

**GENERACIÓN DE SCREENAGERS Y EDUCACIÓN: POSIBILIDADES, IMPACTOS Y
DESAFÍOS PARA LA ESCUELA CONTEMPORÁNEA
GENERATION OF SCREENAGERS AND EDUCATION: POSSIBILITIES, IMPACTS AND
CHALLENGES FOR THE CONTEMPORARY SCHOOL**

Autores: ¹Byron Carlos Reasco Garzón, ²Daniel Fabricio Contreras Moscol, ³Jeanelly Cecilia Aguilar Parra y ⁴Rosa Marianella Contreras Jordán.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9899-0900>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-5101-1039>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-3964-6488>

⁴ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-7491-664X>

¹E-mail de contacto: breasco@utb.edu.ec

²E-mail de contacto: ddanielcontrerasm@utb.edu.ec

³E-mail de contacto: jaguilarp@utb.edu.ec

⁴E-mail de contacto: rcontreras@utb.edu.ec

Afiliación: ¹*²*³*⁴Universidad Técnica de Babahoyo, (Ecuador).

Artículo recibido: 29 de Enero del 2026

Artículo revisado: 30 de Enero del 2026

Artículo aprobado: 4 de Febrero del 2026

¹Licenciado en la Ciencia de la Educación mención en Idiomas (Inglés-Francés) de la Universidad Técnica de Babahoyo, (Ecuador). Maestría en Enseñanza de Inglés como Lengua Extranjera (Educación) de la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil, (Ecuador). Máster Universitario en Educación Inclusiva e Intercultural de la Universidad Internacional de La Rioja, (España).

²Docente de la Universidad Técnica de Babahoyo, (Ecuador).

³Máster en Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros Mención en Enseñanza de Inglés graduada de la Universidad Casa Grande, (Ecuador). Máster en Administración de Empresas (MBA) graduada de la Universidad Tecnológica Ecotec, (Ecuador). Docente de la Universidad Técnica de Babahoyo, (Ecuador).

⁴Docente de la Universidad Técnica de Babahoyo, (Ecuador).

Resumen

El auge de los screenagers, jóvenes cuya socialización, ocio y aprendizaje ocurren ante pantallas, tensiona los ritmos, lenguajes y mediaciones de la escuela, generando oportunidades creativas y riesgos de atención fragmentada y desinformación. El objetivo fue analizar la relación entre screenagers y educación, identificando posibilidades e impactos, el recorrido escolar digital y los desafíos para docentes e instituciones. Se empleó una revisión narrativa focalizada en tres fuentes ancla (consumo audiovisual juvenil, marco sociocultural y crítica al mito del “nativo digital”), organizando la evidencia en matrices de hábitos, competencias y mediaciones. Los resultados muestran desplazamiento hacia microcontenidos y plataformas, heterogeneidad de competencias (dominio instrumental vs. alfabetización crítica) y brechas asociadas a capital cultural y políticas escolares. Se concluye que no basta “usar tecnología”: es necesario diseñar mediaciones pedagógicas que integren

producción multimodal con estándares académicos, alfabetización informacional y de datos, y evaluación formativa, acompañadas de desarrollo profesional docente y marcos éticos de ciudadanía digital.

Palabras clave: Screenagers, Educación, Competencias digitales, Alfabetización mediática e informacional, Producción multimodal, Economía de la atención, Diseño instruccional.

Abstract

The rise of screenagers, youth whose socialization, leisure, and learning unfold through screens, has strained schools' tempos, languages, and mediations, creating both creative opportunities and risks such as fragmented attention and misinformation. This study aimed to analyze the relationship between screenagers and education, identifying possibilities and impacts, the digital school trajectory, and challenges for teachers and institutions. A focused narrative review was

conducted using three anchor sources (youth audiovisual consumption, a sociocultural framework, and a critique of the “digital native” myth), organizing evidence into matrices of habits, competencies, and mediations. Findings show a shift toward micro-content and platforms, heterogeneous competencies (instrumental fluency vs. critical literacy), and gaps associated with cultural capital and school policies. We conclude that merely “using technology” is insufficient: pedagogy must design mediations that integrate multimodal production with academic standards, information and data literacy, and formative assessment, supported by teacher professional development and ethical frameworks for digital citizenship.

Keywords: Screeners, Education, Digital competencies, Media and Information Literacy, Multimodal production, Attention economy, Instructional design.

Sumário

A ascensão dos "screenagers" — jovens cuja socialização, lazer e aprendizado ocorrem em frente a telas — está tensionando os ritmos, as linguagens e as mediações das escolas, gerando oportunidades criativas e riscos de atenção fragmentada e desinformação. O objetivo foi analisar a relação entre os screenagers e a educação, identificando possibilidades e impactos, a trajetória da aprendizagem digital e os desafios para professores e instituições. Foi utilizada uma revisão narrativa focada em três fontes principais (consumo audiovisual por jovens, contexto sociocultural e uma crítica ao mito do "nativo digital"), organizando as evidências em matrizes de hábitos, habilidades e mediações. Os resultados mostram uma mudança em direção a microconteúdos e plataformas, heterogeneidade de habilidades (domínio instrumental versus letramento crítico) e lacunas associadas ao capital cultural e às políticas escolares. O estudo conclui que simplesmente "usar a tecnologia" é insuficiente: é necessário desenvolver

abordagens pedagógicas que integrem a produção multimodal com padrões acadêmicos, letramento informacional e de dados e avaliação formativa, acompanhadas de formação continuada para professores e marcos éticos para a cidadania digital.

Palavras-chave: Geração digital, Educação, Habilidades digitais, Alfabetização midiática e informacional, Produção multimodal, Economia da atenção, Design instrucional.

Introducción

Durante las dos últimas décadas, la omnipresencia de pantallas y plataformas digitales ha configurado un ecosistema sociotécnico en el que niños, adolescentes y jóvenes construyen identidad, sociabilidad y aprendizaje. En ese contexto, el término screenagers nombra a una cohorte que habita flujos continuos de contenidos breves, convergencia transmedia y comunicación móvil, con preferencias marcadas por formatos audiovisuales de consumo rápido. La literatura reciente sugiere que estas prácticas modifican los ritmos de atención y el repertorio de estrategias para buscar, seleccionar y producir información, lo que interpela directamente a la escuela y a los docentes (Cortés y Fuentes, 2023). En particular, los estudios sobre consumo audiovisual en Millennials y Generación Z evidencian el desplazamiento desde la televisión lineal hacia plataformas y microcontenidos (snackable content), lo que coincide con una preferencia por la inmediatez, la segmentación algorítmica y la personalización de la experiencia mediática. En clave narrativa, Cortés y Fuentes (2023) documentan este giro hacia consumos fragmentados, móviles y asincrónicos, con implicaciones para los tiempos y lenguajes escolares.

Paralelamente, los enfoques de cultura digital advierten que la tríada juventud– cultura–TIC

no opera de manera uniforme: clase social, capital cultural, género y políticas de plataforma median oportunidades y competencias. Más que un “triángulo”, se trata de un “prisma” con múltiples aristas, por lo que las generalizaciones acerca de una supuesta experticia homogénea de los jóvenes como “nativos digitales” resultan problemáticas (Sequeiros et al., 2016). Como señalan Sequeiros y López (2016), asumir homogeneidad borra las mediaciones socioeconómicas y culturales que condicionan el acceso, los usos y los aprendizajes. De hecho, análisis contemporáneos sobre “nativos digitales” desmitifican el determinismo etario: si bien muchos jóvenes manipulan con soltura dispositivos y aplicaciones, persisten brechas en alfabetización informacional, privacidad, lectura crítica de algoritmos y producción multimodal con criterios de calidad y citación (Acosta, 2022). En términos narrativos, Acosta (2022) argumenta que el dominio instrumental no equivale a competencia académica digital; por ello, la escuela no puede delegar la alfabetización en la socialización espontánea en redes y requiere una mediación pedagógica deliberada.

Este artículo articula evidencia y reflexión crítica para responder seis cuestiones: (1) caracterizar a la generación *screenager* y su relación con el universo educativo; (2) describir su recorrido escolar en clave digital; (3) identificar desafíos para profesores y escuelas; (4) explorar posibilidades e impactos pedagógicos; (5) formular consideraciones personales sobre este contexto; y (6) elaborar una reflexión crítica sustentada en autores clave, a partir de una revisión narrativa que toma como referentes un estudio empírico sobre consumo audiovisual (Doxa Comunicación), un ensayo de encuadre teórico (Teknokultura) y una obra de investigación sobre mitos y competencias de los “nativos digitales” (Unitec)

(Cortés et al., 2023; Sequeiros et al., 2016; Acosta, 2022). El objetivo es de analizar la relación entre *screenagers* y educación para identificar posibilidades e impactos en el universo escolar, describir su recorrido digital, delinear desafíos para docentes y escuelas y proponer mediaciones pedagógicas basadas en evidencia.

Materiales y Métodos

Se optó por una revisión narrativa focalizada porque permite sintetizar críticamente evidencia heterogénea y ofrecer encuadres conceptuales cuando la literatura combina estudios empíricos, ensayos teóricos y documentos institucionales (Snyder, 2019; Ferrari, 2015). A diferencia de las revisiones sistemáticas, la revisión narrativa se caracteriza por su flexibilidad metodológica y la explicitación de criterios de selección y procedimiento de síntesis para asegurar transparencia y rigor (Grant y Booth, 2009; Ferrari, 2015). Aunque los lineamientos PRISMA-ScR son específicos para *scoping reviews*, sirvieron como referente de buenas prácticas de reporte (p. ej., claridad de objetivos, fuentes y criterios), sin pretender que este trabajo sea un *scoping* (Tricco et al., 2018). Dentro de los *c*Criterios de inclusión se definieron tres criterios *a priori*: (a) relevancia temática directa para caracterizar prácticas mediáticas juveniles (*screenagers*) y su vinculación educativa; (b) diversidad de enfoques (un estudio empírico reciente en comunicación; un artículo teórico-crítico de cultura digital; y un libro de investigación que problematiza el mito del “nativo digital”); y (c) acceso abierto o localizable en repositorios académicos. Este énfasis en pertinencia y pluralidad de perspectivas es consistente con la finalidad sintética-interpretativa de las revisiones narrativas (Snyder, 2019; Grant y Booth, 2009).

Dentro de las fuentes ancla seleccionadas, se establecieron:

- Estudio empírico (comunicación): El consumo audiovisual de los Millennials y la Generación Z: preferencia por los contenidos snackables, publicado en Doxa Comunicación, que reporta encuesta (n = 642) y documenta el desplazamiento del consumo hacia plataformas y microformatos (Cortés et al., 2023).
- Marco teórico (cultura digital): Juventud, cultura y NTICs: ¿triángulo o prisma?, Teknokultura, 13(2), 699–718, que propone leer juventud–cultura–TIC como prisma y desaconseja esencialismos generacionales (Sequeiros y López, 2016).
- Obra de investigación (competencias): Nativos digitales: entre mitos y competencias (Corporación Universitaria Unitec), acceso abierto en repositorio institucional, que problematiza la noción de “nativos digitales” y documenta brechas de competencia (Acosta, 2022).

Se construyeron matrices de extracción por estudio/fuente (p. ej., población, método, hallazgos, implicaciones educativas) y matrices temáticas (hábitos de consumo, competencias,

brechas, oportunidades pedagógicas). Este procedimiento se inspira en el Matrix Method para revisiones (Garrard, 2020) y en las técnicas de visualización/codificación de datos cualitativos (tablas, matrices y exhibiciones) que fortalecen la validez de la inferencia en síntesis narrativas (Miles et al., 2014) (Garrard, 2020; Miles et al., 2014). La evidencia se releyó a la luz de seis ejes analíticos definidos en el protocolo: relación con el universo educativo, recorrido escolar digital, posibilidades e impactos, desafíos docentes, consideraciones personales y reflexión crítica con autores. Para mitigar sesgos de selección/confirmación, se: (i) trianguló entre un estudio empírico, un marco teórico y un libro de investigación; (ii) priorizó fuentes indexadas con DOI o en repositorios institucionales; y (iii) explicitó criterios y procedimientos de extracción/síntesis (Snyder, 2019; Ferrari, 2015). Se reconoce que la inferencia educativa a partir de un estudio de consumo mediático es indirecta y requiere triangulación con investigación pedagógica adicional (Grant y Booth, 2009).

Resultados y Discusión

A continuación, se presentan los resultados obtenidos:

Tabla 1. Resultados obtenidos

Eje	Hallazgos clave	Implicaciones educativas	Referencias
1. Segregación y uso educativo	Uso audiovisual hacia el universo educativo; posibilidades de acceso ubicuo, aprendizaje informal y personalizado, mayor creación de contenidos y circulación de memes, podcasts y comunidades de práctica; expansión de TV lineal a plataformas; consumo fragmentado y asincrónico.	Posibilidades: acceso ubicuo, aprendizaje informal y personalizado, remix creativo (videos cortos, memes, podcasts), comunidades de práctica, expansión de contenidos multimedia, tareas auténticas y conectadas con el currículum. Impactos/cruces críticos: atención fragmentada, desinformación y cámaras de eco; necesidad de alfabetización mediática y criterios de evaluación crítica; elaboración sostenida requiere mediación pedagógica.	Cortés Quesada (2023); Bartolomé, Llorente & Fuentes (2021)
1a. Perspectiva socio-cultural	Los efectos no son universales; median desigualdades (capital cultural), acompañamiento familiar y condiciones escolares; el vínculo con saberes escolares depende de estrategias institucionales.	Evitar esencialismos; diseñar políticas y pedagogías contextualizadas; invertir en recursos, formación docente y acompañamiento; promover trayectorias híbridas (presencial + digital) y aprendizaje colaborativo en línea.	Sequeiros Bruna, & López Jiménez (2016)
2. Generación digital y recorrido escolar	Persisten brechas: evaluación de fuentes, privacidad, autoría y dominio instrumental ≠ competencia académica digital.	Autoría y evaluación: guiar producción multimodal con estándares de citación y calidad; integrar alfabetización informacional y ética digital; fortalecer escritura académica.	Acosta Silva (2022); Cortés Quesada et al. (2023)
3a. Desafíos: preferencia por coreografías de microformatos	Atención y carga de elaboración cognitiva profunda se ven afectadas.	Alternar cápsulas breves con actividades de elaboración (resúmenes críticos, mapas argumentales, diarios); preguntas de segundo orden; armonizar ritmo mediático con rigor académico.	Cortés Quesada et al. (2023)
3b. Desafíos: comprensión limitada	Alfabetización mediática y verificación; confusión “uso de TIC” con pensamiento crítico.	Itinerarios institucionales de alfabetización mediática; evaluación de fuentes y ética digital transversal.	Bruna et al. (2016); Acosta Silva (2022)
3c. Desafíos: producción multimodal estándar académico	Consumo > autoría; debilidades en trazabilidad y licencias.	Promover autoría responsable: bibliografías, podcasts con ficha técnica, infografías con fuentes; rúbricas que evalúen forma, accesibilidad y ética.	Acosta Silva (2022)
3d. Desafíos: desarrollo docente y cultura institucional	Cambios dependen de infraestructura, liderazgo y tiempos formativos.	Desarrollar capacidades docentes; repositorios institucionales; políticas claras de convivencia digital; protección de datos.	Sequeiros Bruna et al. (2016)
4. Posibilidades e impactos curriculares didácticos	Integrar módulos transversales de alfabetización informacional y de datos; proyectos con narrativa audiovisual; analíticas de aprendizaje y servicios de feedback.	Alinear lenguajes juveniles con rigor académico; diseñar tareas de alto nivel cognitivo; lectura crítica; uso responsable de analíticas para retroalimentación oportuna.	Cortés Quesada et al. (2023); Acosta Silva (2022)

Fuente: Elaboración propia

Desde una perspectiva práctica, trabajar con screenagers muestra que el problema no son las pantallas en sí mismas, sino la falta de mediaciones pedagógicas capaces de convertir hábitos de consumo en prácticas de estudio y creación. En la planificación didáctica, es pertinente diseñar para la atención alternando “tramos cortos” de alta activación con tareas de elaboración, como escritura guiada y discusión socrático, y con lecturas extensas orientadas por preguntas faro; esta coreografía no simplifica el currículo, sino que lo hace sostenible para mentes entrenadas en la inmediatez mediática (Cortés y Fuentes, 2023). Asimismo, evaluar la producción audiovisual como texto académico exige rúbricas de multimodalidad que ponderen estructura argumental, evidencia, trazabilidad de fuentes, licencias y accesibilidad (subtítulos, descripciones), preservando la centralidad de la evidencia y la citación rigurosa (Acosta, 2022). En paralelo, una ética y ciudadanía digital explícitas deben abordar la economía de la atención, la gestión de datos personales y la dimensión pública de la autoría en red, con el fin de potenciar una agencia estudiantil informada que dialogue con; sin subordinarse a, las lógicas de plataforma (Sequeiros et al., 2016; Acosta, 2022).

En clave de reflexión crítica, la evidencia empírica en comunicación confirma un desplazamiento masivo del consumo juvenil hacia streams y microcontenidos: este giro habilita creatividad y aprendizaje informal, pero tensiona la lectura profunda y los tiempos de elaboración cognitiva, por lo que respalda prácticas de microaprendizaje crítico ancladas en tareas de alto nivel conceptual (Cortés et al., 2023). El marco de cultura digital propuesto por Teknokultura problematiza el determinismo generacional y sugiere leer la relación juventud-TIC como un prisma atravesado por desigualdades y mediaciones; naturalizar la

etiqueta “nativos digitales” invisibiliza dichas condiciones y desplaza la discusión desde el “más/menos tecnología” hacia mejores mediaciones situadas (Sequeiros et al., 2016). Finalmente, la investigación educativa muestra que la competencia digital académica no emerge automáticamente de la exposición a pantallas: sin alfabetización informacional, de datos y de autoría, la escuela corre el riesgo de confundir fluidez instrumental con rigurosidad epistémica, con implicaciones directas para currículo, evaluación y desarrollo profesional docente (Acosta, 2022). De tales premisas se derivan líneas de acción: integrar transversalmente módulos de alfabetización informacional y de datos con desempeños observables; rastreo, verificación y trazabilidad de fuentes, y promover producción multimodal con citación y licencias claras; secuenciar microcontenidos como disparadores de tareas de comparación de evidencias, modelado argumental y reseña crítica, sosteniendo la lectura extensa; privilegiar la retroalimentación formativa sobre el control, usando analíticas para orientar apoyos y no para vigilar la atención; y habilitar tiempos y comunidades de práctica para el desarrollo docente, junto con políticas de convivencia y protección de datos (Sequeiros et al., 2016; Cortés et al., 2023; Acosta, 2022). Limitaciones persistentes invitan a ampliar el corpus con estudios pedagógicos experimentales y longitudinales sobre aprendizaje en contextos screenagers, así como con investigaciones sobre salud digital y equidad, y a evaluar intervenciones concretas como rúbricas de multimodalidad y secuencias para la atención que aporten evidencia operativa para la toma de decisiones.

Conclusiones

Los screenagers no son una generación homogénea de expertos digitales. Si bien su ecosistema mediático ofrece oportunidades

inéditas de acceso, producción y comunidad, también plantea riesgos de fragmentación atencional y exposición a desinformación. La escuela que desee responder a este contexto no puede limitarse a “usar tecnología”: debe diseñar mediaciones que conviertan los lenguajes juveniles en prácticas académicas con estándar epistémico, curricularizando la alfabetización informacional y de datos, y evaluando la producción multimodal con la misma exigencia que la escritura tradicional. A la vez, la cultura escolar debe habilitar tiempos de aprendizaje docente, marcos éticos y políticas de protección de datos. La clave pedagógica no es adaptar la enseñanza a los algoritmos, sino formar sujetos capaces de comprenderlos, interpelarlos y usarlos con sentido.

Referencias Bibliográficas

- Acosta, D. (2022). Nativos digitales: entre mitos y competencias. Corporación Universitaria Unitec. <https://hdl.handle.net/20.500.12962/2433>
- Bossolasco, M., & Storni, P. (s. f.). ¿Nativos digitales? Una reflexión acerca de las representaciones docentes de los jóvenes-alumnos como usuarios expertos de las nuevas tecnologías. Revista de Educación a Distancia (RED). <https://revistas.um.es/red/article/view/232631/253171>
- Cortés, J., Barceló, T., & Fuentes, G. (2023). *El consumo audiovisual de los Millennials y la Generación Z: preferencia por los contenidos snackables*. Doxa Comunicación. Revista Interdisciplinar de Estudios de Comunicación y Ciencias Sociales, 36, 303–320. <https://doi.org/10.31921/doxacom.n36a1687>
- Ferrari, R. (2015). *Writing narrative style literature reviews*. Medical Writing, 24(3), 230–235. <https://doi.org/10.1179/2047480615Z.00000000329>
- Garrard, J. (2020). *Health sciences literature review made easy: The matrix method* (5th ed.). Jones & Bartlett Learning.
- Grant, M., & Booth, A. (2009). *A typology of reviews: An analysis of 14 review types and associated methodologies*. Health Information & Libraries Journal, 26(2), 91–108. <https://doi.org/10.1111/j.1471-1842.2009.00848.x>
- Hernández, J. (2018). Nativos digitales que no lo son tanto. Instituto de la Juventud (INJUVE). https://www.injuve.es/sites/default/files/2018/23/publicaciones/documentos_11._nativos_digitales_que_no_lo_son_tanto_117.pdf
- Miles, M., Huberman, A., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. On the Horizon, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Sequeiros, C., Puente, H., & López, M. (2016). *Juventud, cultura y NTICs: ¿triángulo o prisma?* Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales, 13(2), 699–718. https://doi.org/10.5209/rev_TEKN.2016.v13.n2.53267
- Snyder, H. (2019). *Literature review as a research methodology: An overview and guidelines*. Journal of Business Research, 104, 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Tricco, A., Lillie, E., Zarin, W., O'Brien, K., Colquhoun, H., Levac, D., & Straus, S. (2018). *PRISMA extension for scoping reviews (PRISMA-ScR): Checklist and explanation*. Annals of Internal Medicine, 169(7), 467–473. <https://doi.org/10.7326/M18-0850>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Byron Carlos Reasco Garzón, Daniel Fabricio Contreras Moscol, Jeanelly Cecilia Aguilar Parra y Rosa Marianella Contreras Jordán.

