Las tecnologías digitales entre la rutina y los micromomentos

*Nicolás Medina**

"¡Todo el día *usando* el celular!", "¡Todo el día *jugando* con la computadora!", "¡Todo el día *viendo* series o videos!". ¿Qué chico no lo ha escuchado alguna vez? El reproche señala con preocupación el tiempo que los niños y preadolescentes utilizan las tecnologías digitales (TD). Sin embargo, más allá de su observación cotidiana, en nuestro país las Encuestas Nacionales de Uso del Tiempo (ENUT) no proporcionan datos sobre cómo los niños y niñas menores de 14 años distribuyen su tiempo entre el uso de TD y actividades diarias como asistir a la escuela o al club.

Por lo tanto, lejos del "cuánto" –sensible a perderse en los "demasiado" y los "poco"–, nos centraremos en comprender qué significa para el propio chico/a esa vaga categoría que es el "uso". Para ello, nos enfocaremos en una de las dimensiones del uso: la percepción del tiempo. Anclada en las actividades rutinarias, esta percepción permite indagar en cómo se configura cotidianamente la subjetividad en relación con las tecnologías digitales. A lo largo del trabajo, habremos de explorar algunas tensiones y paradojas que atraviesan este vínculo, en particular en torno a la cadencia, la duración y la naturalización del tiempo de uso.

* EIDAES/UNSAM.

La estructura del tiempo y el tiempo estructurado

Comencemos por una observación *grosso modo*. La temporalidad de los chicos y chicas actuales no varió *estructuralmente* respecto a la de sus padres/madres o abuelos/as. En su mayor parte, sus actividades transcurren entre las obligaciones escolares (en jornada simple o doble), las extracurriculares y el tiempo en casa, ya sea propia, de amigos o familiares. Asimismo, la temporalidad escolar tampoco experimentó muchos cambios; como todos sabemos, estas actividades tienen su propia duración cronometrada: el horario de clase, los recreos, el almuerzo y la salida del colegio que, salvando pequeñas modificaciones en la duración de la hora de clase, aún conservan su extensión tradicional: "hasta que toque el timbre".

Sus rutinas, en este sentido, están nítidamente delimitadas por los ritmos institucionales y extracurriculares. Desde este punto de vista, podemos decir que el tiempo se caracteriza por ser circular, repetitivo, por lo tanto predecible y poco flexible (la posibilidad de no asistir al colegio está acotada). Son quizás los eventos sociales como los cumpleaños y las "juntadas" o las competencias deportivas las que suponen cierta sinuosidad en la rutina, pero en poco o nada difieren de las generaciones precedentes.

Si en algo los chicos y chicas de hoy percibieron trastocada su temporalidad, se debió a aquella irrupción en la rutina que fue la pandemia de COVID-19. Sin dudas, los tiempos pandémicos representaron una desestructuración de los ritmos y una mayor apertura al uso de TD, tanto dedicadas "al ocio" como a los quehaceres escolares, que debieron de adaptarse a una nueva modalidad. Valentín (13), participante del grupo focal en un colegio de Núñez, mencionó que "Durante la pandemia pasaba 12 horas por día, pero ahora ya no". Queda claro que ese "ahora ya no" se implica en la vuelta a la presencialidad; pero también, el "ahora ya no" tiene que ver –como casi todos los chicos lo señalaron–, "ahora", que pasé del primario al secundario, y aumentan las exigencias: "Era federada, jugaba partidos y tenía torneo en Ferro –cuenta Martina (13)–, pero tuve que dejar porque empezaron a mandar muchos trabajos prácticos". O como también nos dijo Mariano (13): "En mi primaria no me ponían tarea, ni me mandaban a hacer pruebas; llegué acá y había mil pruebas en una semana".

Hasta acá, entonces, una breve nota sobre el modo en que suceden las actividades rutinarias de los chicos. Este será nuestro telón de fondo siempre que habremos de analizar sus usos tecnológicos. En lo que sigue, nuestro interés habrá de ceñirse al grueso de la rutina que transcurre durante la semana en el colegio, el hogar y las actividades extracurriculares.

El tiempo de la rutina escolar

Pasar del colegio primario al secundario supone atender a más materias, en algunos casos cursar más horas y, en consecuencia, resolver una mayor cantidad de tareas y evaluaciones que también se vuelven más complejas. Así, la gestión del tiempo es central para estos chicos/as que, a la carga normal del colegio le suman entrenamientos deportivos o actividades artísticas: "Yo me quedo después de cenar y voy a dormir" –contó Fermín (13) de un colegio de Núñez, que entrena un deporte federado tres veces

por semana–. Por su parte, Micaela (13) explicó su estrategia, diferente a la de quedarse hasta tarde: "Hago todas las tareas en un día y después ya me queda libre". En ambos casos, las tareas estructuran sus rutinas, teniendo que sobrecargar sus días o extender sus noches.

Teniendo esto en cuenta, no sorprende que la rutina escolar también estructure el tiempo dedicado al uso de la tecnología. Veamos un ejemplo que articula varias dimensiones del uso. Joaquín (13) va al colegio al turno mañana hasta las 14; por la tarde asiste a los talleres del colegio o le toca ir a gimnasia; luego, cuando sale del colegio va al club donde juega al básquet tres veces por semana. En este marco, en el tiempo que tiene libre, a Joaquín le gusta jugar a la PlayStation con amigos. Sin embargo, nos cuenta: "casi no juego porque todos tenemos horarios muy distintos por el tema de los talleres".

Si señalamos los efectos de la rutina sobre la temporalidad, lo hacemos para mostrar la línea de fondo sobre la que transcurre su vida cotidiana. Como vimos en el caso de Joaquín, esto dificulta la posibilidad de conectarse para jugar con amigos. De ninguna manera esto quiere decir que *no haya tiempo* de juego, solo que los tiempos están condicionados y emergen en esos contextos específicos. Ahora bien, es en esto que un estudio sobre el uso del tiempo en la infancia y preadolescencia debe atender a las diferentes formas de atravesar la institución escolar. Esto abre un sinnúmero de trayectorias posibles en las que varía el uso según el resultado de la disputa por el tiempo libre entre un mayor número de actividades escolares, deportivas y el uso del celular, computadora, consolas, etc.

Sabemos, por otra parte, que el uso del celular y las TD son tan atrapantes para usarlos por períodos de tiempo extensos, como también para usos esporádicos y fugaces como un mensaje, un audio, una foto, un *like*; en suma, para *actualizarse* de manera simultánea a la realización de otras actividades. Es en esto que los dispositivos de las TD tienen grandes influencias en la percepción de la temporalidad: el aburrimiento sin precedentes –hoy ya transversal a las generaciones integradas a los dispositivos tecnológicos–, pero también, los usos de aplicaciones como los calendarios digitales, alarmas y recordatorios; incluso, la digitalización de los álbumes de fotos en "galerías", nueva forma de conservar el tiempo y de presentarlas en redes sociales en sus diferentes temporalidades (estados e historias, *shorts* y *reels* o publicaciones) forman parte de una multiplicidad de usos que resignifican la percepción del tiempo. Son estos múltiples registros temporales de uso los que habremos de explorar, siempre ciñéndonos a los niños/as como población objetivo.

"Micromomentos": el uso de TD en los intersticios

En una de nuestras entrevistas de un colegio de Belgrano, surgió esta categoría que supo captar con precisión una serie de momentos cotidianos en los que el uso de TD aparece esporádicamente. En dicha entrevista, Josefina (14) reflexionó que al desinstalar algunas aplicaciones que ella solía usar mucho, "Te das cuenta de los *micromomentos* en los que lo usás". En su narración, ella identifica uno de esos micromomentos: "capaz estoy entrando a mi casa y ya abrí el celular, y ni siquiera dejé la mochila, nada". También, nos cuenta: "20 minutos [de uso] fue porque estaba *esperando* el colectivo". Podemos sumar otros casos, como el de Pedro (8), que entre despertarse e ir al colegio, además de prepararse y

desayunar, aprovecha para poder jugar un rato; o como Boris (12), que nos cuenta que antes de dormir, "me ponía a hablar con amigos" o también que "jugaba a la PlayStation antes de comer".

Del mismo modo, algunas chicas del colegio de Belgrano conversaron en torno a que, frente a ninguna otra posibilidad de entretenerse o pasar el tiempo, recurren a "juegos que no necesitan internet, que los tengo por las dudas". En sus casos, algo interesante sucede con que los juegos que se descargan en el celular funcionan como un seguro a partir del cual hay que atravesar varias instancias antes de usarlos; en palabras de otra chica: "Si estoy sola esperando o no tengo nada para hacer, si no estoy escuchando música, es como la última opción".

Por su parte, en su entrevista individual, Josefina considera preocupante que esto suceda en alguien de su edad. Si bien fue infrecuente esta preocupación en los/as chicos/as que fueron entrevistados, su reflexión se debate con la cuestión de aburrirse, tema transversal a todos ellos: "¿Por qué a los 5 minutos ya estoy con el celular? Digo, ¿no podés lidiar con el aburrimiento? Me cuesta mucho aprender a lidiar con él y no intentar tener siempre encima el celular". El estar-entretenido como modo de evitar el no-estar-aburrido, es un sentimiento complejo: antes que pensar linealmente el aburrimiento como resultado de no estar entretenido, es, por el contrario, la siempre disponible capacidad de interpelación del celular que el no-usarlo resultaría aburrido. En otras palabras, si uno tiene que "aprender a lidiar" con el aburrimiento es porque hoy, aburrirse, es una elección sacrificada contra la propia voluntad. Inclusive, muchas veces no es porque su uso sea entretenido, sino porque es menos aburrido que no usarlo en esos momentos en que no se podría hacer otra cosa.

En este sentido, Boris (12) nos contó acerca del uso del celular dentro de las aulas, situación en la que su uso se encuentra prohibido. Según Boris, es cuando "la profesora está en cualquiera" que sus compañeros aprovechan para usar el celular. Al profundizar en esa experiencia, el uso del celular aparece vinculado con la importancia que le dan sus compañeros a la escuela; en concreto, esta importancia se traduce en que "depende de la materia; si estoy con la maestra principal, que es la que más evalúa tu boletín, no lo voy a usar". Así, a la compleja relación aburrimiento-entretenimiento, se le suma un eje *táctico* en donde más allá de que no deba usarse, existen situaciones y formas (como el celular horizontal detrás de la cartuchera, o por debajo de la mesa) en que, aprovechando que sus docentes no les prestan o les llaman la atención, se redefine la posibilidad de uso.

Por supuesto, existen muchos más usos en los intersticios que, vinculados con las pausas, no están ligados al aburrimiento. En los recreos, los chicos/as nos han contado que escuchan música o juegan con el celular, al igual que cuando tienen alguna *hora libre* de clase o tiempo de espera por algún motivo. En estos casos, el uso del celular *acompaña* otro entretenimiento, analógico, como conversar con música de fondo, compartir y cantar con amigos/as la música que se escucha o poner al tanto a los demás acerca del juego en el que están incursionando. Lo mismo podría decirse de los usos intersticiales en el hogar, donde el celular participa en la comensalidad doméstica, musicaliza el aseo o se extiende incluso a momentos como ir al baño o lavarse los dientes.

La percepción del tiempo entre la velocidad y su naturalización

Además del eje situado del uso de TD como puede ser en relación con la percepción de aburrimiento, otro tema importante fue la valorización que realizaron los chicos/as sobre la cadencia de los usos y de las propias aplicaciones. Ya sea en física o en sociología, no debemos olvidar que la velocidad y la aceleración son fenómenos relacionales que dependen del punto de vista del observador, que compara un fenómeno A como más rápido o lento que un fenómeno B. Así, como mencionamos al comienzo, esto debe entenderse en el marco de referencia de la rutina semanal que transcurre en el colegio entre clases y tareas y que convive con las actividades extracurriculares de los chicos, acompasadas a su propio ritmo. Esta temporalidad escolar, como señalamos, puede resultar extensa y demandar gran parte del tiempo del día y se diferencia de la cadencia propia de los dispositivos tecnológicos característicos por su economía de movimientos y conexiones rápidas.

En nuestro caso, cuando indagamos en este contraste señalado por los chicos, la tecnología permitía, paradójicamente, tanto distender el tiempo como acelerarlo. Pongamos por caso lo dicho por una chica en un grupo focal del colegio de Belgrano: "Me pasa mucho que llego a mi casa muy, muy cansada y me tiro una hora con el celular y ahí ya sigo mi día; pero media hora o una hora necesito hablar con amigas, o estar ahí tranquila acostada". Como señalamos, es en el contraste entre dos temporalidades (colegio y celular) que se expresa la percepción del tiempo (cansancio/relajamiento). De este modo, frente a aquella sensación de que el tiempo se acelera por el cambio tecnológico, el uso del celular se vincula al descanso y la recuperación de energía. Esta paradójica percepción del tiempo es un producto singular de la subjetividad que las jóvenes generaciones desarrollaron con un uso temprano de las tecnologías digitales. Se trata de la percepción de un observador que naturaliza el uso; sin embargo, otro observador –quizás un padre o docente– podría destacar en ese mismo uso un aspecto vertiginoso y agotador.

Sin embargo, esta lectura dista mucho de ser uniforme o según una división generacional tajante. Por un lado, los adultos son cada vez menos ajenos a participar en redes sociales y a usar cotidianamente internet. Por otro lado, los chicos y chicas, a medida que crecen, también reflexionan acerca de sus usos tecnológicos. En su entrevista, Josefina (14) criticó el gesto automático de agarrar el celular y expresó: "por ejemplo, con TikTok, es como que pasa el tiempo y listo; es como que muchas veces no sentís una emoción cuando estás viendo las cosas". Esta idea señala los efectos negativos del uso de plataformas de contenidos breves y frenéticos, a la vez que convive –y de hecho "explica"– la paradoja del uso del celular en tiempo de ocio para "desconectar" o relajarse. Sería entonces ese *efecto anestésico*, a partir del cual "no sentís una emoción", el que describe, de manera crítica, esta percepción del tiempo como una paradoja: descansar a través de un consumo de alta velocidad.

Miniaturización de los contenidos y nuevos géneros no tan cortos

Al analizar los efectos de los dispositivos y aplicaciones, entrevimos que sus diseños no son inocentes. Por el contrario, sus interfaces, formatos y programaciones algorítmicas operan como extensión de nuestros gustos e intereses: una refinada y compleja curaduría estadística que se esfuerza por reflejar

y proponer los contenidos. Esta proyección prerreflexiva de nuestra subjetividad sucede *instantáneamente* al abrir la aplicación y se encuentra lista para su uso *inmediato*.

En sus testimonios, por supuesto que detrás de la idea de usar aplicaciones y redes sociales aparece la experiencia audiovisual acotada y editada en pequeños trozos de video concatenados para cada escena. Sin embargo, el actual triunfo de la "cultura snack" –siguiendo la fórmula de Scolari (2020)– convive incluso entre las jóvenes generaciones (también un tanto paradójicamente), con algunos formatos extensos de la televisión y con nuevos géneros comunicativos que tampoco son cortos. Así pues, además de aquella percepción del tiempo paradójico en torno a la velocidad y el relajamiento, encontramos otra tensión en la duración de los contenidos.

Así, por un lado, contamos la emergencia de comunicaciones breves y de cadencia acelerada. Es sabido que actualmente pueden efectuarse múltiples conversaciones simultáneas vía diferentes aplicaciones como Instagram o WhatsApp –escuchando audios a velocidades de x1.5 o x2 respecto de la velocidad original–, compartir links, fotos o videos con un solo botón, "pasar" incontables historias rápidamente con un solo toque, o ver *reels* de Tik Tok o de YouTube, que hacen pensar a las comunicaciones digitales como sinónimo de velocidad.

Ahora bien, por otro lado, la tendencia creciente a acortar los contenidos contrasta con el gusto por ver películas y series, partidos de fútbol o la participación en canales de *streaming*, que en los últimos años se volvieron masivos para todas las audiencias. Plataformas como Twitch, Kick y YouTube, entre otras, proponen otro tipo de duración (que supera la hora) y, al igual que los partidos de fútbol –pero a diferencia de las películas–, se desarrollan en tiempo real, sin cortes ni edición, más allá del diseño de la interfaz o la música de fondo. En este sentido, nuestros entrevistados/as señalaron que eran usuarios/as de algunas "radios" y "programas" –como *Tarde de Tertulia* o *Gelatina*– que se transmiten en las plataformas.

De todos modos, esta tensión polar entre las duraciones también debe ser matizada: en un grupo focal de un colegio de Cuartel V en Moreno, al preguntarles a los chicos si veían transmisiones en vivo sobre aquellos juegos que les gustan, nos dijeron, como expresó Bruno (12): "No, me aburre. Depende. Me gustan más los resubidos, porque hacen de una transmisión de seis horas –entre todo el relleno y los cortes–, editando esas seis horas se transforman en una, y me gusta más ver esa hora en vez de perder tiempo viendo las seis". Con esto, entrevemos que al recortar una transmisión de varias horas en muchos videos tematizados y de menor duración –para que pueda captar mayores audiencias y más específicas–, el modelo de negocio de estas plataformas alienta este tipo de consumo: fragmentado, breve, condensado, pero sobre todo, atractivo para un entretenimiento más focalizado, sin márgenes de aburrimiento, en el que todo lo relevante se sucede sin esperas.

En continuidad con esto último, Santino (12) comentó luego de su compañero: "Yo me pongo a ver los resúmenes de una película". Esta lógica, cercana al formato resubido de los *streams*, busca captar visitas resumiendo películas o series en sus escenas más significativas. Lo que quizás es más curioso de estos videos es que quienes los producen no tienen necesariamente la intención de persuadir al

espectador para que vea las película, sino de continuar viendo más recortes de sus propios resúmenes que el algoritmo habrá de sugerir. En suma, el objetivo es ganar con la edición los segundos que sean necesarios para captar a la audiencia que, como explicó Bruno, "no quiero perder tiempo"; y esto vale tanto para aquellos que no vieron la película como para los que disfrutan de volver a ver los fragmentos de escenas de sus películas preferidas.

Sin duda, lo que está de fondo es aquello sobre lo que reflexiona Josefina al comentar los videos que le comparten los padres: "si es un video de cuarenta minutos, te aburrís. Es un tema, porque a lo desconocido es como que intentas apartarte. Y las redes sociales, aunque sean cosas desconocidas, son cosas de un minuto. Ahora, un video de curarenta…".

Tiempo acumulado: el celular como extensión de la memoria

El uso de las tecnologías digitales no solo influye en la percepción inmediata del tiempo, sino que, con su capacidad técnica de almacenamiento, también transforma la manera en que conservamos y recordamos nuestras experiencias. En este sentido, el celular no es solo un dispositivo de comunicación o entretenimiento, sino también –como Marshall McLuhan (1996) subtitulaba su gran obra– una de las "extensiones del ser humano".

A esta importante cualidad inherente al uso que hacemos del celular, hay que sumarle la insuperable convergencia de cuanto programa, aplicación o conexión existente requiera ser utilizada: la galería de fotos, la alarma, el calendario, las notas y las redes sociales se articulan como una extensión de la memoria, y su mediación promueve una apropiación del tiempo diferente a la analógica. A través de aplicaciones como Google Fotos, OneDrive o iCloud, los recuerdos quedan almacenados hasta nuevo aviso, generando un repositorio digital que sustituye los antiguos álbumes de fotos o diarios personales.

Esta externalización de la memoria conlleva nuevas formas de relación con el pasado: si antes la revisión de recuerdos requería una búsqueda intencional en archivos físicos, hoy las plataformas nos los presentan de diversas maneras: algunas veces de manera automática nos muestran lo que "un día como hoy hace tres años" estábamos haciendo; otras, el recordatorio proviene de historias o estados que comparten nuestros allegados en sus redes sociales; o sino, de manera manual –con dos *touches* y un *swipe* de pantalla–, en la propia galería de fotos.

Una pequeña digresión puede hacerse respecto de este funcionamiento. La galería del celular es directamente subsidiaria de la cámara de fotos y su sistema de almacenamiento. Amén de las diferencias (para nada desdeñables) en la calidad de la foto y espacio de almacenamiento (según la gama del celular), debemos mencionar que la convergencia de la cámara de fotos en el celular supuso masificar el registro fotográfico y vincularlo directamente con su uso comunicativo y cotidiano. A partir de esa diferencia cualitativa que es la integración de la cámara de fotos al celular, se produce un salto cuantitativo en la cantidad disponible de imágenes (¡y videos!) para registrar todo tipo de

momentos. Por supuesto, los chicos son grandes usuarios de estas funciones: por un lado, nos dijeron que entre ellos se sacan fotos para hacerse bromas (o "memes"); por otro lado, las fotos y videos son la materia prima de las publicaciones en redes sociales. Es la captura audiovisual de lo cotidiano.

Por su parte, el diseño sociotécnico de las aplicaciones que operan en base a fotos y videos no es inocente en la forma en que se aprehende la temporalidad: la inmediatez y fugacidad de ciertos contenidos contrasta con la permanencia de otros. Por ejemplo, en Snapchat los chicos y chicas comparten imágenes o videos que pueden ser abiertas una única vez (función que WhatsApp implementó no hace mucho) y que desaparecen después de ser vistas. En contraste, a partir de estas fotos fugaces, esta misma aplicación registra "la racha" –aquella figura temporal que los y las entrevistadas mencionaron "cuidar"–, y que implica una interacción prolongada en el tiempo, contabilizando los días de uso y, podríamos agregar, cuantificando el vínculo virtual con los demás.

Esta misma paradoja de uso prolongado con lógicas efímeras se presenta, aunque de forma diferente, en Instagram y TikTok, cuya interfaz del perfil admite publicar bajo temporalidades diversas: por un lado están las "historias" que desaparecen después de las 24 horas de haberse subido, por otro lado, las "publicaciones" que permanecen indefinidamente o hasta ser eliminadas. Así, las redes sociales abren la posibilidad de un juego en el que se reconfigura la manera en que los chicos y chicas *presentan su persona en la vida cotidiana (virtual)*. A la jerarquía (temporal) de las imágenes y videos publicados le sobreviene una pragmática del uso, una selección significativa de la fachada de sus perfiles. En este sentido, un caso interesante que fue mencionado en un grupo focal en el colegio de Belgrano, expresaba: "Yo cada año es como que restauro todo; es como arrepentirse de lo que subiste en el momento que ahí te re gustaba y después es como que cambian mis gustos, no me gusta esto, bueno, ya está". Al modelar la persona que se muestra –como señalaron al "borrar" aquellas fotos que "no le gustan"–, su biografía, temporalidad incorporada, está en constante transformación y reescritura de su memoria virtual. Esta compleja relación que los preadolescentes establecen con el mundo digital pone en evidencia, nuevamente, los difusos e inciertos umbrales de la temporalidad.

Notas para una conclusión

A lo largo del trabajo apuntalamos tres paradojas en torno a los usos y percepciones del tiempo. Nuestra principal constatación fue que el uso de las TD no produce un efecto uniforme sobre la percepción del tiempo, sino que se inscribe en diferentes modalidades que van desde lo acelerado hasta lo distendido o "anestésico". De igual modo, la duración de los contenidos no se ciñe a un formato temporal específico. Aquellos chicos que miran las películas resumidas también disfrutan viendo un partido de fútbol o aquellas chicas que utilizan TikTok también son grandes cinéfilas y/o les gusta leer. Las formas complejas en que estos formatos conviven reflejan la importancia de un estudio *situado* de estas temporalidades. Sería posible pensar para futuros trabajos una tipología de contextos de uso que registre las relaciones, formatos y contenidos en clave temporal.

De igual modo, comentamos que la tecnología no solo interviene en la percepción inmediata del tiempo, sino también en su acumulación y registro. Las configuraciones de aplicaciones y programas que permiten tanto conservar archivos como compartirlos para un único uso (como los audios, fotos o videos efímeros de WhatsApp) consolidan el reino audiovisual –que Urresti desarrolló en su artículo– y lo complejiza en un abanico de formatos temporales. La función de las TD como extensión de la memoria introduce nuevas formas de relación con el pasado, donde los recuerdos no solo se almacenan, sino que también se reescriben y resignifican a través de redes sociales, galerías digitales y repositorios multimedia. Esta transformación en la gestión y publicación del tiempo vivido resulta central para comprender la manera en que los chicos y chicas se apropian de estas funciones y construyen sus narrativas personales en la virtualidad. En este sentido, creemos –tal como Morales señaló en su artículo respecto de los videojuegos–, el uso de TD es una parte consustancial de su sociabilidad y ello solo puede indicar lo significativo que es su tiempo de uso.

Finalmente, tal como estamos comentando, creemos que este trabajo encuentra mayor alcance al ser leído complementariamente con los artículos del resto del equipo por cuanto se analizan los mismos usos y sujetos desde diferentes recortes y en relación con otros actores significativos y temáticas relevantes (los capítulos de Wegman, De Bernadis Claro y Peirone analizan las relaciones de uso con los padres y docentes). Esas lecturas intergeneracionales, cruzadas con las diferentes formas de percibir el tiempo, ponen de relieve la *naturalización* del uso de las tecnologías digitales y sus autovaloraciones. Además, permiten observar las disputas por ese tiempo de uso en las que intervienen diferentes imaginarios y modelos comunicativos.

Referencias bibliográficas

McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación*: *Las extensiones del ser humano.* Barcelona: Paidós.

Scolari, C. (2020) *Cultura snack: lo bueno, si breve.* Buenos Aires: La Marca Editora.