

Las infancias y adolescencias son un momento de apertura al mundo, donde la creatividad y la imaginación se despliegan en relación a la experiencia cotidiana. Es en estos pliegues, en las particulares formas de sentir, vivenciar y explicar el mundo de NNyA, que nos preguntamos por las condiciones de posibilidad de estas experiencias, donde en contextos de sociosegregación urbana la supervivencia está –en gran parte– garantizada por políticas estatales que determinan tiempos y espacios. Tal como antes describimos, a partir de las nuevas tecnologías, NNyA desarrollan una variedad de competencias como consecuencia de su relación con otros lenguajes, simbologías sociales y técnicas. Esto nos invita a pensar en las imágenes que, a partir de los dispositivos tecnológicos, ordenan cotidianamente lo visible, lo sensible, lo que debe ser mirado-tocado en las múltiples pantallas que se reparten en el espacio urbano, en bares, vidrieras y en el espacio privado de la casa, TV, celulares, computadoras.

La relación de NNyA con los entornos digitales puede ser pensada desde enfoques y marcos teóricos muy diferentes. En esta investigación vamos a destacar tres dimensiones que nos parecen relevantes para el abordaje que hemos realizado. Por un lado, los estudios que exponen datos empíricos nacionales e internacionales acerca de las políticas públicas y las posibilidades de acceso tecnológico. Por otro lado, miradas teóricas que dan cuenta de

la complejidad de la experiencia contemporánea a partir de estos desarrollos. Y, por último, estudios nacionales que caracterizan y analizan la particularidad de esta experiencia para estos grupos sociales.

La brecha digital y políticas públicas

Desde los años noventa en la región latinoamericana se aplican políticas públicas con el objetivo de disminuir la “brecha digital”. Con el cambio de siglo, una serie de organismos internacionales como la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), Naciones Unidas y la Comunidad Europea impulsaron el proyecto de una Sociedad Global de la Información que hizo circular en distintos Estados la visión y la conceptualización de una cierta orientación de la gestión pública en materia tecnológica (Lago Martínez, Gendler y Méndez, 2019). Estas iniciativas hegemónicas se impusieron en América Latina al ritmo de los organismos multilaterales (Lago Martínez, Amado y Mauro, 2015). En esta línea, a partir de un estudio comparativo sobre las políticas y las agendas de inclusión digital en Latinoamérica, Fernando Andonegui y Flavia Samaniego (2019) afirman que se destacan aquellas iniciativas orientadas al acceso por parte del sistema educativo y sus actores a: equipos digitales, conexión de Internet de alta velocidad e introducción de nuevos modelos educativos para transformar el modo en que las tecnologías se integran al espacio pedagógico. En Argentina, las inversiones más importantes para disminuir la brecha digital fueron en el año 2010 con la creación del Plan Nacional de Telecomunicaciones “Argentina Conectada” que nuclea iniciativas como el Programa Conectar Igualdad (PCI) y el Programa Núcleos de Acceso al Conocimiento (NAC). Ambos han contribuido a la reducción de la brecha digital. Sin embargo, se reconocen dificultades en su ejecución. En el primero, vinculadas con el funcionamiento del piso tecnológico y la capacitación

de los y las docentes. En el segundo, la precaria conectividad, el no poder llegar a un público más amplio (asistieron mayormente NNyA y adultos/as mayores) y problemas técnicos con los equipos (Lago Martínez, Amado y Mauro, 2015).

En este escenario, las políticas destinadas a las infancias y el acceso a Internet forman parte de discusiones en relación al paradigma de derechos de niños, niñas y adolescentes, en donde se tensionan las posiciones que sostienen la necesidad de promoción de la participación dentro de un modelo de ciudadanía global y aquellas que cuestionan esta inclusión participativa por las consecuencias que potenciales riesgos conllevan a los/as usuarios/as de la red (Ramiro y Alemán Bracho, 2018). No obstante, más allá de estas discusiones, en la región y el país se han desarrollado políticas de inclusión digital, fundamentalmente dirigidas al campo educativo, pero en la mayoría de los estudios se sostiene que la incorporación se da a través del mercado de consumo de tecnología (ya sea artefactos, servicios, tecnologías y contenidos). Principalmente, mediante dispositivos celulares (Cabello, 2017). Tal como veremos más adelante, en la muestra que relevamos el 95,5 % refiere tener celular. Si bien observamos que distintos estudios empíricos dan cuenta de la transversalidad del teléfono celular como un dispositivo tecnológico que está presente en cualquier hogar, esto no significa que haya una supresión de la brecha digital. Esto responde a que los usos y las competencias del teléfono celular varían considerablemente de acuerdo a las clases sociales y los entornos tecnoculturales en los que distintos/as usuarios/as aprenden a relacionarse con la tecnología. Centrarse en el acceso orientado al uso instrumental de las tecnologías genera “un proceso de inclusión digital perversa” (Da Silva Ramos, 2019, p. 172).

Algunas líneas de lectura

En este estudio compartimos las perspectivas de autores como Henry Jenkins (2021) y Carlos Scolari (2020) que indagan acerca de cómo las tecnologías digitales permiten construir comunidades y movimientos políticos. Conceptos como “narrativa transmedia” les permite dar cuenta del proceso por el que las tecnologías digitales promueven un tiempo de relato y formas de producción, donde los/as usuarios/as no son solo espectadores/as, sino que tienen un rol activo en el desarrollo por medio de diversos canales y plataformas de comunicación. En este sentido, NNyA vivencian estos entornos y formas narrativas como “naturales”, constituyen espacios sociales de entretenimiento, interacción y también de expresividad y creatividad. Exploran, editan y cuentan a sus pares quiénes son. No participar en estos medios puede significar quedar fuera del grupo de pares, a edades cada vez más tempranas.

En esa línea, autoras como Rosalía Winocur, Roxana Morduchowicz, Paula Sibilia, Roxana Cabello, Carolina Duek, Delia Covi Druetta y Silvia Lago Martínez, entre otras/os, complejizan los enfoques, presentan datos empíricos acerca de las formas de apropiación y trabajan deconstruyendo el imaginario de que las tecnologías para estos grupos etarios son “peligrosas”, “intoxicantes”, “adictivas”. De esta manera, a partir de una lectura transversal de estos estudios, en relación a las formas de socialización que promueven los dispositivos tecnológicos, los resultados señalan que las infancias no sustituyen el contacto físico, sino que amplían las gamas de interacciones, siendo el juego y el entretenimiento el principal objetivo (Duek y Benítez Larghi, 2018).

Por su parte, las adolescencias encuentran un medio para construir habilidades sociales y emocionales, dado que las interacciones digitales potencian las capacidades de socialización, creatividad y producción (Sibilia, 2012). Siguiendo a Covi Druetta,

[l]a apropiación de los recursos digitales con sus prácticas y contexto simbólico, así como el despliegue de interacciones diversas en las redes sociales digitales o espacios similares, constituyen nuevos modos de socialización que encuentran en el ciberespacio condiciones óptimas para su desarrollo (2019, p. 35).

De estas interacciones se generan habilidades que permiten accionar desde sus particulares condiciones y posiciones sociales en la esfera sociocultural. Es decir, las formas de apropiación deben ser leídas en relación al tiempo espacio particular de los grupos estudiados, en sus trayectorias individuales y colectivas dentro del espacio social. En este sentido, a pesar del crecimiento del espacio digital en la vida cotidiana como respuesta a la pandemia de COVID-19, las desigualdades de carácter económico, cultural, de género y generacional continúan dejando sus marcas en la modalidades en que NNyA se vinculan con la tecnología.

De modo que, a partir de la revisión bibliográfica, cuando hablamos de apropiación, nos referimos a la comprensión de los vínculos que NNyA establecen con las tecnologías en sus respectivos contextos, tanto materiales como simbólicos; el concepto refiere al “proceso social de aprendizaje que el sujeto realiza a través de actividades mediadas por artefactos técnicos (incluyendo procesos, lenguajes, productos) y a través de sus propias vivencias (involucrando tanto aspectos cognitivos como emocionales)” (Cabello y Alonso, 2019, p. 3). Esta noción resulta fructífera en nuestro estudio para comprender la complejidad del fenómeno al considerar una dimensión subjetiva, sentidos, sentires y emociones; una dimensión colectiva, las diferentes vincularidades que se construyen con las tecnologías digitales, ya sea para la información o la interacción; y una dimensión productiva/creativa que implica aprendizajes, contenidos y acciones performativas que ponen en juego los sujetos.

El territorio, la organización y las infancias

Las organizaciones como Barrios de Pie³ abordan problemáticas sociales que, desde la perspectiva de la organización, no tienen respuesta por parte del Estado y afectan la vida de los sectores populares. Los trabajos comunitarios de cuidados son un eje vertebrador del Movimiento Barrios de Pie. Además de la atención alimentaria en los barrios populares (organizadas en comedores),⁴ se sostienen otra serie de iniciativas que comprenden apoyos escolares, espacios educativos para infancias, alfabetización de jóvenes y adultos/as, postas sanitarias, acompañamiento a personas en situación de violencia por motivos de géneros, acompañamiento a personas en situación de consumos problemáticos, tareas de promoción ambiental y limpieza de espacio público.

Este movimiento organiza su trabajo a nivel nacional en frentes, cooperativas de trabajo, centros comunitarios, polos productivos, huertas, ferias y otros espacios. A nivel nacional, los frentes son: MAREA (movimiento feminista), Auge (movimiento universitario), Universidad Popular Barrios de Pie (espacio de investigación, construcción de conocimiento y articulación institucional),

³ Los movimientos sociales surgen al calor de las demandas particulares, que van desde la falta de trabajo, los derechos por el acceso a la tierra, la defensa de la soberanía de los pueblos originarios, los derechos de las mujeres y disidencias sexuales. Particularmente en Argentina, la expresión contrahegemónica dentro del período histórico de consolidación del neoliberalismo durante la década del noventa han sido los movimientos sociales ligados a la problemática de la falta de trabajo. Entraron en escena figuras que no estaban antes de ese tiempo, los/as movimientos de trabajadores desocupados/as. Estas organizaciones tuvieron como metodología central de protesta las movilizaciones y como acción territorial el desarrollo de iniciativas que buscaron “cubrir baches” donde el Estado no se hacía cargo: alfabetización, terminalidad educativa, abordaje de salud comunitaria, comedores, reparto de alimentos, reclamos por planes sociales y copas de leche para que niños y niñas accedan al menos a una comida diaria. Todas estas necesidades sociales eran –y siguen siendo– insatisfechas de una gran parte de la población. A la par, comenzaron a aparecer los comedores populares organizados en las propias casas de los/as vecinos/as de las villas y barrios populares.

⁴ Algunos con asistencia estatal y otros bajo la modalidad de olla popular, merenderos y copas de leche.

Jóvenes de Pie (Frente Juvenil Nacional), Casa Esquina Libertad (espacios territoriales de prevención de adicciones). En este sentido, la experiencia de economía popular es la etapa de mayor desarrollo de las organizaciones sociales y de desocupados/as en la historia argentina. En este rubro se incluye a los sectores históricamente excluidos por la economía formal y se encuentra compuesto por una cantidad considerable de organizaciones heterogéneas. Los movimientos sociales están agrupados hoy en la Unión de Trabajadores de la Economía Popular (UTEP). La lucha por la Ley de Emergencia Social ha sido su escenario de acción estratégica. Esta ley, sancionada en 2015, alcanza el Salario Social Complementario, ahora Potenciar Trabajo. Representa un reconocimiento económico por parte del Estado a los trabajos de cuidados comunitarios llevados adelante por estas organizaciones a lo largo y ancho del país.

Universidad popular de Barrios de Pie

El presente trabajo de investigación se realizó en conjunto con la Universidad Popular, que es un espacio nacional donde se nuclean estudiantes, profesionales, técnicos/as e investigadores/as que buscan construir un amplio espacio educativo y de capacitación continua. El objetivo que persigue es desarrollar de manera articulada e integral iniciativas relacionadas con las experiencias comunitarias que llevan adelante las organizaciones sociales. La educación popular y las pedagogías críticas son la base para la actualización de saberes y producción de conocimientos situados y rigurosos. Así, Movimiento Social Barrios de Pie a nivel nacional ha diseñado e implementado diferentes líneas educativas: de capacitación y formación en oficios; espacios educativos ligados a la promoción comunitaria y líneas de investigación y desarrollo de indicadores sociales como el incremento de los precios (Índice Barrial de Precios) o la malnutrición infantil y adolescente

(Indicador Barrial de Situación Nutricional); espacios de contención y promoción de derechos a mujeres víctimas de violencia machista; líneas de acompañamiento para la terminalidad educativa (primario, medio y universitario/superior) y espacios formativos para dirigentes/as sociales.

Caracterización de la organización en las provincias que participaron del estudio

Mendoza

Barrios de Pie en Mendoza se despliega en 329 Casas de encuentro (centros comunitarios) distribuidas en distintos puntos de la provincia (Las Heras, Guaymallén, Godoy Cruz, Lavalle, Luján de Cuyo, Tunuyán, Tupungato, San Martín, Junín, Maipú). La organización está compuesta en un 90 % por mujeres que asisten a aproximadamente nueve mil NNyA. Los espacios de dirección están compuestos en el 95 % por mujeres y disidencias.

El trabajo territorial está estructurado en diversas áreas pensadas de manera estratégica a partir de las necesidades estructurales de los barrios: Salud comunitaria, MAREA, Comunicación, Jóvenes de Pie, Deporte, Universidad Popular, Educación, Vejees Populares. A su vez, la organización cuenta con unidades productivas divididas por rubros: textil, construcción, carpintería, estética corporal, huertas. En cada centro comunitario, además de brindar asistencia alimentaria, se ofrece un espacio de confluencia. Barrios de Pie Mendoza también cuenta con áreas específicas dedicadas a la formación y el desarrollo de líneas de investigación y construcción de indicadores sociales, que permiten arribar a estados de situación sobre los problemas más acuciantes.

Santiago del Estero

En la provincia de Santiago del Estero, la organización Barrios de Pie cuenta con la participación de mil doscientas personas que trabajan en distintos frentes: Universidad Popular, MAREA, Frente de Juventudes y Auge. Dentro de la Universidad Popular funciona: la Casa Esquina Libertad; el instituto Apeleau, que brinda cursos y capacitaciones dictadas por profesionales destinadas al público en general; la Escuela de la Economía Popular; deporte, que dicta talleres y clases gratuitas de fútbol, kick boxing, funcional, etc; cultura, que ofrece clases de canto, guitarra, danzas folklóricas, ritmos latinos, entre otros; educación, que trabaja en apoyo escolar y alfabetización; los Espacios de Primera Infancia, que están distribuidos en barrios populares; el área de salud comunitaria. Actualmente, se encuentran trabajando en la conformación de un área de investigación.

El frente MAREA está compuesto mayoritariamente por mujeres y diversidades LGBTIQ+, desarrollan tareas vinculadas a consejerías frente a situaciones de violencia, capacitaciones sobre feminismos populares y demás actividades. Las juventudes se encuentran nucleadas en dos grupos: el Frente de Juventudes, que congrega a jóvenes y adolescentes de la organización para el trabajo territorial, y el Frente AUGE, abocado a la política estudiantil. Barrios de Pie en Santiago del Estero, además de brindar asistencia alimentaria en barrios, cuenta con cooperativas y polos productivos vinculados a rubros tales como: textil, huertas y panificación.

Córdoba

Barrios de Pie en Córdoba está conformada por mil quinientos trabajadores y trabajadoras de la economía popular. El 95 % de las personas que trabajan en la organización son mujeres y disidencias. Dentro del territorio provincial se extiende una red de cuarenta y

dos centros comunitarios distribuidos en las siguientes ciudades: Capital, San Francisco, Cosquín, Río Cuarto, Morrison, Unquillo, Alta Gracia y localidades aledañas. La organización tiene cooperativas de trabajo en los rubros textil, planificación, construcción y producción hortícola. A ellas también se suman otras actividades: reciclaje, carpintería y cuadrilla de saneamiento barrial. En los centros comunitarios se brinda asistencia alimentaria a través de copas de leche, merenderos y comedores. Dispone de Espacios de Primera Infancia y dentro de la coordinación de Barrios de Pie funciona la Universidad Popular. En este marco, se destaca la conformación reciente del espacio Travestis de Pie, la Casa Esquina Libertad, Salud Comunitaria y Jóvenes de Pie. Esta última trabaja con la inclusión laboral juvenil, formando en oficios a quienes no tienen experiencia laboral previa. A su vez, anualmente se realiza el estudio de “Emergencia Alimentaria: Análisis de situación de los barrios populares” y campañas nacionales vinculadas a la alfabetización y a la educación popular.

Diseño metodológico

La estrategia de abordaje que realizamos fue multimetodológica, articulando técnicas cuantitativas y cualitativas. Los datos relevados en estas instancias nos permitieron producir constelaciones de expresividad que remiten a la idea bourdeana de construcción de una diversidad de lugares de lectura en relación a los múltiples actores sociales que intervienen en el fenómeno social de nuestro interés. La diversidad de técnicas nos posibilitaron generar distintas perspectivas de acercamiento de carácter meso (como condiciones de posibilidad para ciertas prácticas) y micro (para conocer la perspectiva de NNyA). Así, en una primera etapa realizamos un relevamiento sobre acceso, tipo y uso de tecnologías. En una segunda etapa, con un enfoque etnográfico, llevamos adelante talleres expresivo creativos donde abordamos las prácticas, sentidos y

sentires puestos en juego en las formas de vinculación y el horizonte de expectativas de NNyA a partir de sus experiencias digitales (Ibáñez, 2020; Espoz e Ibáñez, 2008).

En lo que respecta a la primera etapa de corte cuantitativo, durante los meses de abril y mayo desarrollamos un relevamiento en el área metropolitana de Córdoba, Santiago del Estero y Mendoza. El diseño de la muestra fue intencional basado en un criterio de factibilidad; la muestra quedó conformada por 355 hogares donde viven 781 NNyA. Por lo tanto, se trató de un muestro *ex post*. Del total de NNyA bajo cobertura de Barrios de Pie en la totalidad de las provincias, se alcanzó a un 77 % (78 % en Santiago del Estero, 75 % en Mendoza y 52 % en Córdoba). El formulario de recolección de información consistió en un cuestionario semiestructurado autoadministrado dirigido a personas adultas que cuidan a NNyA de 6 a 17 años alrededor de cuatro o más horas al día (hijos/as, sobrinos/as, vecinos/as, no era necesario que haya lazos de parentesco), que además asisten a centros comunitarios de la mencionada organización y tienen la voluntad de participar. A todas ellas, las llamamos personas cuidadoras. La convocatoria en cada provincia estuvo a cargo de las referentes locales, quienes coordinaron la actividad y habilitaron espacios comunitarios en días y horarios particulares para que las personas cuidadoras se acerquen y respondan allí el cuestionario en formato papel. Esto permitió garantizar acompañamiento por parte de las primeras ante preguntas y dudas que surgieron. La encuesta nos permitió acceder al conocimiento que estas tienen en cuanto a los usos de tecnologías por parte de NNyA. La estructura del instrumento fue la siguiente:

- Parte 1. Información sobre el hogar y sus integrantes en términos generales: datos personales del/de la cuidador/a, cantidad de personas que viven en el hogar, cantidad de NNyA que viven en el hogar, parentesco, horas destinadas

al cuidado de NNyA, conectividad a Internet, equipamiento disponible en el hogar;

- Parte 2. Descripción sobre cada niño/a de 6 a 17 años a cargo de la persona cuidadora en dos momentos temporales, actualidad (año 2023) y pandemia (año 2020), en relación a: edad, género, consumos, elecciones de juego, de videos, de películas, series, dibujos animados, redes sociales, momentos del día en que mira más pantallas, dinámicas durante los fines de semana, regulaciones adultas, emociones que observan en NNyA cuando están con pantallas.

Previo a la realización del relevamiento, organizamos reuniones vía Google Meet con las coordinadoras de los diferentes centros comunitarios de cada territorio bajo estudio. En la primera, nos presentamos, socializamos los objetivos de la investigación y el abordaje metodológico con sus diferentes etapas. Luego realizamos una segunda reunión donde pusimos en consideración las pautas a seguir por las coordinadoras y los coordinadores territoriales de la encuesta, trabajamos en detalle las características del cuestionario, quiénes lo debían responder, la duración estimada y el procedimiento sugerido para el día de la encuesta. Como refuerzo, las integrantes del equipo de investigación que forman parte de la Universidad Popular Barrios de Pie hicieron un acompañamiento y seguimiento en cada territorio. Al finalizar el proceso, realizamos una entrevista grupal vía Google Meet con las referentes de las provincias que realizaron las encuestas, el objetivo fue valorar y poner en común el desarrollo del relevamiento, las vivencias de cada una, los inconvenientes que se presentaron, cómo se sortearon, etc.

Por otro lado, en la segunda etapa de corte cualitativo, con el objetivo de caracterizar y comprender las relaciones que NNyA tienen con las tecnologías (afectividades, elecciones, preferencias, usos, emociones), realizamos dos talleres expresivo creativos, uno

presencial y otro virtual, con actividades domiciliarias que se enviaban entre semana vía WhatsApp. Este dispositivo metodológico nos permitió generar un cúmulo de datos sobre los sentidos y sentimientos de NNyA, que a su vez pusimos en relación con la información de las encuestas y las entrevistas con las coordinadoras de las provincias.

El Taller de *podcast* estuvo destinado a adolescentes, niños y niñas de 10 a 13 años durante los meses de junio-julio en el barrio Comunidad Reno (zona sur, ciudad de Córdoba). Fueron tres encuentros de una duración de dos horas reloj cada uno, los días sábados. Participaron diez niñas y dos niños. Además de los diálogos registrados durante los encuentros, se produjeron nueve microentrevistas, dos microcrónicas, dos *micropodcast* grupales de ocho minutos, el nombre fue decidido colectivamente: “Tecnoniños, niñas y niños. La que suena”.

El Taller de narrativas fotográficas vía *streaming* estuvo destinado a niños y niñas de 8 a 9 años de las diferentes provincias durante el mes de julio. Fueron cuatro encuentros de una hora y media reloj cada uno. Participaron cuatro niñas y diez niños. Además de los diálogos compartidos durante los encuentros, se enviaron un total de ciento sesenta fotografías, divididas en series de acuerdo a las consignas de las actividades, acompañadas con audios que comentaban tales imágenes.

Ambos talleres tuvieron como propuesta central propiciar el diálogo y la expresividad de quienes participaron, fueron instancias productivas porque las técnicas y la escucha atenta generaron que NNyA contaran acerca de su relación con la tecnología, sus vivencias en pandemia, expresaran sus gustos, emociones, intereses y conocimientos específicos de la cultura digital. Desarrollaremos esto en el apartado III.

En todo momento garantizamos la protección de datos personales de acuerdo con la Ley 25.326. Los datos de los/as NNyA y sus familias se almacenaron con nombres de fantasía, todos/as fueron

informados respecto al consentimiento libre y voluntario de sus participaciones, la identidad, procedencia institucional y finalidad del equipo a cargo de la presente investigación.

Parte II: Una aproximación a datos cuantitativos sobre acceso y uso de tecnologías de niños y niñas

Exposición y análisis de datos cuantitativo: una lectura transversal

El relevamiento se realizó en las provincias de Córdoba (ciudad de Córdoba), Mendoza (Luján de Cuyo, Maipú, Las Heras, Guaymallén, Godoy Cruz y Levalle) y Santiago del Estero (Capital y La Banda). Se encuestaron 355 personas de entre 18 y 85 años (con un promedio de edad de 35 años), de las que el 92,9 % eran mujeres, quienes tienen a su cargo a niños, niñas y adolescentes. Por este motivo, de aquí en adelante vamos a referirnos a las personas encuestadas utilizando el femenino genérico. Respecto al nivel de estudios, el 64,3 % de las encuestadas presenta secundario incompleto o menos y el 35,7 %, secundario completo o más. Los hogares relevados están conformados por entre dos y dieciséis personas (con un promedio de cinco integrantes).

Las edades de los 781 niños, niñas y adolescentes al cuidado de estas personas tiene entre 6 a 17 años, que fueron distribuidas en diferentes grupos etarios para facilitar el procesamiento de la información. En este sentido, los agrupamientos más representativos son de 6 a 9 años (42%), 13 a 15 años (24,7%) y 10 a 12 años (20%).

Tabla 1. Distribución porcentual por grupos de edad niños, niñas y adolescentes a cargo de las adultas encuestadas. Área metropolitana Córdoba, Mendoza y Santiago del Estero. Año 2023

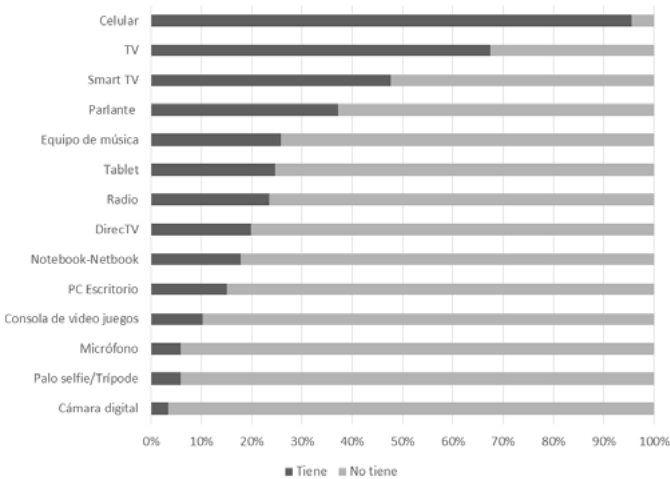
6 a 9 años	42
10 a 12 años	20
13 a 15 años	24,7
16 a 17 años	13,3
Total	100

Fuente: Elaboración propia con base de datos de la encuesta realizada.

Los hogares: descripciones generales y provinciales

El equipamiento tecnológico disponible en el hogar en un 95,5 % de los casos se compone de celulares. En cuanto a la tenencia de otros artefactos, el 81,8 % no tiene *notebook* o *netbook*, el 74,9 % no dispone de *tablets* y el 84,7 % no tiene acceso a una PC de escritorio. De modo que el acceso en términos de posesión está limitado al primero.

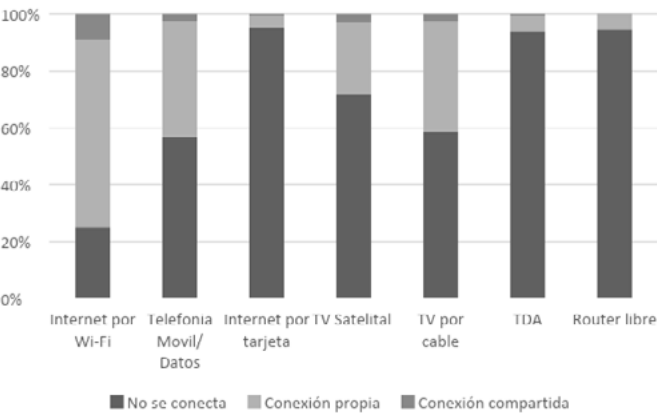
Gráfico 1. Equipamiento en el hogar de NNyA del área metropolitana Córdoba, Mendoza y Santiago del Estero. Año 2023



Fuente: Elaboración propia con base de datos de la encuesta realizada.

En lo que respecta a la presencia de dispositivos muebles como el televisor, el 67 % de las personas encuestadas dice tener al menos un aparato (casi siente de cada diez respondentes posee). Las formas más conectivas y plataformizadas de la televisión no constituyen la generalidad, pero tampoco se encuentran al margen. El 47,3 % de las encuestadas dice tener al menos un Smart TV en su espacio doméstico. El 65,4 % utiliza una conexión de wifi propia para ver la televisión, hay una baja presencia de la televisión por cable, satelital y digital. En este sentido, el 93,2 % no utiliza la TDA y el 71,3 % no utiliza TV Satelital.

Gráfico 2. ¿Cómo ven la tele en los hogares de NNyA del área metropolitana Córdoba, Mendoza y Santiago del Estero? Año 2023



Fuente: Elaboración propia con base de datos de la encuesta realizada.

En relación a otros equipamientos tecnológicos, el 89,3 % no tiene consola de videojuegos, el 96,1 % no dispone de cámara de fotos digital, el 93,5 % no posee un micrófono y el 93,5 % tampoco palo de *selfie* o trípode. Solo el 23,4 % de la muestra cuenta con una radio, el 25,6 % con equipo de música y el 36,9 % con parlante.

Hasta aquí podemos observar una homogeneidad relativa de la muestra en términos de género y nivel socioeconómico. Sin

embargo, existen diferencias entre Córdoba, Mendoza y Santiago del Estero. A nivel general, se trata de jurisdicciones con demografías y matrices productivas diferentes. En lo que refiere a brechas digitales y desigualdades territoriales, el Ente Nacional de Comunicaciones (ENACOM, 2022), en su informe sobre penetración de Internet fijo, sostiene que en Córdoba 89,3 de cada 100 hogares tienen acceso al servicio de Internet fijo, este número baja a 51,36 en Mendoza y a 48,05 en Santiago del Estero.

No obstante, en cuanto a la posesión de dispositivos móviles, hay una gran coincidencia en torno al celular. Si bien en general los hogares que conforman la muestra no tienen acceso a *notebook* o *netbook*, como se mencionó anteriormente, el 6,9 % de las cuidadoras cordobesas tienen un dispositivo frente al 21,5 % de Mendoza y el 23,1% de Santiago del Estero.⁵ Asimismo, en relación a las *tablets*, la totalidad de la muestra encuestada no tiene acceso a este artefacto. En relación al artefacto televisor, hay diferencias relevantes sobre los modos de acceso, mientras que el 68 % de Santiago del Estero tiene conexión propia para ver televisión por cable, solo el 23,5 % de Córdoba y el 21,7 % de Mendoza presenta esta condición. De una lectura transversal de la información hallada en las diferentes provincias, podemos observar que el celular integra a todos los otros aparatos del hogar. Es teléfono, pero también cámara de fotos, consola de juegos, radio, equipo de música y televisor.

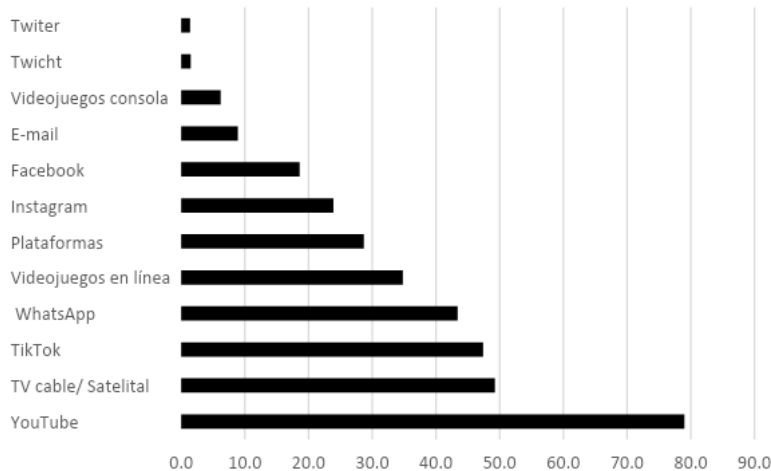
Consumo de pantallas: lecturas por cortes etarios

De acuerdo a lo manifestado por las adultas encuestadas, los niños, niñas y adolescentes a su cuidado pasan en promedio cinco horas diarias frente a pantallas (TV, celular, *tablet*, computadora). Respecto al uso de plataformas, consumen principalmente YouTube (79 %); TV cable/

⁵ Esta particularidad puede leerse en contexto de la investigación de Juan Carlos Murillo (2021) que marca a Córdoba como una de las provincias más afectadas por el retroceso en el acceso a las computadoras desde el año 2016.

satelital (49,2 %); TikTok (47,4 %); WhatsApp (43,4 %); videojuegos en línea (34,8 %) y plataformas como Netflix, Disney, Star+ (28,7 %). En tanto que los menos utilizados son el e-mail (8,9 %), los videojuegos de consola (6,2 %) y las redes como Twicht y Twitter (1,5 % y 1,4 % respectivamente). La investigación de Roxana Cabello y Juan Manuel Alonso en 2019, de acuerdo a la percepción de los/as adultos/as a cargo, señala que los/as niños/as de 6 a 8 años pertenecientes a hogares de nivel socioeconómico medio bajo y bajo del Área Metropolitana de Buenos Aires dedicaban alrededor de 2,8 horas diarias a ver videos de YouTube y/o videojuegos. Es decir, dos horas menos a las referidas en nuestro estudio en tiempos de pospandemia. Asimismo, los/as autores/as consideran que los usos principales detectados en este rango etario tienen un carácter más individual: consumo de videos a través de YouTube y uso de videojuegos. En contraposición, en nuestro relevamiento cualitativo emergen múltiples formas de visionar, jugar e interaccionar colectivamente –y muchas veces colaborativamente–, entre pares o con la familia.

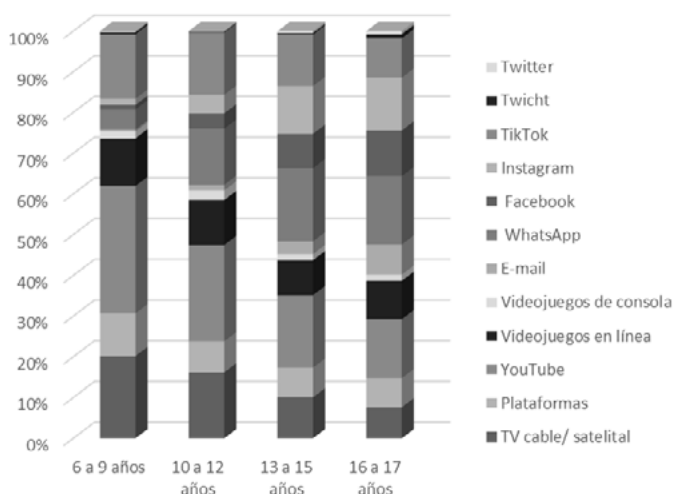
Gráfico 3: Diferentes consumos de pantallas por parte de NNA del área metropolitana Córdoba, Mendoza y Santiago del Estero. Año 2023



Fuente: Elaboración propia con base de datos de la encuesta realizada.

Al tener en cuenta la distribución etaria, se puede apreciar que en los grupos comprendidos entre los 6 y los 12 años predomina el uso de YouTube (31,3 % en el de 6 a 9 y 23,6 % en el de 10 a 12), seguida de la TV por cable o satelital y TikTok. Por su parte, en el caso de los y las adolescentes de 13 a 17 años, ganan importancia el uso de WhatsApp (18 % en el de 13 a 15 años y 16,8 % en el de 16 a 17) y de Instagram (13 % de los adolescentes de 16 y 17 años), mientras que el consumo de YouTube y TikTok se mantienen, aunque con menor importancia entre las niñas y los niños.

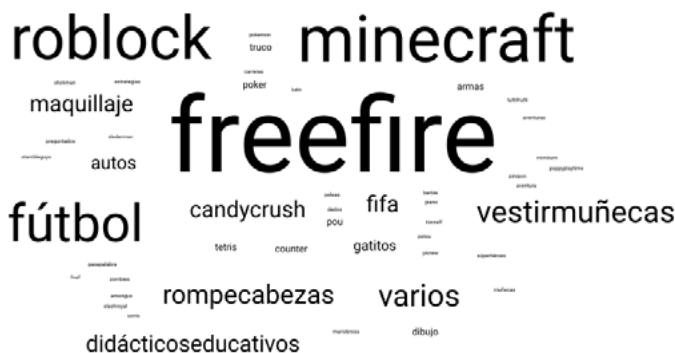
Gráfico 4. Consumos de pantallas según grupos etarios de NNyA, referidos por personas cuidadoras del área metropolitana Córdoba, Mendoza y Santiago del Estero. Año 2023



Fuente: Elaboración propia con base de datos de la encuesta realizada.

En relación a los videojuegos más referidos, predominan el *Free Fire*, el *Roblock*, el *Minecraft* y el de fútbol (*FIFA*). En menor medida, rompecabezas y sopas de letras.

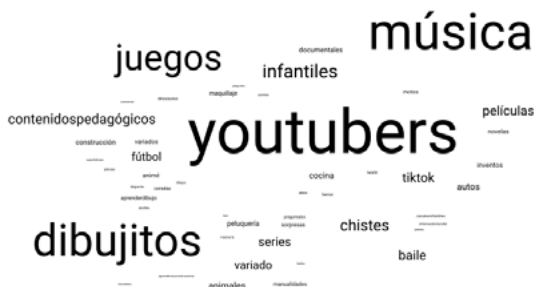
Nube de palabras 1. Videojuegos más jugados por NNYA, referidos por personas cuidados del área metropolitana Córdoba, Mendoza y Santiago del Estero. Año 2023



Fuente: Elaboración propia con base de datos de la encuesta realizada.

En cuanto a los contenidos más vistos en YouTube, están los *youtubers* o *influencers* (Alejo Igoa; Hola, Soy German), dibujos animados, deportes, películas, novelas, documentales, videos tutoriales (educativos, de cocina, de maquillaje, de juegos y peinados). Además, usan esta plataforma para escuchar música y mirar videos musicales.

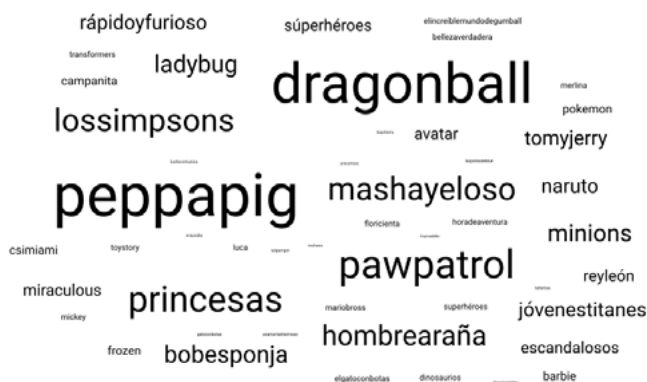
Nube de palabras 2. Contenidos más vistos en YouTube por NNyA, referidos por personas cuidadoras del área metropolitana Córdoba, Mendoza y Santiago del Estero. Año 2023



Fuente: Elaboración propia con base de datos de la encuesta realizada.

Por otro lado, entre las películas, series y dibujos animados más nombrados, se mencionan: *Dragon Ball*, *Peppa Pig*, *Paw Patrol*, *Los Simpsons*, *Masha y el Oso*, *Las princesas de Disney*, *La Rosa de Guadalupe*, *Superhéroes* (principalmente *Spiderman*), *Rápido y Furioso*. En este marco, se hace especial referencia a las plataformas Disney y Netflix, a los canales Cartoon Network y Nickelodeon.

Nube de palabras 3. Películas, series y dibujos animados más elegidos por NNYA, referidos por personas cuidadoras a los que juegan a NNYA del área metropolitana Córdoba, Mendoza y Santiago del Estero. Año 2023

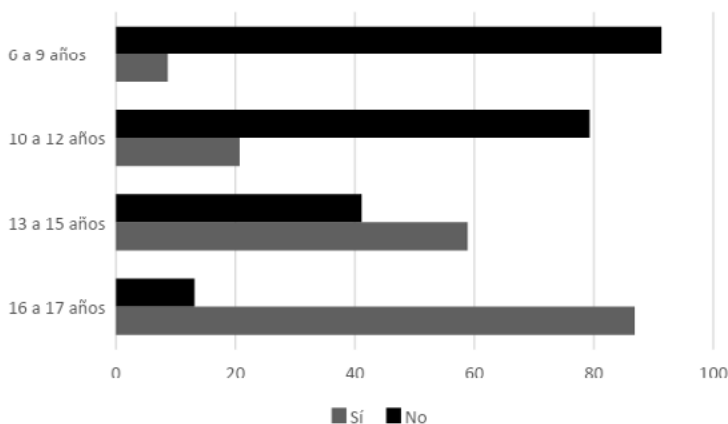


Fuente: Elaboración propia con base de datos de la encuesta realizada.

En lo que respecta a las redes sociales, el porcentaje de niños, niñas y adolescentes que tienen una cuenta propia en alguna red social se incrementa a medida que aumenta la edad (86,8 % en el grupo de 16 a 17 años; 58,9 % en el de 13 a 15 años y 20,7 % en el de 10 a 12 años).

Gráfico 5. Niños, niñas y adolescentes que tienen cuenta propia en redes sociales según grupo de edad (%). Área metropolitana Córdoba, Mendoza y Santiago del Estero.

Año 2023

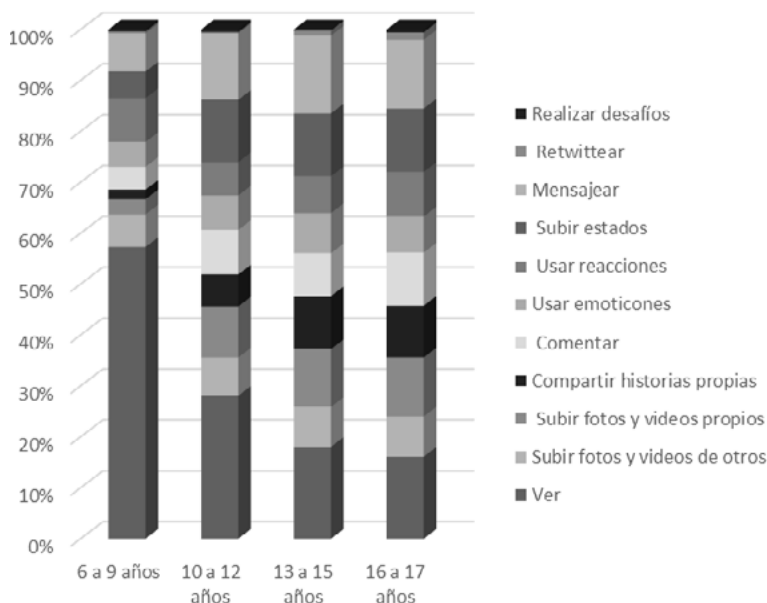


Fuente: Elaboración propia con base de datos de la encuesta realizada.

En cuanto a las actividades que NNyA realizan en las redes sociales, predominan el visionado de contenidos (80 %); mensajear (37,2 %), subir fotos y videos propios (27,7 %); subir estados (31,8 %) y comentar (23,7 %). En tanto que las menos realizadas son retwit-tear (2,2 %) y realizar desafíos (0,8 %).

Al tener en cuenta la distribución etaria, entre los niños y niñas de 6 a 9 años prevalece el mirar contenidos de otros/as (57,3 %); mientras que en niños y niñas mayores de 10 años y adolescentes las actividades se diversifican, junto al visionado adquieren importancia mensajear y compartir contenidos propios (ya sean estados, fotos o videos).

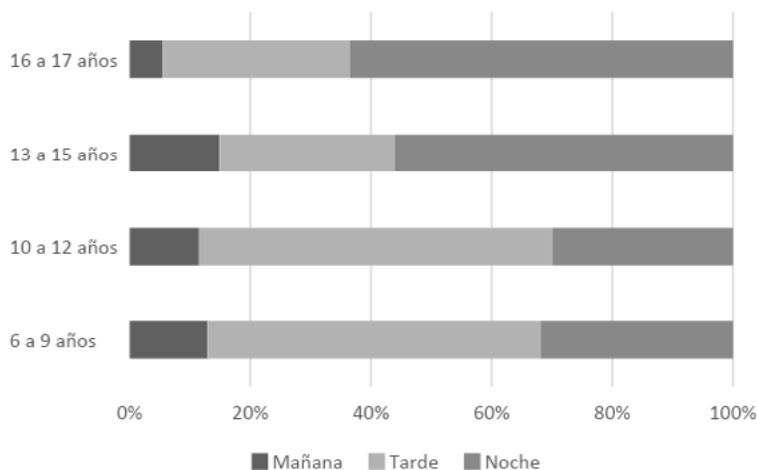
Gráfico 6. ¿Qué hacen niños, niñas y adolescentes en las redes sociales? Distribución porcentual por grupo de edad. Área metropolitana Córdoba, Mendoza y Santiago del Estero. Año 2023



Fuente: Elaboración propia con base de datos de la encuesta realizada.

En relación al momento del día en que miran más pantallas, el 87,8 % de los niños, niñas y adolescentes prefieren la tarde y la noche. Aunque, como puede observarse en el gráfico N° 7, si tenemos en cuenta la distribución por grupos de edad, aquellos/as de edades hasta 12 años utilizan las pantallas preferentemente durante la tarde (55,2 % en el grupo de 6 a 9 años y 58,6 % en el de 10 a 12 años), mientras que los y las adolescentes las usan mayoritariamente por la noche (56 % en el grupo de 13 a 15 años y 63,5 % en el de 16 a 17). Por su parte, el tiempo dedicado a mirar pantallas aumenta en un 43 % principalmente entre los niños y niñas mayores de 10 años.

Gráfico 7. ¿En qué momento del día miran más pantallas? Distribución porcentual por grupos de edad de NNyA. Área metropolitana Córdoba, Mendoza y Santiago del Estero. Año 2023



Fuente: Elaboración propia con base de datos de la encuesta realizada.

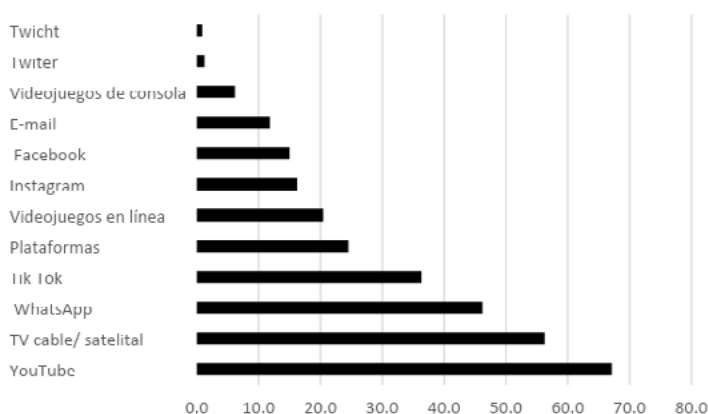
Los motivos que hacen a la elección del momento del día en que se ve más pantallas remiten a la vuelta de la escuela o de alguna actividad extraescolar, a la culminación de las tareas, a la disponibilidad de tiempo libre o de ocio. En menor medida, aparecen los horarios de desayuno y merienda (sobre todo TV) como los elegidos. Quienes optan por la noche, se quedan despiertos largas horas. Por otra parte, el consumo aumenta los fines de semana porque no van al colegio, hay una baja de actividades/compromisos escolares y extraescolares, tienen más tiempo libre, “se aburren”.

La relación con las pantallas en pandemia

Respecto al uso de pantallas durante la pandemia, de acuerdo a lo señalado por las cuidadoras, los niños, niñas y adolescentes pasaban en promedio ocho horas diarias frente a ellas. Los consumos

principales fueron YouTube (67,1 %); TV cable/satelital (56,3 %); WhatsApp (46,2 %); TikTok (36,3 %), plataformas (24,5 %) y videojuegos en línea (20,5 %). Por su parte, los menos utilizados fueron videojuegos de consola (6,2 %) y redes como Twitter (1,2 %) y Twitch (0,9 %).

Gráfico 8. Consumos de NNA durante pandemia (%) referidos por personas cuidadoras del área metropolitana Córdoba, Mendoza y Santiago del Estero. Año 2023

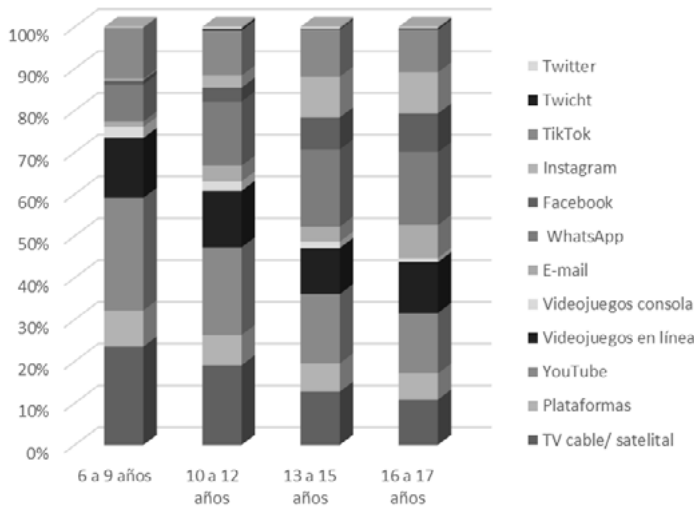


Fuente: Elaboración propia con base de datos de la encuesta realizada.

Al tener en cuenta la distribución etaria, se puede apreciar que entre las niñas y los niños de 6 a 9 años predominaba YouTube (26,9 %), TV satelital/cable (23,5 %) y videojuegos en línea (14,3 %). Por su parte, en el grupo de 10 a 12 años el uso de pantallas estaba vinculado a YouTube (21 %), TV cable/satelital (19,1 %) y WhatsApp (15,4 %). En tanto que las y los adolescentes de 13 a 15 años utilizaban WhatsApp (18,5 %), YouTube (16,6 %) y TV cable/satelital (12,7 %). Distribución similar a la que se puede observar en el grupo de 16 a 17 años (WhatsApp, 17,4 %, videojuegos en línea, 12,2 %). Podemos señalar que en el contexto de pandemia predominaban

principalmente consumos relacionados al visionado (YouTube, TV, plataformas), el uso de redes sociales/mensajería y juegos en línea.

Gráfico 9. Consumos de NNyA durante la pandemia referidos por personas cuidadoras del área metropolitana Córdoba, Mendoza y Santiago del Estero. Distribución porcentual por grupos de edad. Año 2023



Fuente: Elaboración propia con base de datos de la encuesta realizada.

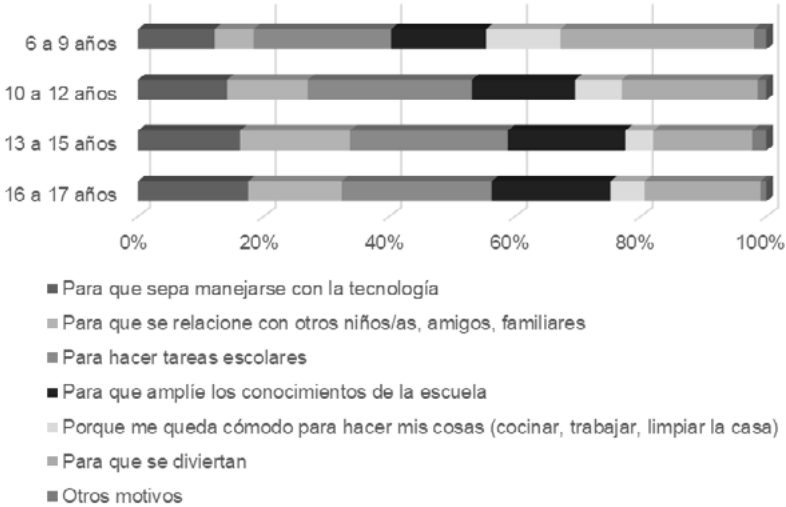
Las percepciones adultas acerca de lo que fue diferente en pandemia respecto al uso de pantallas en relación al tiempo presente se pueden clasificar en tres dimensiones: sensible (tristeza, aburrimiento, desánimo, ansiedad, ganas de salir, sensibilidad por el contexto de encierro); social, como alternativa de entretenimiento frente a no poder salir a hacer otras cosas como jugar con sus amigos/as; aprendizajes educativos (uso para tareas y clases virtuales).

Percepciones de cuidadoras respecto a las tecnologías

La encuesta realizada constituyó una forma de acceder al conocimiento que las personas cuidadoras tienen respecto del uso de la tecnología por parte de los niños, niñas y adolescentes. Sin embargo, quienes coordinaron los grupos de relevamiento en las provincias observaron que la mayoría consultó por WhatsApp o le preguntó a los/as niños/as que las acompañaban qué juegos, dibujos o redes utilizaba y qué hacían, principalmente desconocían las redes sociales Twitch, Twitter, Instagram. “[L]as mamás mandaban mensajes a los hijos y le preguntaban cómo se llama el jueguito que ve, que juega y los chicos les mandan que *Roblox*, que esto, que lo otro... Las niñeces decían ‘mira, mamá, hacemos esto’” (Entrevista grupal, I, Referente, junio 2023).

Las adultas encuestadas afirman que les permiten que utilicen pantallas principalmente por diversión o para realizar tareas escolares. Principalmente en los grupos de edad a partir de los 6 años, junto a la distracción, aparecen los motivos vinculados a la educación formal como la realización de tareas y la ampliación de conocimientos de la escuela (37 % en el grupo de 6 a 9 años; 42,6 % en el de 10 a 12 años; 43,8 % en el de 13 a 15 años y 42,8 % en el de 16 a 17 años). Por su parte, en el grupo de 13 a 15 años adquiere relevancia la interacción con otros/as niños/as, amigos/as y familiares a través de algún dispositivo (17,5 %).

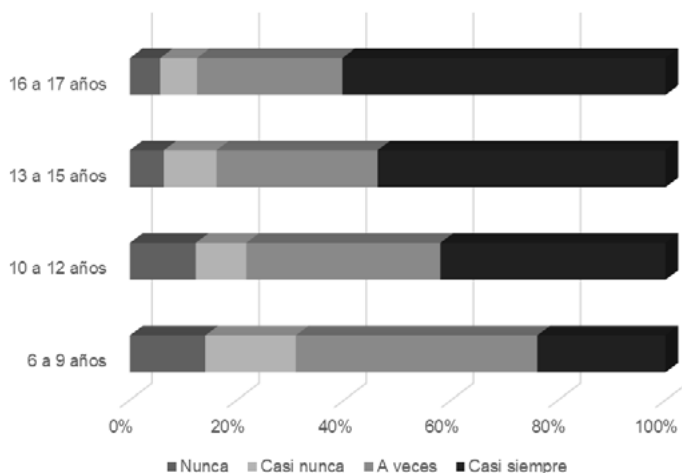
Gráfico 10. ¿Por qué motivos permite que NNyA usen pantallas?
Distribución porcentual según grupos de edad. Área metropolitana Córdoba, Mendoza y
Santiago del Estero. Año 2023



Fuente: Elaboración propia con base de datos de la encuesta realizada.

Entre quienes señalaron “otros motivos”, las razones que describen son: para que no estén en la calle (“por su seguridad, para mantenerla en casa”); por distracción; para que se mantengan en calma (cuando manifiestan nervios o hiperactividad) y como vía de búsqueda de información (“para que se informe sobre temas que a veces como madre no sé responder”). El 82,6 % de las cuidadoras afirma que pone límites al tiempo que pasan los niños, las niñas y los/as adolescentes frente a las pantallas (51,8 % casi siempre y 30,8 % a veces). De este modo, como puede apreciarse en el siguiente gráfico, las limitaciones, aunque se mantienen, disminuyen a medida que se incrementa la edad. Así, entre los 6 a 9 años el 60,3 % afirma que casi siempre pone límites al tiempo de uso de pantallas, porcentaje que desciende a 23,9 % en los y las adolescentes de 16 a 17 años.

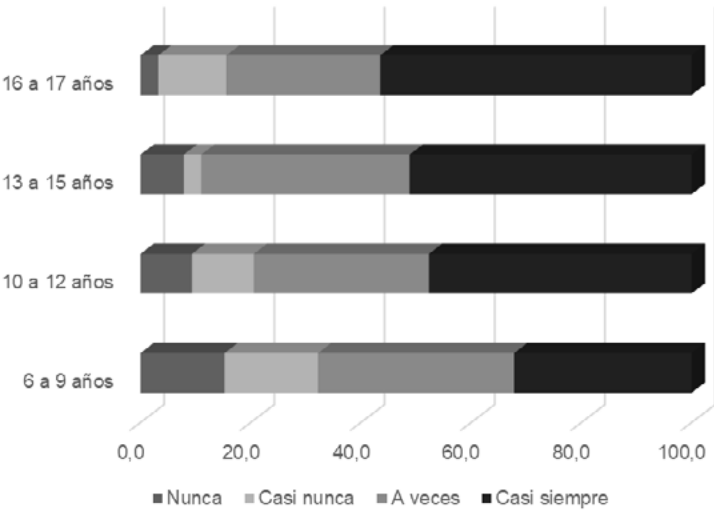
Gráfico 11. ¿Con qué frecuencia le pone límites al tiempo que NNyA pasan frente a las pantallas? Distribución porcentual según grupos de edad. Área metropolitana Córdoba, Mendoza y Santiago del Estero. Año 2023



Fuente: Elaboración propia con base de datos de la encuesta realizada.

De esta manera, el 82,3 % de las cuidadoras afirma que realiza prohibiciones o limitaciones a los contenidos que miran los niños, niñas y adolescentes (31,7 % a veces y 50,6 % siempre). Como sucede con las limitaciones de tiempo, las prohibiciones en torno a los contenidos a los que acceden disminuye a medida que se incrementa la edad.

Gráfico 12: ¿Con qué frecuencia les prohíben los contenidos a NNyA?
Distribución porcentual según grupos de edad. Área metropolitana Córdoba,
Mendoza y Santiago del Estero. Año 2023



Fuente: Elaboración propia con base de datos de la encuesta realizada.

Cabe destacar que el 86,2 % de estas personas, en su mayoría mujeres, tienen a su cargo el cuidado de hasta tres niños, niñas y adolescentes (siendo el mínimo uno y el máximo ocho). El 77 % de ellas destinan entre diez y veinticuatro horas diarias a esta actividad, en tanto que la relación de parentesco predominante es la de madre-hijo/a. El trabajo de cuidar es a tiempo completo, no obstante pudimos observar que lo digital suele quedar por fuera de la órbita de este quehacer cotidiano. En esta dirección, la potencialidad del relevamiento realizado les permitió aproximarse a conocer más de cerca la relación entre las infancias/adolescencias y la tecnología: consumos, preferencias, horas frente a las pantallas. Y, además, a manifestar sus preocupaciones sobre el establecimiento de regulaciones, los riesgos que perciben, como también las posibilidades fructíferas que reconocen en los entornos digitales para aprender

e interactuar. También se valoró positivamente la utilización de soporte papel (están más acostumbradas a encuestas vía formulario Google Forms). Por otro lado, entre las limitaciones, se señaló la larga extensión del cuestionario y la presencia de siglas que no conocían (como TDA).

Parte III: Constelaciones de sentidos, narrativas de NNyA acerca de sus experiencias digitales

En lo que respecta a nuestra investigación, hemos trabajado de manera situada desde el contexto barrial y comunitario de NNyA para abordar las experiencias de estos grupos etarios con las tecnologías de la comunicación (Internet, celulares, PC, *notebooks*, redes sociales, pero también videojuegos) que, siguiendo a Scolari (2020), configuran un “ecosistema transmedia” donde se mueven cotidianamente. Aquí reconoceremos algunas de las características de sus prácticas, emociones e interacciones posibles en la particularidad de los territorios donde se realizó la investigación, para contemplar diferentes dimensiones en la apropiación y caracterizar la cultura digital infantil y adolescente desde una aproximación sociocultural compleja (Cabello y Lago Martínez, 2023).

Este apartado se organiza de la siguiente manera: una breve descripción del Taller de narrativas fotográficas y un análisis descriptivo de tres series de imágenes producidas por niños y niñas particularmente sobre el uso de tecnologías en pandemia. A continuación, realizamos una breve descripción de las dinámicas del Taller de *podcast* y el análisis del material audiovisual producido por niños y niñas en relación a los datos de la encuesta y la entrevista grupal a referentes territoriales.

Taller de narrativas fotográficas

El taller se realizó vía *streaming* y fue destinado a niños, niñas de 8 a 9 años de las diferentes provincias para abordar prácticas, sentidos y sentires puestos en juego en las formas de vinculación, socialización con los dispositivos, sus horizontes de expectativas. Se llevaron adelante durante el mes de julio. Fueron cuatro encuentros de una hora y media reloj cada uno. Participaron cuatro niñas y diez niños. La dinámica se centró en la palabra y la expresividad de quienes participaban. En el primer encuentro socializamos quiénes éramos, el objetivo del taller y la modalidad, se presentó cada participante contando su nombre, edad y provincia. La dinámica tuvo dos partes: una donde la coordinadora explicó conceptos en relación a planos, ángulos, recortes, sus características y funciones.⁶ Y la otra donde se presentaron las consignas para el trabajo domiciliario. La primera serie que propusimos realizar para este taller se llamó “Yo Recuerdo...”. Consistió en sacar seis fotografías que representaran sus recuerdos sobre la pandemia en relación a las tecnologías. La serie debía ser enviada por WhatsApp junto con un audio explicativo. Aquí compartimos producciones realizadas por tres niños/as de Córdoba y Santiago del Estero.

⁶ En el encuentro 1 se trabajaron los planos de lejanía y de cercanía, en el encuentro 2 los ángulos y los recortes, en el encuentro 3 los ángulos y recortes en relación a las emociones que se quieren transmitir, y en el encuentro 4 se hizo una puesta en común de las producciones individuales.

Fotografía 1. “Yo me acuerdo que hacía las tareas en el teléfono”



Fuente: Material elaborado por niños/as en el Taller de narrativas fotográficas.

Fotografía 2. “Yo me acuerdo que solía ver dibujos en la tele”



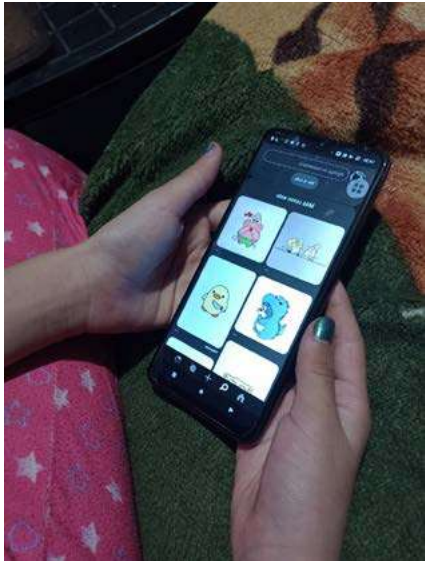
Fuente: Material elaborado por niños/as en el Taller de narrativas fotográficas.

Fotografía 3. “Me acuerdo que comencé a jugar minecraft”



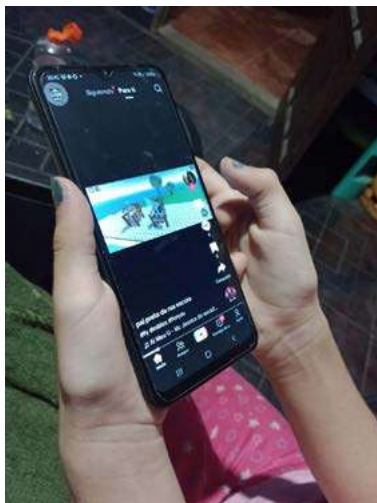
Fuente: Material elaborado por niños/as en el Taller de narrativas fotográficas.

Fotografía 4. “Me acuerdo que veía ideas para dibujar”



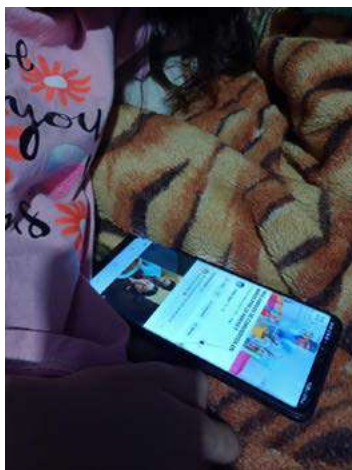
Fuente: Material elaborado por niños/as en el Taller de narrativas fotográficas.

Fotografía 5. “Me acuerdo que veía videos en TikTok”



Fuente: Material elaborado por niños/as en el Taller de narrativas fotográficas.

Fotografía 6. “Yo me acuerdo que veía a Alejo Igoa”



Fuente: Material elaborado por niños/as en el Taller de narrativas fotográficas.

El recorte que eligió E (niña, 9 años, Santiago del Estero) es el mismo para las seis imágenes. El celular es el protagonista de la totalidad de la superficie, no solo es una extensión de su mano, sino que resume la totalidad de las actividades cotidianas. Durante la pandemia, en el celular estudiaba los contenidos escolares, se entretenía, aprendía a dibujar y conocía gente nueva. Esta tecnología era el centro de sus interacciones, las fotografías permiten reconocer distintas posturas corporales, pero un cuerpo que no se ve, un cuerpo quieto, en reposo.

Por otro lado, T y N (9 años, hermanos mellizos de Córdoba) muestran el juego compartido, distintos artefactos en la primera imagen señalan “la cuarentena atrajo juguitos”. Trajo de regalo un *joystick* para conectar a un televisor de 20’, entretenimiento que compartieron a lo largo del aislamiento. En la siguiente imagen aparecen haciendo las tareas virtuales que llegan al celular, pero las resuelven en sus carpetas, no en dispositivos móviles, *tablets* o computadoras. En la tercera imagen muestran el juego compartido, sobre una mesa han armado una pista con elementos de madera, dos audífonos y un muñeco. En la última, nuevamente, el televisor con la pantalla en blanco y ellos sentados de espaldas. En el audio con el que acompañan a estas fotografías dicen: “Estamos... no podemos salir en cuarentena”. La imagen transmite esa sensación de aislamiento, en todas ellas aparecen con barbijo.

Fotografía 7. "La cuarentena trajo jueguitos"



Fuente: Material elaborado por niños/as en el Taller de narrativas fotográficas.

Fotografía 8. "Yo estaba haciendo la tarea virtual"



Fuente: Material elaborado por niños/as en el Taller de narrativas fotográficas.

Fotografía 9. "Jugábamos con autos"



Fuente: Material elaborado por niños/as en el Taller de narrativas fotográficas.

Fotografía 10. "Estamos... no podemos salir en cuarentena"



Fuente: Material elaborado por niños/as en el Taller de narrativas fotográficas.

En el caso de V (8 años, Santiago del Estero), en toda la serie ella es la protagonista, sus juguetes aparecen de fondo, le dan un marco y un contexto. No solo es el celular, sino que también está la computadora del Programa Conectar Igualdad, la TV de pantalla plana, y los auriculares. La primera escena nos muestra a V mirando atenta la *netbook* de Conectar Igualdad. Al describir su serie, cada una de las imágenes da cuenta de ese momento de su experiencia: tareas virtuales, clases de música con sus auriculares puestos, videos de TikTok con su celular, encuentros familiares y mensajes de WhatsApp para interactuar con familiares y amigos. Y, de nuevo, en la última fotografía aparece con el celular para hacer la tarea, pero con su mamá acompañándola.

“Yo me acuerdo para la pandemia, hacía tareas virtuales. Mandar una foto a la seño, conectaba al *zoom* para tener clases de música. Veía en la tele a mi padrino, hacía TikToks, escuchaba música en auriculares en la computadora, mandaba mensajes de whatsapp a mis amigos y familiares”

Fotografía 11



Fuente: Material elaborado por niños/as en el Taller de narrativas fotográficas.

Fotografía 12



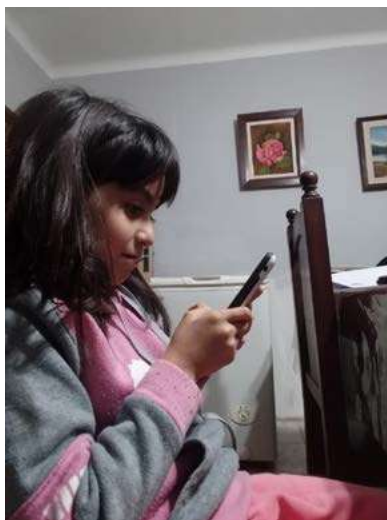
Fuente: Material elaborado por niños/as en el Taller de narrativas fotográficas.

Fotografía 13



Fuente: Material elaborado por niños/as en el Taller de narrativas fotográficas.

Fotografía 14



Fuente: Material elaborado por niños/as en el Taller de narrativas fotográficas.

Fotografía 15



Fuente: Material elaborado por niños/as en el Taller de narrativas fotográficas.

Fotografía 16



Fuente: Material elaborado por niños/as en el Taller de narrativas fotográficas.

En general, la series fotográficas que niños y niñas realizaron para la consigna “Yo recuerdo...” expresan el encierro y la centralidad de los dispositivos móviles para la totalidad de las actividades cotidianas. Tal como manifiesta la producción de E, el celular lo abarcaba todo. Si consideramos los dispositivos que eligen mostrar niños y niñas, E celular y TV pantalla plana, los mellis TV analógica y celular y V *notebook*, celular, Smart TV, auriculares. En una mirada transversal a esta selección de imágenes, podemos reconocer las diferencias materiales en relación al acceso de tecnologías.

Taller de podcast

En el Taller de *podcast*, la dinámica que desarrollamos fue participativa, trabajamos planteando temas y consignas en relación a la producción de un programa de radio que tenía como objetivo hablar de niños, niñas y tecnologías. En este marco, conversamos sobre qué entendían por tecnologías, propusieron nombres para

el programa, seleccionaron las cortinas musicales. En cuanto a las dinámicas de los encuentros, se planteaba un género periodístico, la coordinadora del taller a partir de la pedagogía de la pregunta desarrollaba las características específicas y reconocía los conocimientos previos de quienes participaban. Luego se realizaron “ensayos en grupos” donde, por ejemplo, en una actividad sobre entrevista se pensaban preguntas en relación a la tecnología y se grababa rotando los roles entrevistador/a-entrevistado/a. La consigna domiciliaria fue realizar la entrevista a algún compañero/a, amigo/amiga, primo/a, hermanos/a. En el segundo encuentro, trabajamos en plenario qué tecnologías elegían, qué les gustaba hacer con ellas, qué emociones les despertaban. Luego, para el género crónica, realizamos un relato ficcional sobre “un día común con las tecnologías”. En el tercer encuentro, en el inicio escuchamos *podcasts* de niños/as de otras experiencias, construimos la idea de un guion para una rutina radial. En un segundo momento, elaboraron un guion en grupo sobre qué hacían en pandemia con las tecnologías, ensayaron y luego se grabaron dos *micropodcasts*.

En relación al tiempo de la pandemia, las narraciones giraban en torno a juegos compartidos, grabaciones y ediciones de videos para TikTok, visionado de YouTube, particularmente *youtubers*. Contaban anécdotas divertidas, pero también el miedo a la enfermedad de parientes o la tristeza por la muerte de seres queridos. En un diálogo durante el encuentro, niños y niñas cuentan sus sensaciones en pandemia:

I: ¿Y cómo te sentías?

P: Aburrida. Nunca me gustó esa manera de estudiar (en la virtualidad). Era más lindo presencial.

I: ¿Qué extrañabas de lo presencial?

P: A mis amigos, o estar menos tiempo en la casa para no limpiar.

I: ¿Y qué no te gustaba en la pandemia?

P: Que a veces cuando se iba la señal tardaba mucho en llegar y era aburrido todo el tiempo.

I: ¿Pero no tenía ningún juego sin Internet?

P: No.

I: Dependías sí o sí de Internet, ¿y qué más hacías?

P: También a veces venían mis primas a la casa, jugábamos un rato o hacíamos videollamadas Y así charlábamos un rato.

I: ¿Y qué no les gustaba de eso?

P: Que a veces se tildaba. Cuando hacíamos videollamadas se tildaban los celulares.

I: ¿Por qué se enojaban con eso?

P: Y hacían ruidos. O sea, cuando estábamos cerca, cuando mi hermana estaba haciendo videollamadas y encima estábamos en la misma casa, en distintos cuartos, llamábamos y se escuchaba el ruido.

[...]

W: Me considero una persona libre, no me gusta estar encerrada.

J: En la pandemia yo dormía mucho y veía animé.

W: Cuando no había Internet o cuando estábamos aburridos con mis hermanos, mis tres hermanos, vamos a mi cuarto, apagamos la luz y con la linterna empezamos a rapear y a jugar... nos poníamos pistas musicales con el celu.

P: Yo lo que extraño es que siempre estábamos todos de familia ahí. Pero ya ahora no. Siempre están trabajando unos y otros no.

(Nota de campo, Taller de *podcast*, Encuentro 3, I: Coordinadora, P, W y J: niñas participantes).

A pesar de recordar negativamente el encierro, “el querer ser libres”, hay una nostalgia en la voz y las palabras de estas niñas al recordar un tiempo juntos en familia. Compartir y estar “ahí”.

Acerca de las emociones

Consideramos que las tecnologías digitales son tecnologías afectivas y constituyen una vía de expresión de emociones y participan en la configuración de las subjetividades (Serrano, 2015). En este sentido, por un lado, la materialidad del dispositivo permite y promueve diferentes posibilidades; TikTok, YouTube, videojuego, aplicaciones educativas, plataformas de *streaming* tienen distintas modalidades de interacción y estimulan disímiles competencias. A continuación, analizaremos algunas de sus características en relación a las emociones de niños y niñas del Taller de *podcast*.

Niño: Hola, me llamo Tiago y te voy a hacer unas preguntas... primero ¿cómo te llamas y cuantos años tienes?

Niña: Yo me llamo Wendy y tengo 11 años.

Niño: ¿Qué tecnologías usas?

Niña: Uso más YouTube o Twitch.

Niño: ¿Y por qué te gusta?

Niña: Me gusta usar mayormente Twitch porque ahí veo directos de otras personas, de famosos que hacen contenidos graciosos de videojuegos.

Niño: ¿Qué cosas de los videojuegos te gustan?

Niña: Mm me gusta, no sé, no juego mucho, es que hay diferentes videojuegos, juego mayormente videojuegos para matar o peleas, y me gusta porque ahí me puedo estresar un poquitito... me estreso mucho y me puedo desahogar.

Niño: ¿Te gusta algún programa?

Niña: Emm, no sé, no conozco algunos programas.

Niño: ¿Qué tecnología te gustaría tener?

Niña: Me gustaría tener una computadora, una PC para jugar con mejor movilidad y todo eso.

(Entrevista realizada entre niñas/os, Taller de *podcast*, Encuentro 1).

Es interesante el uso de la expresión “desahogo” como descriptor de la sensación física, corporal, que emerge al usar los videojuegos, esta sensación fue compartida por quienes participaron del Taller, según observamos a lo largo de los encuentros. También surge de las respuestas abiertas de las cuidadoras en las encuestas. La reacción física predominante es el cuerpo expresándose a través de “gritos”, “malas palabras”, “risas”. Todas ellas constituyen formas de sacar hacia afuera emociones y sensaciones provocadas por el juego, pero también aquellas acalladas en la cotidianeidad. De modo que los juegos sirven como válvula de escape, de “desahogo”. David Le Breton (2019, s.n.) señala sobre la risa,

En el reír, el cuerpo tiene un máximo impacto por el estado de *shock* en el que entra la persona, al producir una respiración entrecortada que libera el momento, encarnando un breve escape fuera de lo cotidiano y haciendo volar en destellos las identidades [...]; el reír es como una goma que borra la rudeza de las circunstancias para no ceder a la pesadez del momento convirtiéndose en una anestesia que mina la gravedad.

Desde una perspectiva médica, la risa es un modo de descarga del sistema nervioso central, donde el cuerpo se expresa espontáneamente. Por otro lado, en el siguiente fragmento podemos reconocer la centralidad del cuerpo también en expresividad de lo que siente. Uno de los niños fue haciendo gestos, que una de las coordinadoras fue describiendo, planteó un juego a modo “dígalos con mimica” para dar cuenta de una situación que le producía estrés.

I: Acá, ¿usan videojuegos? ¿Qué emoción hay?

E: Me estreso.

I: ¿Te estresas? ¿Vos?

S: Se estresan cuando juega, se agarra la cabeza, ya te acordas y ayy.

I: ¿Cómo?

S: Llegas adonde... y te morís, ayy, justito faltaba poco, y te agarrás la cabeza, gritás ¡Gritás!

I: Y... ¿te dura un rato o te olvidás rápido?

E: Sí, rápido.

(Nota de campo, Taller de *podcast*, Encuentro 2, I y S: Coordinadoras, E: niño).

En este intercambio hay una complicidad con las coordinadoras del Taller, pero también “una puesta en escena”, un cuerpo que expresa, que da cuenta del carácter performático de las tecnologías particularmente en los juegos: se muere una y otra vez, en algunos casos los/as compañeros/as te pueden salvar, curar, ayudar, y vos a ellos/as. Esa experiencia virtual tiene un impacto en su experiencia real, como señala una mamá.

Sí, yo hace como una semana que me despierto con el grito de “¡cúrame, cúrame, cúrame!”. Y era una cosa de que yo digo “¡ay, qué pasa!”. Y era que estaba jugando a ese jueguito y resultaba a todos, cúrame, cúrame, y era la madrugada y digo algo le ha pasado y era la reacción, digo sienten que están ahí (Entrevista grupal, C, Referente, junio 2023).

Este relato muestra, por un lado, el modo en que afecta, impacta, la tecnología en el cotidiano. Y, por otro lado, la sensación de desconcierto de las cuidadoras que no saben cómo acompañar estos nuevos escenarios virtuales por ellas desconocidos. La siguiente nube de palabras está conformada por las expresiones de estas personas en relación a la emociones que reconocen en los niños, las niñas y los/as adolescentes al jugar.

La encuesta sirvió como disparador en los distintos grupos

adulto asume su desconcierto, reconoce la necesidad de pistas para comprender estas reacciones.

El aburrimiento se manifiesta como la emoción más dicha por NNYA en los Talleres, en general refiere a un estado previo a tener acceso al celular, los videojuegos. La tecnología viene a resolver ese malestar en un tiempo donde no hay lugar para el aburrimiento. No obstante, si sacamos esa expresión del listado, la nube cambia.

Nube de Palabras 5. Emociones autopercebidas por NNYA frente a las pantallas. Área metropolitana Córdoba, Mendoza y Santiago del Estero. Año 2023



Fuente: Elaboración propia con base de datos de los talleres realizados.

Las situaciones que más “estrés”, “enojo” y “ansiedad” provocan tienen que ver primero con el acceso o quedarse sin Internet o que esté lento. Segundo, con las dinámicas propias de los juegos de competición o pelea.

Niña: Que a veces cuando uso el celular se tilda o...

Niño: ¿Te estresa?

Niña: Me estresa cuando no responden las aplicaciones... yo hoy tengo *tablet*, pero mi *tablet* ahora se me apaga, no sé por qué no prende, y cuando yo jugaba, se me tildaba y, bueno, no podía jugar ningún juego, ni el *Free Fire* podía jugar porque se me salía, el *Roblox* sí, pero el *Minecraft* no porque salía plata.

(Nota de Campo, Taller de *podcast*, Encuentro 3).

P: Está bueno en el programa contar gritos, está bueno a veces jugando se descontrola la lengua.

J: A veces, jugando, se descontrola. ¿Y qué pasa cuando, por ejemplo, se descontrola?

P: Ah, me asusta y me enoja cuando me mata.

(Nota de campo, Taller de *podcast*, Encuentro 2, J: Coordinadora, P: niña).

La narrativa de niños, niñas, adolescente y adultos/as se encuentran al reconocer el carácter dinámico, inconstante, cíclico de las emociones que despiertan la experiencia con los videojuegos.

Conocimientos y aprendizajes

Niña 1: Hola, me llamo Naila y te voy a hacer una entrevista de tecnología. ¿Qué app te gusta más?

Niña 2: Me gusta Duo [Duolingo] porque puedo hablar en diferentes idiomas para aprender.

Niña 1: Y esa aplicación ¿la usas más o qué?, ¿con quién juegas?

Niña 2: Con mi hermana.

Niña 1: ¿Desde cuándo juegas?

Niña 2: Desde los 10 años ya.

Niña 1: ¿Por qué te gusta?

Niña 2: Porque puedes aprender distintos idiomas y cuando yo viaje a otro país, puedo aprender eso.

Niña 1: ¿Qué te parecen los videojuegos?

Niña 2: En algunos videojuegos, pues nos enseñan diferentes cosas, como en peleas, nos pueden enseñar a ser malos, pero eso es según como le gusta.

Niña 1: Emm bueno, gracias por participar.

(Entrevista realizada entre niñas/os, Taller de *podcast*, Encuentro 1).

No solo inglés, también portugués y japonés son idiomas de interés para dos niñas del Taller que intercambian frases aprendidas en las aplicaciones. Una de ella cuenta “estoy aprendiendo portugués porque quiero viajar para conocer Brasil”. En la pandemia muchas refieren que aprendieron a usar apps de edición de video y sonido, que hacen sus propios contenidos juntos con sus amigas, primas. Quienes participaron en este espacio reconocen el carácter lúdico, de aprendizaje y colaboración que implican las tecnologías. También las cuidadoras entienden a los dispositivos como espacio de aprendizajes múltiples y la distancia generacional con las propias trayectorias

También se observó que las niñas tienen mucho más conocimiento, pero así, volando, de la tecnología, y así inclusive las mamás mandaban mensajes a los hijos y le preguntaba de como se llama el juego que ve, que juega y los chicos les mandan que *Roblox*, que esto, que lo otro... las mamás saben que las niñas tienen Internet en la casa, tiene celular, tienen wifi, saben que están jugando todo el día, las emociones que eso les genera, los datos de las madres, pero no saben puntualmente los juegos, los nombres, encima todos en inglés, entonces como que las mamás que contestaban con los nombres fueron dados por las niñas... Las niñas decían “mira, mamá, hacemos esto, y me parece que *Roblox* ganó en el 98 % (Entrevista grupal, I, Referente, junio 2023).

Esta es una de las demandas más claras que surgió del estudio: el desconocimiento acerca de los contenidos y plataformas, junto al desconcierto de cómo intervenir en relación a las emociones y reacciones que despiertan algunas interacciones digitales en NNYA.

Consideraciones finales

En esta investigación nos preguntamos por las experiencias digitales de niños, niñas y adolescentes que participan de la organización

Barrios de Pie en tres provincias argentinas: Córdoba, Mendoza y Santiago del Estero. Colocamos el interés en el acceso, en el uso y en las relaciones que construyen NNyA con las tecnologías –socialidad, comunicación, afectividades, sentidos y emociones– durante y después de la pandemia por COVID-19. Consideramos que avanzar en esta dirección no solo aporta al conocimiento sobre el estado de situación de la agenda de derechos humanos de NnyA, sino también nos aproxima a un diagnóstico sobre los lazos sociales en contextos de creciente mediatización.

En ese marco, llevamos adelante un abordaje multimetodológico que presentó dos etapas. Una primera de corte cuantitativo, que consistió en un relevamiento sobre acceso, tipo y uso de tecnologías en el área metropolitana de las provincias mencionadas. Bajo un muestreo intencional, se encuestaron personas cuidadoras adultas pertenecientes a 355 hogares donde viven 781 NNyA que tienen entre 6 y 17 años de edad. La segunda etapa de corte cualitativo estuvo conformada por un ciclo de talleres expresivo creativos con NNyA donde abordamos las prácticas, sentidos y sentires que ponen en juego a la hora de vincularse con los entornos digitales y sus horizontes de expectativas. El Taller de *podcast* se realizó de manera presencial en el barrio Comunidad Renó de la ciudad de Córdoba, instancia donde participaron diez niñas y dos niñas de 10 a 13 años. El Taller de narrativas fotográficas se realizó vía *streaming* en las diferentes provincias con la participación de cuatro niñas y diez niños de 8 a 9 años.

En relación al relevamiento, podemos mencionar que se encuestaron 355 personas cuidadoras, en su mayoría mujeres (92,9 %). El 77 % de ellas destinan entre diez y veinticuatro horas diarias a esta actividad, en tanto que la relación de parentesco predominante es la de madre-hijo/a. Los agrupamientos de edad de NNyA más representativos fueron de 6 a 9 años (42 %), 13 a 15 años (27,7 %) y 10 a 12 años (20 %). En los hogares, el equipamiento tecnológico disponible en el 95,5 % de los casos es el celular. Este artefacto condensa,

además de su función de teléfono, la de cámara de fotos, consola de videojuegos, radio, equipo de música y televisor. Esta postal resulta coincidente en todas las provincias.

De acuerdo a lo manifestado por las cuidadoras, el tiempo promedio que pasan frente a pantallas (TV, celular, *tablet*, computadora) es de cinco horas diarias. Durante la pandemia este tiempo se incrementó a ocho horas. Las percepciones de lo que fue diferente respecto al uso de tecnologías durante el confinamiento estuvieron vinculadas principalmente a emociones (tristeza, aburrimiento, ansiedad, desánimo), afectividades (alternativa de entretenimiento y socialización al no poder salir) y aprendizajes educativos (uso para tareas y clases virtuales). Si bien todas ellas se observan en la relación que sostienen NNyA con las tecnologías en la pospandemia, actualmente el entorno digital no se presenta como “la” única opción para informarse, entretenerse e interactuar en la práctica cotidiana.

Durante los talleres expresivo creativos, también emergió la predominancia del celular, fue retratado en las producciones infantiles del Taller de fotografía con centralidad. Por ejemplo, en la serie de imágenes que componen la consigna “Yo recuerdo...” se expresa el encierro y la fuerte presencia de dispositivos móviles para la totalidad de actividades cotidianas. Aunque también aparecen otros objetos (no siempre digitales) en las narrativas fotográficas de NNyA para hablarnos de sus recuerdos de la pandemia, tales como televisores, auriculares, *netbooks*, cuadernos, juegos, peluches, barbijos, rompecabezas, como también personas: madres, hermanos/as, parientes.

Las narraciones de ese tiempo de excepcionalidad giraron en torno a juegos compartidos, grabaciones y ediciones de videos para TikTok, visionado de YouTube, particularmente *youtubers*. Contaron anécdotas divertidas, pero también el miedo a la enfermedad de parientes o la tristeza por la muerte de seres queridos. En la actualidad se extraña el “estar juntos” de manera permanente.

Un hilo de sentido que atraviesa los relatos en el tiempo hasta llegar al presente son los vínculos intergeneracionales que se traman cotidianamente en la relación que NNyA construyen con los dispositivos tecnológicos. A diferencia de otras investigaciones donde se reporta un uso individual de la tecnología, aquí encontramos formas de visionar, jugar e interaccionar que involucran a pares, madres, padres o la familia en general.

Las tecnologías digitales son tecnologías afectivas y constituyen una vía de expresión de emociones y participan en la configuración de las subjetividades. En este sentido, por un lado, la materialidad del dispositivo permite y promueve diferentes posibilidades; TikTok, YouTube, videojuegos, aplicaciones educativas, plataformas de *streaming* tienen distintas modalidades de interacción y estimulan disímiles competencias. Por ejemplo, en relación a los videojuegos, los más referidos fueron *Free Fire*, *Roblox* y *Minecraft*. Todos ellos van definiendo capacidades, pérdidas, ganancias, competencia y colaboración; requieren del aprendizaje de estrategias. Constituyen una forma de aprendizaje activo que permite al/a la jugador/a tener cierto control sobre la actividad del juego y participar en la interacción. Aunque, a la par, NnyA nos manifestaron que les posibilita “desahogarse”, “desaburrirse”. En concordancia, esto también se observa en las respuestas abiertas de las cuidadoras en las encuestas. La reacción física predominante es el cuerpo expresándose a través de “gritos”, “malas palabras”, “risas”. Todas ellas constituyen formas de sacar hacia afuera emociones y sensaciones provocadas por el juego, pero también aquellas acalladas en la cotidianidad. Las situaciones que más “estrés”, “enojo”, “ansiedad” provocan tienen que ver, primero, con el acceso o quedarse sin Internet, o que esté lento. Segundo, con las dinámicas propias de los juegos de competición o pelea. De modo que las narrativas de niños, niñas, adolescente y adultas se encuentran al reconocer el carácter dinámico, inconstante, cíclico de las emociones que despiertan la experiencia con los videojuegos. Ante esto,

imperera una sensación de desconcierto por parte de las cuidadoras que no saben cómo acompañar estos nuevos escenarios virtuales por ellas desconocidos.

Si bien el trabajo de cuidar es a tiempo completo, en esta investigación pudimos observar que lo digital suele quedar por fuera de la órbita de este quehacer cotidiano. En esta dirección, la potencialidad del relevamiento realizado les permitió aproximarse a conocer más de cerca la relación entre las infancias/adolescencias y la tecnología: consumos, preferencias, horas frente a las pantallas. Y, además, a manifestar sus preocupaciones sobre el establecimiento de regulaciones, los riesgos que perciben, como también las posibilidades fructíferas que reconocen en los entornos digitales para aprender e interactuar.

En este sentido, consideramos que la guía de los/as adultos/as y la interacción social juegan un rol determinante en el aprendizaje de NNyA. Desde nuestra perspectiva, el debate acerca del uso de tecnología por parte de niños/as pequeños/as debe ampliar su foco para estudiar y reflexionar cómo proveer aprendizajes que amplíen y complementen las posibilidades que los medios tradicionales ya brindan. Elegir aplicaciones con buen diseño, que se adapten al desarrollo de los/as niños/as y que presenten contenido adecuado es una parte importante de los aspectos a tener en cuenta, pero no son los únicos. Leerle al/a la niño/a, interactuar con él/ella, dirigir su atención, participar con ellos/as en sus juegos son aspectos claves para el aprendizaje. Es innegable que pueden adquirir ciertos aprendizajes “solos/as”, pero la interacción social juega un rol fundamental en el aprendizaje.

Bibliografía

Andonegui, Fernando y Samaniego, Flavia (2019). Políticas de inclusión digital en la región de Latinoamérica. En Silvia Lago Martínez (coord.), *Políticas públicas e inclusión digital: un recorrido por los Núcleos de Acceso al Conocimiento* (pp. 15-39). Buenos Aires: Teseo.

Cabello, Roxana y Lago Martínez, Silvia (2023) (eds). *Cultura, ciudadanía y educación en el entorno digital*. Buenos Aires/Montevideo: CLACSO/RIAT.

Cabello, Roxana y Alonso, Juan Manuel (2019). Encuesta sobre apropiación de tecnologías por parte de niños y niñas de 6 a 8 años. *RevCom*, (9), 1-15. <https://doi.org/10.24215/24517836e025>

Cabello, Roxana (comp.) (2017). Introducción. La comprensión de los vínculos que establecemos con las tecnologías. En Roxana Cabello y Adrián López (eds.), *Contribuciones al estudio de procesos de apropiación de tecnologías* (pp. 11-21). Buenos Aires/Rada Tilly: Del Gato Gris/RIAT.

Crovi Druetta, Delia (2019). Prácticas de apropiación e interacción en la cultura digital. En Roxana Cabello y Adrián López (eds). *Contribuciones al estudio de procesos de apropiación de tecnologías* (pp. 25-38). Buenos Aires/Rada Tilly: Del Gato Gris/RIAT.

Da Silva Ramos, Mónica Elena (2019). Apropiación de artefactos tecnológicos en la niñez mediante un modelo narrativo y colaborativo. En Ana Laura Rivoir y María Julia Morales (coord.), *Miradas críticas de la apropiación en América Latina* (pp. 161-174). Buenos Aires: CLACSO.

Duek, Sara Carolina y Benítez Larghi, Sebastián (2018). Infancias y tecnologías en Argentina: Interacciones y vínculos intergeneracionales. *Nómadas*, (49), pp. 121-135.

Ente Nacional de Comunicaciones [ENACOM] (2022). Penetración de Internet fijo (accesos por cada 100 hogares). <https://datosabiertos.enacom.gob.ar/visualizations/32226/penetracion-deinternet-fijo-accesos-por-cada-100-hogares/>

Espoz, María Belén e Ibáñez, Ileana (2008). Subjetividades en contextos de pobreza: Aportes a una metodología expresivo-creativa para re-inscribir prácticas de niños/as y jóvenes de “Ciudad De Mis Sueños”. *Perspectivas de la comunicación*, 1(2), 72-83.

UNICEF (2022). Encuesta rápida sobre la situación de la niñez y la adolescencia. Informe de Resultados. Sexta Ronda. Buenos Aires.

Jenkins, Henry (2021). *Cultura Transmedia: La creación de contenido y valor en una cultura en red*. Barcelona: Gedisa.

Ibáñez, Ileana (2020). *Infancia(s) y experiencia(s) en una ciudad socio-segregada: Violencias, Afectividades y Creatividad, Córdoba (2008-2012)*. [Tesis de doctorado]. Universidad Nacional de Córdoba, Córdoba, Argentina.

Lago Martínez, Silvia; Gendler, Martín y Méndez, Anahí (2019). Los núcleos de acceso al conocimiento. *Textos y contextos desde el Sur*, (5), 45-63. <http://www.revistas.unp.edu.ar/index.php/textosycontextos/article/view/44>

Lago Martínez, Silvia; Amado, Sheila Jazmín y Mauro, Mirta (2015). Inclusión digital en Argentina y en el Cono Sur: un acercamiento a las políticas públicas. Silvia Lago Martínez Silvia y Néstor Horacio Correa, *Desafíos y dilemas de la Universidad y la ciencia en América Latina y el Caribe. Siglo XXI* (pp. 633-642). Buenos Aires: Teseo.

Le Breton, David (8 de abril de 2019). La antropología de la risa [ponencia]. *Conferencia de la Cátedra Alfonso Trelles, Tec Cultural*. Estado de México.

Murillo, Juan Carlos (2021). El lugar importa: brecha digital y desigualdades territoriales en tiempos de COVID-19. Una revisión comparativa sobre la realidad argentina, sus provincias y principales centros urbanos. *Argumentos*, (24), 66-100.

Ramiro, Julia y Alemán Bracho, Carmen (2018). Las políticas emocionales de la infancia e Internet: el caso español. *Revista de Estudios Políticos*, (182), 225-249. <https://doi.org/10.18042/cepc/rep.182.08>

Scolari, Carlos (2020). Las interfaces de nuestra sociedad están en crisis y llegó la hora de rediseñarlas. En Sandra Valdetaro (comp.), *Conversaciones en pandemia* (pp. 10-17). Rosario: UNR Editora.

Sibilia, Paula (2012). *¿Redes o paredes? La escuela en tiempos de dispersión*. Buenos Aires: Tinta Fresca.

Serrano-Puche, Javier (2015). Emociones en el uso de la tecnología: Un análisis de las investigaciones sobre teléfonos móviles. *Observatorio (OBS*) Journal*, 9(4), 101-112.

Anexo

Tabla 2. Equipamiento en el hogar (%)

Tenencia	Celular	TV	Smart TV	Parlante	Equipo de música	Tablet	Radio	DirectV	Notebook-Netbook	PC Escritorio	Consola de videojuegos	Microfono	Palo selfie/Tripode
Tiene	95,5	67,4	47,6	37,1	25,8	24,6	23,5	19,8	17,80	14,9	10,2	5,9	5,9
No tiene	4,5	32,6	52,4	62,9	74,2	75,4	76,5	80,2	82,2	84,5	89,8	94,1	94,1
Total	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Fuente: Elaboración propia con base en datos de la encuesta realizada.

Tabla 3. ¿Cómo ven la tele en el hogar? (%)

Conexión	Internet por wifi	Telefonía móvil/Datos	Internet por tarjeta	TV Satelital	TV por cable	TDA	Router libre
No se conecta	24,9	57,1	95,5	71,7	58,6	93,8	94,9
Conexión propia	65,7	40,3	4	25,2	38,5	5,6	4,8
Conexión compartida	9,4	2,6	0,6	3,1	2,9	0,6	0,3
Total	100	100	100,1	100	100	100	100

Fuente: Elaboración propia con base en datos de la encuesta realizada.

Tabla 4. Diferentes consumos de pantallas de NNyA (%)

Consumos	%
YouTube	79,0
TV cable/satelital	49,2
TikTok	47,4
WhatsApp	43,4
Videojuegos en línea	34,8
Plataformas	28,7
Instagram	23,9
Facebook	18,6
E-mail	8,9
Videojuegos de consola	6,2
Twitch	1,5
Twitter	1,4

Fuente: Elaboración propia con base en datos de la encuesta realizada

Tabla 5. Consumos de pantallas según grupos etáreos (%)

Consumos	6 a 9 años	10 a 12 años	13 a 15 años	16 a 17 años
TV cable/satelital	20,2	16,2	10,1	7,6
Plataformas	10,5	7,7	7,3	7,1
YouTube	31,3	23,6	17,8	14,5
Videojuegos en línea	11,7	11,1	8,6	9,4
Videojuegos de consola	1,7	2,4	1,5	1,5
E-mail	0,5	1,4	3,1	7,4
WhatsApp	4,9	13,8	18,0	16,8
Facebook	1,1	3,7	8,4	11,2
Instagram	1,5	4,6	11,7	13,0
TikTok	15,9	15,3	12,7	9,7
Twitch	0,5	0,2	0,3	1,0
Twitter	0,3	0,2	0,5	0,8
Total	100,0	100,0	100,0	100,0

Fuente: Elaboración propia con base en datos de la encuesta realizada.

Tabla 6. Niños, niñas y adolescentes que tienen cuenta propia en redes sociales según grupo de edad (%)

		En relación a las redes sociales, ¿tiene cuenta propia este niño/a?		Total
		Sí	No	
Grupos edad	6 a 9 años	8,7	91,3	100
	10 a 12 años	20,7	79,3	100
	13 a 15 años	58,9	41,1	100
	16 a 17 años	86,8	13,2	100

Fuente: Elaboración propia con base en datos de la encuesta realizada.

Tabla 7. ¿Qué hacen niños, niñas y adolescentes en las redes sociales? Distribución porcentual por grupo de edad

Acciones	6 a 9 años	10 a 12 años	13 a 15 años	16 a 17 años
Ver	57,3	28,1	18,0	16,1
Subir fotos y videos de otros	6,4	7,5	7,8	7,9
Subir fotos y videos propios	3,0	10,0	11,4	11,6
Compartir historias propias	1,9	6,3	10,4	10,2
Comentar	4,5	8,8	8,4	10,5
Usar emoticones	4,9	6,8	7,8	7,1
Usar reacciones	8,6	6,5	7,3	8,8
Subir estados	5,2	12,3	12,4	12,4
Mensajear	7,5	13,0	15,3	13,6
Retwittear	0,4	0,3	1,0	1,4
Realizar desafíos	0,4	0,5	0,2	0,6
Total	100,0	100,0	100,0	100,0

Fuente: Elaboración propia con base en datos de la encuesta realizada.

*Tabla 8. ¿En qué momento del día miran más pantallas?
Distribución porcentual por grupos de edad*

	¿En qué momento del día mira más pantallas este niño/a?			Total
	Mañana	Tarde	Noche	
6 a 9 años	12,9	55,2	31,9	100
10 a 12 años	11,5	58,6	29,9	100
13 a 15 años	14,9	29,1	56,0	100
16 a 17 años	5,4	31,1	63,5	100

Fuente: Elaboración propia con base en datos de la encuesta realizada.

Tabla 9. Consumos durante pandemia (%)

Consumo	%
YouTube	67,1
TV cable/satelital	56,3
WhatsApp	46,2
TikTok	36,3
Plataformas	24,5
Videojuegos en línea	20,5
Instagram	16,2
Facebook	15,0
E-mail	11,8
Videojuegos de consola	6,2
Twitter	1,2
Twicht	0,9

Fuente: Elaboración propia con base en datos de la encuesta realizada.

Tabla 10. Consumos pandemia. Distribución porcentual por grupos de edad

Consumo	6 a 9 años	10 a 12 años	13 a 15 años	16 a 17 años
TV cable/satelital	23,5	19,1	12,7	10,9
Plataformas	8,7	7,3	6,8	6,3
YouTube	26,9	21,0	16,6	14,5
Videojuegos en línea	14,3	13,5	11,0	12,2
Videojuegos de consola	2,6	2,3	1,5	1,0
E-mail	1,3	3,7	3,6	7,9
WhatsApp	8,9	15,4	18,5	17,4
Facebook	0,9	3,3	7,6	9,2
Instagram	0,4	2,9	9,8	9,9
TikTok	12,2	10,8	11,3	10,2
Twicht	0,0	0,4	0,2	0,3
Twitter	0,2	0,4	0,4	0,3
Total	100,0	100,0	100,0	100,0

Fuente: Elaboración propia con base en datos de la encuesta realizada.

Tabla 11. ¿Por qué motivos permite que usen pantallas?
Distribución porcentual según grupos de edad

¿Por qué motivos permite que usen pantallas?								
	Para que sepa manejarse con la tecnología	Para que se relacione con otros niños/as, amigos/as, familiares	Para hacer tareas escolares	Para que amplíe los conocimientos de la escuela	Porque me queda cómodo para hacer mis cosas (cocinar, trabajar, limpiar la casa)	Para que se diviertan	Otros motivos	Total
6 a 9 años	12,2	6,2	21,9	15,1	11,8	30,8	1,9	100,0
10 a 12 años	14,2	12,8	26,1	16,4	7,4	21,6	1,4	100,0
13 a 15 años	16,3	17,5	25,1	18,7	4,4	15,8	2,2	100,0
16 a 17 años	17,6	14,9	23,9	18,9	5,4	18,5	0,9	100,0

Fuente: Elaboración propia con base en datos de la encuesta realizada.

*Tabla 12. ¿Con qué frecuencia le pone límites al tiempo que pasan frente a las pantallas?
Distribución porcentual según grupos de edad*

Grupos de edad	¿Con qué frecuencia le pone límites al tiempo que pasan frente a las pantallas?				Total
	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	
6 a 9 años	5,7	6,9	27,1	60,3	100,0
10 a 12 años	6,4	9,8	30,1	53,8	100,0
13 a 15 años	12,3	9,4	36,2	42,0	100,0
16 a 17 años	14,1	16,9	45,1	23,9	100,0

Fuente: Elaboración propia con base en datos de la encuesta realizada.

*Tabla 13. ¿Con qué frecuencia les prohíben los contenidos?
Distribución porcentual según grupos de edad*

Grupos de edad	¿Con qué frecuencia les prohíben los contenidos?				Total
	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	
6 a 9 años	3,2	12,3	27,9	56,5	100,0
10 a 12 años	7,9	3,1	37,8	51,2	100,0
13 a 15 años	9,3	11,2	31,8	47,7	100,0
16 a 17 años	15,3	16,9	35,6	32,2	100,0

Fuente: Elaboración propia con base en datos de la encuesta realizada.