

10 mitos y verdades sobre el uso de tecnología

Por: Cynthia Borja (cynthiaborja.a@gmail.com)

1 *No hay valor educacional en los videojuegos.*

Mito: Los videojuegos, aunque usualmente no aquellos que son popularmente conocidos o comercializados en el mercado de entretenimiento, pueden ser de gran valor educacional depende de la cantidad. Los videojuegos son herramientas entretenidas e interesantes que pueden incluso ayudar a enseñar habilidades o solucionar problemas específicos en el desarrollo de un niño.

(Griffiths, M. (2002). The educational benefits of videogames. Education and Health, 20(3), 47–51.)



2 *Las computadoras no pertenecen al aula ya que causan mayor distracción que el valor educativo que puedan tener.*

Mito: La noción de que las computadoras son “juguetes” ha llevado a pensar que no pertenecen al aula. Sin embargo, si es que se lleva a cabo un proceso de desarrollo y selección apropiado de los programas que se quieren utilizar, éstos pueden ser de gran beneficio porque ayudarán a estimular al estudiante en el aula.

(Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems Pages pp.1375-1378. ACM .New York, NY, USA ©2004, ISBN:1-58113-703-6 doi:10.1145/985921.986068)

3 *Si un niño usa la computadora o pasa viendo televisión tendrá dificultades en desarrollar habilidades sociales (las computadoras no promueven la conducta prosocial).*

Verdad: El uso solitario de la computadora, sobre todo si es de programas no educativos, puede promover el aislamiento social y no la conducta prosocial. Se recomienda a padres y profesores estar involucrados en la actividad de la computadora o la televisión, o involucrar a los pares del niño en la misma para incrementar la interacción social durante el tiempo de uso de estos medios.

(Committee on Public Education of the American Academy of Pediatrics. (2001). Children, adolescents, and television. Pediatrics, 107(1), 423-426. Doi: : 10.1542/peds.107.2.423)

4 *Mi hijo puede ver toda la televisión que desee, con tal de que lo que vea sean programas educativos.*

Mito: Los programas educativos pueden ser beneficiosos para niños mayores de dos años. Sin embargo, rara vez existen programas realmente educativos en la televisión popular. La Academia Americana de Pediatría, por su parte, sugiere que la exposición a la televisión en niños menores de dos años, sin importar la naturaleza de la programación, debe ser nula.

(Committee on Public Education of the American Academy of Pediatrics. (2001). Children, adolescents, and television. Pediatrics, 107(1), 423-426. Doi:10.1542/peds.107.2.423)

5 *Al estar expuestos a televisión y computadora, los niños desarrollan dificultades de atención.*



Verdad: Aunque no se conoce bien el mecanismo por el cual esto sucede, al momento se considera que la exposición (sobre todo excesiva) a la televisión y videojuegos, está asociada con la existencia de mayores problemas atencionales en la niñez, adolescencia y vida adulta. Se asocia este proceso a la plasticidad cerebral. (Swing E,L., Gentile D.A., Anderson C.A., & Walsh D.A. (2010). Television and video game exposure and the development of attention problems. Pediatrics, 126(2), 214–221. doi: 10.1542/peds.2009-1508)

6 *Al estar expuestos durante demasiado tiempo a la televisión y computadora, los niños tienden a desarrollar problemas de obesidad.*

Verdad: Se han encontrado asociaciones entre la obesidad, el Índice de Masa Corporal y la cantidad de horas que un niño pasa frente a la televisión y la computadora. Se cree que algunos de los elementos causantes de estas asociaciones son la falta de actividad física, la exposición a comerciales de comida no-saludable, y la mala alimentación.

(Epstein, L.H., Roemmich, J.N., Robinson, J.L., Paluch, R.A., Winiewicz, D.D., Fuerch, J.H., & Robinson, T.N. (2008). A randomized trial of the effects of reducing television viewing and computer use on body mass index in young children. Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine, 162(3), 239-245. DOI:10.1001/archpediatrics.2007.45.)

7 *Utilizar computadora, ver televisión y manejar otros aparatos mientras se hacen tareas funciona bien para algunas personas, dado que son "multitasking". Pueden hacer multitareas e incrementar su atención.*

Mito: El uso de medios audiovisuales y aparatos tecnológicos mientras una persona hace tareas parece incrementar la distracción en la actividad principal en la que intenta enfocarse. Asimismo, es interesante conocer que el uso de estos medios también parece estar relacionado a un peor rendimiento académico.

(Jacobsen, W.C., & Forste, R. (2011). The wired generation: academic and social outcomes of electronic media use among university students. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. 14 (5), 275-280.)

8 *Poner computadoras en un colegio mejorará el aprendizaje; entre más computadoras, mayores mejoras.*

Mito: Si el uso de computadoras no es manejado de forma apropiada, pueden causar más daño que mejoría al aprendizaje, debido al aislamiento al que pueden llevar. Si es bien manejada, una computadora puede ser igual de beneficiosa que muchas computadoras o el uso de materiales escolares.

(Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems Pages 1375-1378 ACM New York, NY, USA ©2004, ISBN:1-58113-703-6 doi:10.1145/985921.986068)

9 *Los programas educativos para computadora pueden incrementar la atención de un niño.*

Verdad: El uso apropiado de juegos de computadora educativos puede ayudar a desarrollar la atención en un niño, sobre todo si el niño tiene una dificultad atencional. Esto se debe a que, al ser una actividad interesante para el niño, es una actividad a la cual es más fácil poner atención.

(Griffiths MD, (2002). The educational benefits of videogames. Education and Health, 20(3), 47-51.)

10 *Un niño debe ver máximo el equivalente de una hora de televisión al día por cada año de vida, es decir, un niño de dos años debe ver un máximo de dos horas de televisión al día.*

Mito: Se recomienda que la exposición a la televisión de un niño menor de dos años sea nula, y que en adelante sea de una a dos horas de programación de calidad en general; no por cada año de vida del niño.

(Committee on Public Education of the American Academy of Pediatrics. (2001). Children, Adolescents, and Television. Pediatrics, 107(1), 423-426. Doi : 10.1542/peds.107.2.423)

