

# LA ERA DE LA NIÑEZ DIGITAL: LA ANTÍTESIS COMO PROPUESTA

*Con cariño a Tavito, mi sobrino:  
el niño tecnológico.*

Oswaldo Muñoz Vargas

Resumen: El presente artículo<sup>1</sup> presenta, de manera no exhaustiva, las ventajas del uso de la tecnología en el desarrollo escolar y familiar de la niña y el niño. En esta entrega, el autor no intenta rivalizar los usos del tiempo de las personas menores de edad en el pasado en relación con éstas en el presente, pues supone, una innegable influencia de los propios cambios sociales, y consecuentemente, sus diferentes prácticas. No obstante, de manera realista, este artículo no obvia los anticuerpos que el sobre (uso) y la manipulación acarrearán en este tipo de entretenimientos en el desarrollo escolar y familiar de las niñas y niños, en general, y en el impacto que estas modalidades modernas tienen sobre ellos en estas plataformas de socialización.

246

Palabras clave: tecnología, niñez, familia, proceso de socialización primaria, escuela.

*Hace solo 20 años, los niños jugaban todo el día al aire libre,  
montaban en bicicleta, hacían deporte y construían fuertes.  
Los niños de antes, con su dominio de juegos imaginarios,  
creaban su propia forma de divertirse,  
que no necesitaba un equipamiento costoso ni la supervisión de los padres.  
Los niños de antes se movían... mucho, y su mundo sensorial era natural y sencillo.  
Huffington Post.<sup>2</sup>*

---

**di** Costarricense. Antropólogo, Comunicador y Abogado. Abogado litigante en derecho de familia, niñez y adolescencia. Curador procesal y Perito del Poder Judicial de la República de Costa Rica. Contacto: [osvaldom@racsaco.cr](mailto:osvaldom@racsaco.cr).

<sup>1</sup> Nota: las ideas expuestas obedecen a la libertad de cátedra del profesional y no responden a los intereses de investigación de ninguna institución.

<sup>2</sup> *La Influencia de la tecnología en los niños*. (2014), disponible en: [http://www.huffingtonpost.es/cris-rowan/influencia-de-la-tecnologia-ninos\\_b\\_4043967.html?utm\\_hp\\_ref=on-off](http://www.huffingtonpost.es/cris-rowan/influencia-de-la-tecnologia-ninos_b_4043967.html?utm_hp_ref=on-off). Consultado el 4 de marzo de 2014.

## Una introducción a la tecnología infantil

La tecnología, como un medio de entretenimiento moderno, ha revolucionado el desarrollo humano desde diferentes ángulos. Los adultos, en general, han destinado tiempo para familiarizarse con el entendimiento y el uso de las nuevas modalidades. Muchos han tenido éxito, descubriendo los detalles de su operatividad y la magia técnica que la caracteriza. No obstante, otros adultos han fracasado en su inserción en este complejo mundo digital, por múltiples razones, las cuales oscilan desde el poco tiempo para dominar sus dinámicas hasta la falta de destrezas para acostumbrarse a su arte y a versatilidad. En su lugar, ellos han preferido centrar su atención en las actividades familiares, laborales y personales, que saturan su complicada agenda cotidiana.

Como una generalidad, los padres y las madres de familia han incidido sobre el traslado de intereses de recreación de las niñas y niños. Ellos mismos han facilitado la compra de los diferentes ‘artefactos’ tecnológicos, así como el acceso a la creación de perfiles de las diferentes redes sociales. La migración del destino y disfrute del tiempo escolar y recreacional de las niñas y niños de juegos tradicionales al uso de las diferentes formas de la tecnología es un hecho. ¿En qué medida el uso de la tecnología es positivo? ¿En qué medida este sobre (uso) genera efectos contrarios al mismo desarrollo general de la niña y el niño? Estas son solamente dos interrogantes que se intentarían integrar en este artículo.

Este corto artículo pretende ahondar sobre las motivaciones de las nuevas generaciones en la utilización de su tiempo escolar y/o libre para aprender de la tecnología, por un lado. Igualmente, este ensayo quiere poner en relieve la importancia de la tecnología en el desarrollo de las competencias de las niñas y los niños. Esto pretendiendo direccionar el uso de las tecnologías como recurso de construcción educativa y personal-familiar. Estos conocimientos, promovidos durante la niñez, rica etapa de autodescubrimiento, pueden desencadenar en el desarrollo de destrezas aptas para edificar conductas en etapas superiores que les permitan a las nuevas generaciones desarrollarse mejor a niveles educativos y laborales.

Sin embargo, en la segunda parte de esta propuesta, a forma de antítesis, el autor aproxima el lado “oscuro” del sobre (uso) de estas modalidades, cuyos efectos pueden crear una resistencia hacia una construcción personal de destrezas que les permitan adaptarse a las nuevas corrientes de socialización. Por consiguiente, ellos pueden ver aminoradas sus posibilidades reales de éxito en cualquier escenario social en el presente, o incluso, en el desarrollo de sus habilidades que puedan desempeñar en un futuro, en apariencia, prometedor.

### A favor de la tecnología: vehículo de aprendizaje

Las niñas y los niños despiertan un interés creciente por el juego como parte de su enseñanza-aprendizaje. En un pasado, el juego tradicional, se enmarcaba en el tema de la recreación, conocida ésta como aquel espacio y tiempo (extra) escolar en el cual las niñas y los niños disfrutaban de actividades imaginarias, en su mayor parte, al aire libre, y de manera grupal. Algunos ejemplos de estos juegos tradicionales colectivos son: ‘el escondite’, ‘la rayuela’, ‘los exploradores’, y uno de los más populares en Costa Rica: ‘el fútbol’.

El abordaje de esta propuesta está enfocado desde una perspectiva amplia. En otras palabras, en este ensayo no se hará una distinción propia por razón de género,

pero se asume, de manera generalizada, que existen diferencias sustanciales sobre los motivos y los tiempos que destinan las niñas y los niños dentro y fuera de sus tiempos escolares y familiares al sobre (uso) de la tecnología.

A lo largo de los últimos tiempos, la tecnología asociada con la identificación de los colores, los sonidos, la invención y el reto implícito que conlleva, las niñas y los niños se sienten atraídos por lo desconocido, la competencia, la distracción y una nueva forma de producir e individualizar la creatividad.

A continuación, el autor expone los puntos en los cuales esta población se ve beneficiada con el contacto y el desenvolvimiento de la tecnología como factor clave de crianza y de primera socialización:

1. *Autodescubrimiento*: las niñas y los niños, enfrentados ante lo desconocido, despiertan interés en conocer, en primer lugar, y luego dominar los novedosos juegos electrónicos. Éstos se encuentran en los teléfonos modernos (smartphones e *Iphones*, por citar dos), y en las aplicaciones modernas (*apps*<sup>3</sup>), en los artefactos conectados con el televisor tradicional y el plasma, en las redes sociales, en especial: el *Facebook* y *Twitter* (las más populares, entre las niñas y los niños costarricenses).

El buen uso, en tiempo y en contenido, de estas modalidades tecnológicas le permite a esta población desarrollar destrezas manuales y mentales, las cuales, a través de la constancia y la persistencia rinden mejor a nivel social, sobre todo, a nivel educativo. Incluso, ellos pueden sentirse más cómodos a nivel familiar si se utilizan las redes sociales de forma oportuna y clara, las niñas y los niños pueden desarrollar vínculos sanos con otros niños y sus familiares, siempre desde una buena supervisión por parte de sus progenitores. No obstante, este comportamiento puede ser un reto para los progenitores, quienes deben establecer reglas para que sus hijas e hijos hagan un buen uso de estas modalidades.

2. *Independencia*: por el simple hecho de que las niñas y los niños tengan la libertad del uso del artefacto. En el supuesto de que haya control por parte de sus progenitores, ellos aprovecharán constructivamente de esos momentos para poder hacer un uso correcto del tiempo. Sobre este particular, ellos explorarán la independencia para discernir gustos, destrezas, o rechazar las modalidades tecnológicas que no se ajusten a sus necesidades o sus intereses más apasionantes.

3. *Lógica, imaginación y creatividad*: las niñas y los niños, paulatinamente, reconocen la dinámica propia de los juegos y/o el uso de las redes sociales. Al mismo tiempo, ante la exposición continua de este reto diario, ellos desarrollan cualidades diferenciadas, las cuales, tarde o temprano, ponen en práctica con otros pares en los contextos familiares y escolares. El hecho de que ellos hablen un lenguaje en común puede fomentar un nivel más alto de socialización en nuevos contextos asociados con actividades extracurriculares, acti-

<sup>3</sup> *Appconecta jóvenes ticos de Costa Rica con educación*, disponible en: <[http://www.nacion.com/vivir/ciencia/Appconecta-jovenes-ticos-educacion\\_0\\_1402259792.html](http://www.nacion.com/vivir/ciencia/Appconecta-jovenes-ticos-educacion_0_1402259792.html)>. Consultado en: *La Nación*, el 14 de marzo del 2014.

vidades de la iglesia o comunidad religiosa, reuniones de *boys scout*, por citar unos ejemplos.

4. *Reto personal y/o colectivo*: al verse expuestos ante un uso generalizado de estos artefactos y el uso de las redes sociales, las niñas y los niños, necesariamente, se ven enfrentados a sí mismos y en relación con sus pares, para desarrollar competencias personales y sociales, importantes para crear redes de recreación entre ellos mismos, o con otros pares de otros centros educativos, lo que se traduce en crecimiento personal, e incluso familiar, si se logra involucrar adecuadamente a los padres y las madres de familia, o a las hermanas y los hermanos (si se mencionan solamente a los miembros de la familia nuclear).

### El lado “oscuro” de la tecnología: la contracultura

La introducción de cualquier asunto novedoso puede traer efectos positivos y negativos. En este ensayo, como se ha tratado, en orden, primero se presentaron los puntos a favor en cuanto al conocimiento y uso de las modalidades tecnológicas por parte de las niñas y los niños. En este apartado, a *grosso modo*, el autor pretende enumerar los anticuerpos más comunes que pueden producir la pronta exposición de los artefactos y sus modernidades en la población infantil. Es así como se conocerán los siguientes efectos menos favorables en el desarrollo de este nuevo concepto de entretenimiento.

1. *Aislamiento*: las niñas y los niños, al tomar un tiempo desproporcionado y una adicción al uso de estas modernas tecnologías, que ya hemos mencionado, pueden variar su comportamiento general. En otras palabras, ellos pueden preferir aislarse de sus pares, sus progenitores, familiares y otros entes de interacción cotidiana, pues pueden encontrarlas más motivadoras, o más atractivas para sus ratos de esparcimiento. Incluso, ellos podrían realizar sus actividades obligatorias de la escuela de una forma individual que les resulte de mayor concentración o más atinentes a la noción de personalidad que tienen desde esa temprana edad.

249

2. *Diferenciación en el proceso de socialización primaria*: en este sentido, el autor trata de contrarrestar los beneficios que se pueden obtener de interactuar con la tecnología y cómo su sobre (uso) incide frente a las relaciones cotidianas que se generan desde el seno escolar y familiar. Como proceso de socialización primaria se entiende, en términos generales, el intento de interacción social, o primer contacto, con el que las niñas y los niños interactúan con las demás personas desde los escenarios más próximos: la familia, los compañeros de la escuela, los compañeros de las clases de catequismo, los compañeros del equipo de fútbol, por nombrar algunos.

a. *Relaciones escolares*: las niñas y los niños, sumidos en tiempos y espacios privados y silenciosos frente a la tecnología, pueden, como supuesto general, perder interés en el currículo particular, la exploración por las asignaturas favoritas, la participación en las clases deportivas, e incluso, la interacción con sus pares en el entorno escolar. Al aislarse, ellos dedican tiempos de concentración en los juegos modernos, en lugar de compartir, desarrollar destrezas académicas y habilidades de socialización, necesarias para su presente y su futuro.

b. *Relaciones familiares*: las niñas y los niños, al igual que en el destino de tiempo en relación con el sobre (uso) de la tecnología, pueden sufrir el mismo impacto en sus relaciones más cercanas en el hogar. Esto se podría traducir como un desgaste en la relación motor, entendida como el vínculo socioafectivo más importante con los padres de familia, madres de familia, hermanas y hermanos. En este particular, no sólo influye la cantidad de tiempo destinado a usar la tecnología, como un todo, sino la calidad disminuida de tiempo que se destina para las actividades familiares diariamente y en actividades especiales ya programadas a lo largo del año.

3. *Soledad*: sin pretenderlo las niñas y los niños, desde un punto de vista de la psicología moderna, se ven enfrascados en espacios prolongados con la tecnología que no perciben por completo los cambios en su comportamiento. Estos cambios los arrastran a situaciones de soledad y aislamiento, que se intensifican con el paso del tiempo y/o de dominio de los juegos que les atraen cada día más.

4. *Violencia*: las niñas y los niños, al desarrollar destrezas determinadas en el contacto habitual con los juegos electrónicos o las redes sociales, pueden verse expuestos a acontecimientos que detonen en factores asociados a violencia de género, violencia verbal, violencia física, por citar tres categorías, que lamentablemente marquen una niñez diferente, la cual debe de ser tratada a tiempo desde esas edades. Consecuentemente, estos comportamientos pueden internalizarse, provocando constantes exposiciones a la violencia generalizada en otras etapas importantes del acontecer humano.

250

### Consideraciones finales

- El artículo está presentado desde una óptica de generalidades. En otras palabras, no quiere radicalizar criterios sobre un tema ya explorado, desde diferentes vertientes científicas, sociológicas, antropológicas y de índole legal.
- El enfoque del artículo está destinado a un público abierto, en especial para padres y madres de familia, conscientes de los cambios sociohistóricos y el papel que en la actualidad juega la tecnología y todas sus modalidades.
- Asimismo, el artículo pretende ser un llamado de atención hacia los profesionales de las áreas sociolegales (a saber, educación preescolar, trabajo social, psicología, antropología, derecho, sin limitar alcances) para que de manera interdisciplinaria, se construya una consciencia de estudio y aplicación robustecida en esta temática.
- El tema de la tecnología está en boga en diferentes latitudes y escenarios modernos. El tema en sí ya ha sido sobreexpuesto, y hasta aparece como tópico agotado de análisis y controversia en la doctrina psicosocial. La exposición, en apariencia simple, en el presente artículo interpretativo y de opinión, pretende lanzarlo al interés general de una población que lo demanda cada día más.
- Las niñas y los niños, atrapados en tiempos prolongados sin supervisión adulta, por un lado, y por otro, movidos por su propio ingenio, se han aventu-

rado en el uso de la tecnología con diferentes propósitos. Todo esto ofrecido de manera accesible por el mercado, y en muchos casos, incluso, avalado por sus propios progenitores y agentes que promueven estas prácticas desde el escenario escolar.

- Por el carácter general de esta propuesta, el autor no ha direccionado su interés en las regulaciones que deben derivarse de este tipo de prácticas, pero al igual que el abordaje integral e interdisciplinario con el que se debe de enfocar este tema, sería oportuno dejar abierto el análisis para profundizar sobre la regulación, en lo que se ha hecho y en lo que se debe de hacer eventualmente en el país, e incluso, observar todo el fenómeno en comparación con otros países y sus legislaciones.