# Kathy Hirsh-Pasek, psicóloga: “Tenemos que convertir las pantallas en un estímulo para la interacción humana, no en su sustituto”

**Por: Meritxell Freixas Martorell. 26/01/2025**

Reconocida por sus centenares de publicaciones y estudios sobre el desarrollo infantil a través del juego, la psicóloga estadounidense Kathy Hirsh-Pasek pone la interacción humana al centro del aprendizaje y alerta del impacto que las pantallas pueden generar en este proceso.

La académica, una de las fundadoras de la Escuela Latinoamericana de Neurociencia Educativa y Cognitiva, habla desde Chile, donde participó en la 14ª edición del Congreso Futuro, el evento más importante sobre ciencia que celebra anualmente el país sudamericano. Sus postulados apuntan a dejar atrás el aprendizaje memorístico, apostar por un método más práctico y lúdico, y utilizar las nuevas tecnologías como herramientas a favor de la interacción humana y no para sustituirla.

**¿Qué desafíos enfrentan los pilares del aprendizaje en las sociedades hiperdigitalizadas de hoy?**

La base del aprendizaje, lo que estudiamos en la llamada ciencia del aprendizaje, es cómo el cerebro interpreta y aprende de mejor forma la información. Sabemos que aprendemos mejor cuando la metodología es activa, no pasiva. Aprendemos mejor cuando las cosas nos atraen y no nos distraen; cuando se conectan con algo más que conocemos; cuando existe interacción; cuando el proceso es iterativo y cuando es divertido. El desafío es ayudar a maestros y profesores a aprender una pedagogía educativa que resalte esas características y ayude a los niños no a memorizar (lo cual es un problema en todo el mundo en este momento), sino a poder usar lo aprendido de una forma práctica y adaptativa.

> Si queremos ser más astutos que los robots, debemos ser pensadores críticos e innovadores

**¿En qué se basa su propuesta para el aprendizaje lúdico?**

Se trata, simplemente, de hacerlo más activo y atractivo. A veces será a través del juego, otras no. Pero los ordenadores memorizarán mejor que nosotros y, si queremos ser más astutos que los robots, debemos ser pensadores críticos e innovadores creativos. Necesitamos aprender de nuestros fracasos, ser mejores humanos y colaborar entre nosotros. Por eso necesitamos experiencias en la escuela que nos ayuden a adquirir ese conjunto de habilidades que serán fundamentales. Porque si todo lo que hacemos es memorizar, estamos condenados.

**¿Puede poner algún ejemplo?**

En una clase de niños pequeños, una maestra tenía problemas para lograr que los chicos aprendieran lo que se llama la recta numérica, una especie de regla con números equidistantes. Es una idea muy espacial y, en el cerebro, la forma en que la información espacial se conecta con la información matemática tiene puntos en común. Los niños podían memorizar los números, pero no podían unirlos para entender realmente lo que representaban. Su metodología se basaba en las fichas tradicionales, pero le propuse que dibujara una recta numérica en el suelo. Lo hizo. Volvió la semana siguiente y me dijo que los niños empezaron a saltar de un número al otro y que luego compararon quién había llegado más lejos.

Otro ejemplo que no tiene que ver con niños: en mis clases universitarias de Psicología, ofrecí a los estudiantes elegir un tema de su interés para aprender durante la clase. Escogieron la meditación y apliqué la metodología de la psicología al contexto de la meditación. Todos lo aprendieron mejor. Dos o tres años después, estos estudiantes regresaron y me dijeron: “Si nos diera el examen hoy, lo aprobaríamos”.

> El diseño de las tecnologías no es suficientemente bueno como para que favorezcan la interacción humana

**La tensión o el debate entre las técnicas memorísticas *versus* la metodología más práctica es ya antiguo, pero ahora, además, se le suma el impacto de la tecnología en el aprendizaje. ¿Cómo converge todo esto?**

Es tan antiguo que Sócrates ya aplicaba esta idea. En la tradición judía, por ejemplo,

tienen el concepto llamado *chavruta* que, lejos de sentarse a memorizar, invita a aprender en equipo o en parejas a través de la conversación y la interpretación. Tenemos que preguntarnos qué queremos en el futuro. En el contexto actual, tenemos que plantear cómo convertimos las pantallas en un estímulo para la interacción humana, no en su sustituto. Si dejamos que le pase por encima, correremos un gran riesgo.

**¿Qué impacto está teniendo el uso sin límites ni controles de las pantallas en la infancia y adolescencia de las nuevas generaciones?**

En este momento, el diseño de las tecnologías no es suficientemente bueno como para que favorezcan la interacción humana, sin embargo, no quiere decir que no lo sea en algún momento. El aprendizaje humano depende de lo que llamamos interacción contingente, es decir, que sea oportuna, que aporte un significado consistente y que contenga una emoción. Pongo un ejemplo de cómo esta interacción puede arruinarse si no cumple estos tres requisitos: estás hablando con alguien del maravilloso arte de Picasso y tu interlocutor te responde: '¿Te enteraste de lo que le pasó a Miguel?' Cuando, en este caso, el momento no es el adecuado, la interacción se interrumpe. Si la conversación se rompe, se rompe también el aprendizaje. Hemos estudiado a alumnos y profesores y cuando se sincronizan entre sí, aprenden mejor. Y si eso no ocurre, no se aprende. Necesitamos esa conexión de persona a persona.

Foto: Meritxell Freixas

**Las familias están muy preocupadas por la cantidad de horas que sus hijos pasan frente a una pantalla. ¿Es ese el enfoque correcto para gestionar el uso de las tecnologías?**

No, no lo es. Gran parte de esta historia tiene que ver con la calidad del contenido.

Usted no se preocuparía si su hijo comiera demasiadas verduras, pero la diferencia aquí es que gran parte de lo que hay en el mercado y de lo que los niños consumen son el símil de los ultraprocesados. La verdadera clave es cómo encontrar la calidad de contenido e, incluso si se encuentra, no deje a su hijo frente a la pantalla sin un acompañamiento. Se trata de encontrar el equilibrio y para eso los padres también tienen que estar en esa conversación. Si no saben lo que miran sus hijos, si no ejercen un poco de guardianes, entonces dejaremos que la pantalla nos gane.

> La interacción entre humanos es un factor clave del aprendizaje

**Usted ha investigado que, si bien las generaciones de padres actuales pasan más tiempo con sus hijos que sus antecesores, ese tiempo es de peor calidad y eso se debe, en buena parte, a móviles y pantallas. ¿Puede explicarlo?**

En la investigación que hice, y que muchos han hecho después de mí, pedimos a los padres que mientras enseñaban a sus hijos dos palabras sacaran su móvil para leer un mensaje que nosotros les enviamos en medio del proceso de enseñanza de esas dos palabras. Lo que pasó fue que en el momento en que se interrumpió la conversación entre padres e hijos los niños se volvieron locos: uno empezó a golpear un objeto, otro se alejó, etc. Es el hallazgo más increíblemente confiable que jamás haya visto en la ciencia. Incluso nos llamaron de un famoso programa de televisión de Estados Unidos llamado *20/20* para hacer una demostración frente a una cámara y lo hicimos. Cuando el padre cogió el teléfono, el niño de tres años salió del estudio y tuvimos que perseguirle. Es muy poderoso y demuestra que la interacción entre humanos es un factor clave del aprendizaje. Hoy estamos creando asesinos de la interacción humana.

> Si regulamos el contenido de las películas, ¿por qué no lo hacemos con las aplicaciones?

**Cada vez hay más expertos y académicos que se suman a la prohibición de utilizar el móvil antes de los 14 años. ¿Es más partidaria de regular o de prohibir?**

No soy una persona de blancos o negros. Para los menores de dos años, los pediatras británicos y estadounidenses están de acuerdo que no se debe ocupar de ninguna manera. No funciona. De los tres a los cinco años, habría que hacerlo con

límites y siempre con los padres. Al final de la primaria, puede ser útil para algunos aprendizajes, aunque siempre pensando en la calidad del contenido. Y con los adolescentes, tenemos que vigilar mucho mejor sus usos. Debería haber regulaciones sobre el contenido chatarra que está saliendo en el mundo de las aplicaciones. Si regulamos el contenido de las películas, ¿por qué no lo hacemos con las aplicaciones?

**¿Cómo impactarán los múltiples usos, cada vez más avanzados, de la inteligencia artificial en las nuevas generaciones?**

Creo que no podemos proyectar esto, es demasiado temprano y desconocemos todas las formas en las que se va a desarrollar. Estamos incluso creando personas con IA. Podrán ser interactivas, pero nunca podrán sentir y de eso va el ser humano. Somos animales muy sociales, necesitamos la conexión con los demás. Debemos asegurarnos de no sustituir al ser humano por la IA.

**LEER EL ARTÍCULO ORIGINAL PULSANDO AQUÍ**

Fotografía: El diario de la educación

**Fecha de creación**
2025/01/26