

La Educación en la Era Digital

Por una Infancia Saludable y Feliz

Resumen Ejecutivo



La pandemia de COVID-19 nos ha recordado que las escuelas no son solo lugares para el aprendizaje académico. Las escuelas son parte del tejido social de nuestras comunidades, y de ellas se espera que contribuyan al desarrollo óptimo de todos los niños y niñas, especialmente de los más vulnerables, tanto en el plano académico, como en el social, físico y psicológico. Equilibrar estos diferentes elementos ha sido durante mucho tiempo un desafío. En la era digital, el desafío es todavía mayor.

Comprender la naturaleza de la infancia hoy en día es un paso necesario para que la educación pueda cumplir estos objetivos. Este informe se centra en la intersección entre el bienestar físico y las tecnologías digitales, y explora el importante papel del juego y la toma de riesgos en el aprendizaje. Examina las presiones de la vida moderna y la resultante "búsqueda de la perfección" en las esferas física, cognitiva y académica. Examina cómo los sistemas educativos capacitan al alumnado para que tome decisiones informadas respecto a su salud y bienestar, y cómo les protege de posibles daños. El volumen termina con una mirada sobre el rol decisivo que el profesorado y los acuerdos con otros actores clave pueden tener en lograr estos objetivos. Este informe es el complemento de [Educación e Infancia en el Siglo XXI: El Bienestar Emocional en la Era Digital](#).

Parte I: A modo de introducción: ¿Quiénes son los niños y niñas del siglo XXI? ¿Cuál es el impacto de la digitalización?

La **parte I** explora las tendencias existentes en materia de salud física y tecnologías digitales. El Capítulo 1 proporciona una descripción general del volumen, identificando qué ha cambiado en la vida de los niños del siglo XXI y, lo que es igualmente importante, qué no. El Capítulo 2 revisa los principales indicadores de la salud física en la infancia, destacando las mejoras en la vida de los niños en el último medio siglo: acceso a una mejor atención médica, a mayor seguridad pública y a sistemas de apoyo al bienestar físico y mental. Al mismo tiempo, las tasas de obesidad infantil han aumentado y los mismos niños informan que duermen menos horas y tienen peores hábitos alimenticios. El capítulo termina con una mirada a los desafíos identificados como prioritarios entre los ministerios de educación de los países de la OCDE y otros países socios, que incluyen el sobrepeso y la obesidad, y a las interconexiones que existen entre ellos.

El Capítulo 3 destaca las tendencias en el uso de tecnologías digitales por parte de los niños, que acceden a las herramientas digitales con mayor frecuencia y a edades más tempranas. Las tecnologías digitales potencian la autoexpresión, la búsqueda de información y la socialización de los niños. En momentos de necesidad, la ayuda necesaria puede estar a solo una llamada telefónica o un mensaje de WhatsApp. El capítulo concluye destacando los desafíos políticos prioritarios para los ministerios de educación en los países miembros de la OCDE y otros países socios, como la ciudadanía digital y el ciberacoso.

La calidad de esta traducción y su conformidad con el texto en el idioma original son de exclusiva responsabilidad del autor(es) de la traducción. En caso de cualquier discrepancia entre la obra original y la traducción, prevalecerá el texto de la obra original.

Parte II: ¡A jugar!

La **parte II** del volumen explora el lado serio del juego y el papel clave de la toma de riesgos para el aprendizaje y el desarrollo saludable. El capítulo 4 explica cómo el juego físico, con sus situaciones estimulantes y también aterradoras, permite que los niños aprendan a dominar sus miedos.

Sostiene que los esfuerzos recientes para proteger a los más pequeños de posibles lesiones han reducido sus oportunidades, tanto para la actividad física como para aprender a manejar el riesgo. Finaliza con sugerencias de prácticas y políticas necesarias para revertir esta situación. El Capítulo 5 cambia de tema para centrarse en el juego en el entorno digital, explorando los potenciales beneficios cognitivos de los videojuegos y cómo la industria del videojuego ha influido en la naturaleza del juego en sí. Destaca la naturaleza multifacética de la actividad digital y la importancia de desagregar términos como "tiempo de pantalla" o "uso de la tecnología" para comprender qué políticas son realmente beneficiosas, y cuándo y cómo se deben adoptar.

El capítulo 6 explora la historia de la mercantilización tanto del juego como del aprendizaje. Sostiene que no debemos subordinar el juego a una mera función instrumental como facilitador del proceso de aprendizaje, y que el aprendizaje en sí no debe confundirse con los resultados del sistema de educación formal. El capítulo termina con una serie de preguntas dirigidas a la política pública, y a las familias, jóvenes y escuelas.

Parte III: La búsqueda de la perfección

En los últimos casi 30 años ha habido un aumento en las expectativas de perfección prescritas socialmente, exacerbadas por las redes sociales y la cultura de éxito que las impulsa. La **Parte III** de este volumen explora esta cuestión desde tres dimensiones diferentes: la física (imagen corporal), la cognitiva (uso de drogas inteligentes) y la digital (presiones relacionadas con el mito del nativo digital).

El Capítulo 7 examina cómo el crecimiento de las redes sociales se relaciona con las preocupaciones por la imagen corporal a través de la promoción de ideales de apariencia física irreales e inalcanzables. El capítulo 8 aborda la presión a la que se enfrentan los niños en términos de éxito académico, lo que puede contribuir a un aumento preocupante en el uso de potenciadores cognitivos farmacéuticos en ausencia de necesidad médica. Si bien estas prácticas pueden no estar muy extendidas, un número considerable de niños y jóvenes corren el riesgo de sufrir efectos secundarios, mientras que otros pueden sentirse presionados a tomar dichos medicamentos. El Capítulo 9 finaliza la sección con una mirada a la narrativa de los "nativos digitales", en la que se presenta a los jóvenes como usuarios digitales intrínsecamente competentes. A pesar del limitado apoyo empírico, el capítulo destaca la persistencia del término y las implicaciones negativas que puede tener para algunos jóvenes, en particular aquellos que ya experimentan formas de desigualdad social.

Parte IV: Políticas, prácticas, alianzas y la agenda pendiente

La **Parte IV** centra la atención en los propios sistemas educativos. El Capítulo 10 destaca los importantes esfuerzos que han realizado los países para empoderar a los estudiantes y jóvenes para que tomen decisiones informadas en relación a su propia salud y bienestar. Proporciona un rico conjunto de ejemplos de países de toda la OCDE, analiza la alimentación y la nutrición, las oportunidades para la actividad física y la importancia de la escuela como centro para la prestación de y apoyo a los servicios de salud. El Capítulo 11 examina los factores que socavan la seguridad infantil tanto en entornos digitales como presenciales, y el importante papel que juega la educación para mantener a las niñas y niños a salvo. Destaca políticas que van desde espacios de juego seguros y aire limpio cerca de las escuelas hasta

iniciativas de seguridad digital y anti-acoso, y explora cómo se expresa la responsabilidad de los docentes por el bienestar de los estudiantes en todos los sistemas. El Capítulo 12 analiza dos elementos cruciales para la ejecución eficaz de políticas y prácticas: la formación de docentes y las alianzas. Centrándose tanto en las habilidades digitales como en el bienestar físico de los estudiantes, proporciona un poderoso conjunto de ejemplos de políticas destinadas a desarrollar las habilidades de los docentes, así como casos innovadores de alianzas entre distintos actores.

El capítulo 13 esboza la agenda pendiente para la investigación y la política pública. Destaca las difíciles tensiones que existen en la educación y la sociedad en general: por ejemplo, el conflicto entre nuestro deseo de empoderar a los jóvenes y los enfoques de “riesgo cero” orientados a protegerles. Señala la creciente presión que se ejerce sobre jóvenes y escuelas para que sean perfectos. Identifica brechas en nuestro conocimiento y áreas de mejora, seguidas de orientaciones para la política, la investigación y la práctica educativas.

A medida que nos adentramos en el siglo XXI, cada vez más se le pedirá a la educación que trabaje con todos los ámbitos de la política pública y disciplinas de investigación. Para ayudar a los niños a prosperar académica, social, física y psicológicamente, la educación debe involucrar a una variedad cada vez más amplia de actores, incluido el sector privado. Debe continuar comprometiéndose con los desafíos que quedan fuera del discurso educativo convencional, adaptándose y cambiando de manera proactiva junto con nuestras comunidades, niños y niñas. Se lo debemos a nuestros jóvenes para separar la realidad de la ficción, tomar riesgos hacia metas ambiciosas pero alcanzables y apoyarlos para que tengan el mejor comienzo en la vida.

Traducción: Marc Fuster Rabella

Tracey Burns (tracey.burns@oecd.org)

Para más información:

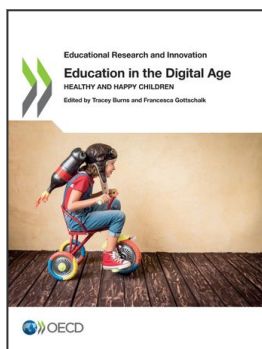
[Burns, T. and F. Gottschalk \(eds.\) \(2019\), Education in the Digital Age: Healthy and Happy Children, Educational Research and Innovation, OECD Publishing, <https://doi.org/10.1787/1209166a-en>.](#)

<http://www.oecd.org/education/ceri/21st-century-children.htm>

Imagen © Shutterstock/www.shutterstock.com

Este trabajo se publica bajo la responsabilidad del Secretario General de la OCDE. Las opiniones expresadas y los argumentos empleados aquí no reflejan necesariamente los puntos de vista oficiales de los países miembros de la OCDE. En este documento y en cualquier gráfico incluido aquí no se prejuzga la soberanía de ningún territorio, su delimitación de fronteras y límites internacionales ni el nombre de ninguno de los territorios, ciudades o zonas. Los datos estadísticos para Israel han sido suministrados bajo la responsabilidad y tutela de las autoridades israelíes pertinentes. El uso de estos datos por parte de la OCDE se hace sin prejuzgar la situación de los Altos del Golán, Jerusalén Oriental y los asentamientos israelíes en Cisjordania, según los términos del derecho internacional.

Se permite la reproducción de este resumen siempre que se mencionen los derechos de autor de la OCDE y el título de la publicación original. Todas las solicitudes de uso público o comercial y los derechos de traducción deben enviarse a rights@oecd.org. Las solicitudes de permiso para fotocopiar partes de este material para uso público o comercial deben dirigirse directamente al Copyright Clearance Center (CCC) a info@copyright.com o al Centre français d'exploitation du droit de copie (CFC) a contact@cfcopies.com.



From:
Education in the Digital Age
Healthy and Happy Children

Access the complete publication at:
<https://doi.org/10.1787/1209166a-en>

Please cite this chapter as:

Burns, Tracey and Francesca Gottschalk (eds.) (2020), "Resumen ejecutivo", in *Education in the Digital Age: Healthy and Happy Children*, OECD Publishing, Paris.

DOI: <https://doi.org/10.1787/3310d483-es>

El presente trabajo se publica bajo la responsabilidad del Secretario General de la OCDE. Las opiniones expresadas y los argumentos utilizados en el mismo no reflejan necesariamente el punto de vista oficial de los países miembros de la OCDE.

This document, as well as any data and map included herein, are without prejudice to the status of or sovereignty over any territory, to the delimitation of international frontiers and boundaries and to the name of any territory, city or area. Extracts from publications may be subject to additional disclaimers, which are set out in the complete version of the publication, available at the link provided.

The use of this work, whether digital or print, is governed by the Terms and Conditions to be found at <http://www.oecd.org/termsandconditions>.