

Un mundo tecnológico y una infancia en el medio¹

La tecnología ha traído consigo muchos beneficios, pero al mismo tiempo, ha tenido un impacto negativo en el desarrollo infantil. Actualmente, niños y jóvenes tienen un acceso muy amplio a los aparatos electrónicos disponibles como celulares inteligentes, tabletas, computadores, consolas de juegos y demás. El uso constante de estos dispositivos está alterando aspectos como la forma en que los niños y jóvenes se relacionan con el mundo, su capacidad de aprendizaje o su manera de pensar sobre ellos mismos y lo que los rodea. Teniendo esto en cuenta, es preciso preguntarse hasta qué punto llegará esta influencia negativa en el desarrollo infantil y si podrán obviarse los efectos negativos, para aprovechar aquellos beneficios que puede brindar la tecnología a la humanidad.

Para iniciar, existen diversos problemas que se le atribuyen al uso de la tecnología por parte de la población infantil. Los niños están más expuestos a las pantallas de sus dispositivos electrónicos, los cuales utilizan por más tiempo, principalmente cuando están solos y muchas veces prefieren quedarse en la casa para hacer uso de ellos. Estas son razones por las que se ha encontrado una disminución de las horas de sueño y de interacción con otras personas, dificultando la capacidad para reconocer las emociones en el otro. Adicionalmente, hay evidencias de que el uso de la tecnología puede disminuir la capacidad de memoria y concentración de los niños y jóvenes (Progue, 2015).

Dicho lo anterior, no hay duda de que la tecnología ha incursionado de manera drástica en el comportamiento infantil, presentando evidencias muy negativas. El hecho de que el auge del mundo digital se presente al mismo tiempo que la pérdida de importantes habilidades cerebrales y emocionales, es preocupante. Igualmente, todo esto lleva a pensar acerca de cómo los propios inventos humanos parecen ir en contra de lo que constantemente buscamos mejorar, como la vida en sociedad o el desarrollo personal.

Otros aspectos que también se ven afectados por el uso de la tecnología los expone Pascual (2006) en su estudio sobre la sociedad de la información y los niños. En él se menciona que actualmente los niños tienen riesgo de caer

¹ Documento elaborado en el curso Competencias Idiomáticas Básicas a cargo de la Facultad de Filosofía y Ciencias Humanas de la Universidad de la Sabana, Chía-Cundinamarca, Colombia.

en el ocio electrónico, lo cual se relaciona con el hecho de que “las nuevas tecnologías de la información y la comunicación no sólo generan aislamiento, también producen obesidad, depresión, ansiedad y adicción (...) Parece claro que tras el contacto con videojuegos los niños reproducen conductas violentas con más frecuencia” (p. 150).

Por otra parte, se sabe que el cerebro de un niño e incluso de un joven, tiene la capacidad de transformarse y moldearse a partir de las experiencias y nuevos conocimientos. Por eso, las actividades que estos niños realizan en su tiempo libre deberían tener una influencia positiva en su desarrollo, ya que les permitirá formarse para un futuro. Sin embargo, como se puede ver en el párrafo anterior, el ocio y el tiempo libre están moldeando a estos niños de una manera inadecuada y que posiblemente, si no se corrige en su infancia, puede ser irreversible. Es claro que la tecnología, en especial los videojuegos, no está aportando al desarrollo adecuado de los niños, sino les está impulsando a ser más violentos y a tener desordenes físicos y mentales serios.

A pesar de lo explicado anteriormente, es necesario aclarar que numerosos estudios también se han enfocado en argumentar que la tecnología no es del todo perjudicial. Se ha indicado que, cuando los niños ya tienen un conocimiento previo y utilizan la tecnología para ampliar estos conocimientos, suelen adquirir mejores resultados. Adicionalmente, se ha encontrado que el acceso a computadores hace que los niños tengan herramientas más adecuadas para mejorar sus habilidades de lectura o de matemáticas (Ching-Ting, Li & Chin-Chung, 2014).

Asimismo, aunque ya se mencionó que la tecnología tiende a desconectar a los niños de la interacción social, se ha generado una manera diferente de conexión interpersonal. Las nuevas generaciones crecen bajo una nueva forma de comunicación, que implica una mayor facilidad para conectarse con redes globales e interculturales, abriendo cada vez más el pensamiento de los niños y llevándolos a dejar de lado sentimientos de discriminación por raza, clase social, etnia y demás (Christianakis, 2002).

De hecho, Tapscott (2009), un reconocido experto en el tema de la tecnología no duda en afirmar lo siguiente:

A lo largo de mi carrera, he escuchado a miles de personas haciendo terribles predicciones sobre lo que la tecnología le hará a su cerebro. Se suponía que la

televisión derretiría sus mentes. Los videojuegos los convertirían en zombis. No ha sucedido. Ahora escucho a la gente expresar opiniones de que la inmersión digital está haciendo estúpidos a los niños, sin ninguna evidencia convincente (p.117). (Traducción propia)

Una vez discutido tanto los beneficios como las dificultades que se presentan con el uso de la tecnología, se puede concluir que sería muy conveniente recibir los aspectos positivos sin tener que afrontar los problemas colaterales que se generan. Evidentemente, esta tarea no es nada fácil, y menos cuando el mundo digital, a pesar de no haber surgido hace mucho, avanza a pasos agigantados. Sin embargo, con mucho esfuerzo e inteligencia puede encontrarse un balance. Es más, desde la misma tecnología deberían impulsarse dinámicas innovadoras que contrarresten estos efectos que han afectado el desarrollo infantil y a la humanidad en general. Encontrar este punto medio depende de que la sociedad actual esté en la capacidad de hacerlo, pero, ¿acaso lo está?



Sofía Rodríguez Forero
Colombia

Referencias

- Ching-Ting Hsin, Li, M., & Chin-Chung, T. (2014). The influence of young children's use of technology on their learning: A review. *Journal of Educational Technology & Society*, 17(4), 85-99. Tomado de <https://search-proquest-com.ez.unisabana.edu.co/docview/1660156345?accountid=45375>
- Christianakis, M. (2002). Children, technology, and culture: The impacts of technologies in children's everyday lives. *Contemporary Sociology*, 31(3), 346-347. Retrieved from <https://search-proquest-com.ez.unisabana.edu.co/docview/233622368?accountid=45375>
- Pascual, I. R. (2006). Infancia y nuevas tecnologías: Un análisis del discurso sobre la sociedad de la información y los niños. *Política y Sociedad*, 43(1), 139-157,220. Tomado de <https://search-proquest-com.ez.unisabana.edu.co/docview/220014187?accountid=45375>

Pogue, D. (2015). The Touch Screen Generation. *Scientific American*, 313(2), 29. Tomado de <http://web.b.ebscohost.com.ez.unisabana.edu.co/ehost/detail/detail?vid=4&sid=903f5639-eaca-49c9-98e6-3814db163617%40sessionmgr120&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc2l0ZT1laG9zdC1saXZlJnNjb3BIPXNpdGU%3d#AN=108310757&db=pbh>

Tapscott, D. (2009) *Grown up digital*. Nueva York: McGraw Hill.

La autora

Estudiante de primer semestre de la facultad de psicología de la Universidad de la Sabana, Chía, Cundinamarca, Colombia.

Correo: sofiarofo@unisabana.edu.co