

DOI: 10.26820/recimundo/5.(4).oct.2021.37-44

URL: <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/1295>

EDITORIAL: Saberes del Conocimiento

REVISTA: RECIMUNDO

ISSN: 2588-073X

TIPO DE INVESTIGACIÓN: Artículo de revisión

CÓDIGO UNESCO: 5801 Teoría y Métodos Educativos

PAGINAS: 37-44



Los niños de era digital: estilos de aprendizaje y los retos de la participación

Children of the digital age: learning styles and the challenges of participation

Crianças da era digital: estilos de aprendizagem e os desafios da participação.

Denisse Salcedo Aparicio¹; Brenda Janeth Fuentes Torres²; Elias David Villamar Cedeño³;
Pedro Raúl Salcedo Aparicio⁴

RECIBIDO: 02/09/2021 **ACEPTADO:** 20/09/2021 **PUBLICADO:** 30/10/2021

1. Magister en Educación Informática; Licenciado en Ciencias de la Educación con Especialización en Informática; Psicóloga Clínica; Tecnólogo Pedagógico en Informática; Universidad de Guayaquil; Guayaquil, Ecuador; denisse.salcedoa@ug.edu.ec;  <https://orcid.org/0000-0002-2869-0977>
2. Licenciada en Ciencias de la Educación; Diplomado en Pedagogía; Master en Psicología Educativa; Coordinadora de Carrera de Tecnología en Asistencia Pedagógica del Instituto Superior; Tecnológico Liceo Cristiano de Guayaquil; Ecuador; brenda.fuentes@tecnologicoliceocristiano.edu.ec;  <https://orcid.org/0000-0001-5398-1701>
3. Diploma Superior en Sistemas de Educación Superior Modular Basados en Créditos Acumulables y Transferibles; Magister en Docencia Universitaria e Investigación Educativa; Licenciado en Publicidad y Mercadotecnia; Universidad de Guayaquil; Guayaquil, Ecuador; elias.villamar@ug.edu.ec;  <https://orcid.org/0000-0002-8675-2670>
4. Contador Público Autorizado; Ministerio de Educación; Ecuador; pedro.salcedo@educacion.gob.ec;  <https://orcid.org/0000-0001-8877-4892>

CORRESPONDENCIA

Denisse Salcedo Aparicio

denisse.salcedoa@ug.edu.ec

Guayaquil, Ecuador

RESUMEN

Desde hace algunos años y en la actualidad debido a la pandemia por el Covid 19, la masificación y utilización del internet y los accesos a dispositivos móviles a niños y adolescentes ha sido trascendental para su desarrollo. Poder ver una clase a distancia, investigar las respuestas a una tarea, hablar con amigos en cualquier parte del mundo y jugar videojuegos, son algunas de las actividades que pueden realizar los niños y adolescentes en casa. Sin embargo así como la era digital tiene aspectos positivos, existen aspectos muy nocivos y peligrosos que pueden poner en riesgo la salud y la vida de nuestros hijos. El presente artículo describe y compara diferentes literaturas sobre Los niños de la era digital. Para ello, se recolecta esta información de diferentes fuentes bibliográficas adquiridas de bases de datos (SCOPUS, PubMed, Biblioteca Cochrane, Google Scholar) valorando la calidad y veracidad de la información recopilada, así como la actualidad del contenido. Desde la aparición de las nuevas tecnologías de la información y comunicación y su revolucionario y novedoso uso, se han ampliado tanto las maneras como las formas de utilizarlas, en el contexto de la actual pandemia por el coronavirus, que en el caso del año 2020 impuso restricciones y confinamientos, el uso de los dispositivos digitales aumento aún más, en este contexto la obligación de tener a nuestros hijos es casa, condiciono a una mayor utilización de los recursos digitales para cumplir con las actividades escolares y como un tema de distracción a los niños, en cuanto o a la utilización de computadoras, tablets y teléfonos móviles para la búsqueda de información educativa, jugar videojuegos en línea, ver películas y la interacción con compañeros de clase gracias a redes sociales como Facebook, instagram y whatsapp. Sin embargo hay que tener en cuenta que la excesiva exposición de los niños y adolescentes a los recursos digitales y dispositivos móviles, pueden causar estragos nocivos a la salud psicológica y emocional como exposición al bullying, acosos escolar, sexual, trastornos mentales ocasionados por las pantallas de los dispositivos, ansiedad, depresión, agresividad, entre otras.

Palabras clave: Internet, Móvil, Digital, Riesgos, Casa.

ABSTRACT

For some years now, due to the Covid 19 pandemic, the overcrowding and use of the internet and access to mobile devices for children and adolescents has been transcendental for their development. Being able to watch a class from a distance, research the answers to a task, talk with friends anywhere in the world and play video games, are some of the activities that children and adolescents can do at home. However, just as the digital age has positive aspects, there are very harmful and dangerous aspects that can put the health and lives of our children at risk. This article describes and compares different literatures on Children of the Digital Age. To do this, this information is collected from different bibliographic sources acquired from databases (SCOPUS, PubMed, Cochrane Library, Google Scholar), assessing the quality and veracity of the information collected, as well as the timeliness of the content. Since the appearance of the new information and communication technologies and their revolutionary and innovative use, both the ways and the forms of using them have been expanded, in the context of the current coronavirus pandemic, which in the case of 2020 imposed restrictions and confinements, the use of digital devices increased even more, in this context the obligation to have our children is home, conditioned to a greater use of digital resources to comply with school activities and as a matter of distraction to children. children, regarding the use of computers, tablets and mobile phones to search for educational information, play video games online, watch movies and interact with classmates thanks to social networks such as Facebook, instagram and whatsapp. However, it must be taken into account that the excessive exposure of children and adolescents to digital resources and mobile devices can cause harmful damage to psychological and emotional health such as exposure to bullying, school, sexual harassment, mental disorders caused by screens. of the devices, anxiety, depression, aggressiveness, among others.

Keywords: Internet, Mobile, Digital, Risks, Home.

RESUMO

Há alguns anos, devido à pandemia de Covid 19, a superlotação e o uso da Internet e o acesso a dispositivos móveis por crianças e adolescentes têm sido transcendentais para o seu desenvolvimento. Poder assistir a uma aula à distância, pesquisar as respostas para uma tarefa, conversar com amigos em qualquer parte do mundo e jogar videogame, são algumas das atividades que crianças e adolescentes podem fazer em casa. No entanto, assim como a era digital tem aspectos positivos, existem aspectos muito prejudiciais e perigosos que podem colocar em risco a saúde e a vida de nossos filhos. Este artigo descreve e compara diferentes literaturas sobre Children of the Digital Age. Para isso, essas informações são coletadas de diferentes fontes bibliográficas adquiridas em bancos de dados (SCOPUS, PubMed, Cochrane Library, Google Scholar), avaliando a qualidade e veracidade das informações coletadas, bem como a atualidade do conteúdo. Desde o surgimento das novas tecnologias de informação e comunicação e seu uso revolucionário e inovador, tanto as formas quanto as formas de utilizá-las foram ampliadas, no contexto da atual pandemia de coronavírus, que no caso de 2020 impôs restrições e confinamentos, a utilização de dispositivos digitais aumentou ainda mais, neste contexto a obrigação de ter os nossos filhos em casa, condicionada a uma maior utilização dos recursos digitais para cumprimento das atividades escolares e como distração das crianças. as crianças, no que diz respeito ao uso de computadores, tablets e celulares para buscar informações educacionais, jogar videogame online, assistir a filmes e interagir com colegas de classe por meio de redes sociais como Facebook, Instagram e WhatsApp. No entanto, deve-se levar em consideração que a exposição excessiva de crianças e adolescentes a recursos digitais e dispositivos móveis pode causar danos prejudiciais à saúde psicológica e emocional, como exposição a bullying, escola, assédio sexual, transtornos mentais causados por telas. dos aparelhos, ansiedade, depressão, agressividade, entre outros.

Palavras-chave: Internet, celular, digital, riscos, casa.

Introducción

Con la Revolución Industrial comenzó también una transformación en las relaciones entre niños y adultos, y del concepto mismo de la infancia, pues si bien, antes al niño se le concebía como un ser inocente, indefenso y falto de derechos, actualmente se le considera como otro “actor social”, que goza de atención especializada, y cuya opinión es tomada en cuenta en la casa y la escuela, además de su capacidad para interactuar con las nuevas tecnologías. Actualmente, los niños “tienen acceso a las nuevas tecnologías, por lo que podemos decir que nacen y se desarrollan en un ambiente tecnologizado (INAH, 2013).

En los últimos años, las tecnologías digitales y el uso de Internet han modificado sustancialmente el tiempo libre y el ocio de los jóvenes en las sociedades más prósperas. Además de posicionarse como nuevo soporte de algunas actividades practicadas tradicionalmente, las herramientas de comunicación online se han convertido en sí mismas en un espacio en el que disfrutar del ocio. Es esperable que la actitud de los jóvenes hacia esta forma de ocio sea mayoritariamente positiva, ya que, en términos generales, muestran una extendida aceptación ante las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y consideran que son un motor de cambio social (Viñals Blanco & Cuenca Amigo, 2016, pág. 61).

Aunque la tendencia a usar las TIC se da en todas las edades, son los adolescentes los que muestran una relación mucho más estrecha con las nuevas tecnologías, al haberlas incorporado a sus vidas cotidianas como herramientas de interacción, de socialización, de trabajo y de diversión. También es evidente, por otro lado, el recelo y la desconfianza que el uso de las TIC han suscitado en la sociedad, que juzga moralmente a los jóvenes por lo que hacen, al considerar que la presencia de las nuevas tecnologías en sus vidas está provocando

la aparición de nuevas exigencias y valores sociales (Mohedo & Bújez, 2011, pág. 128). Según la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) (2014), Internet es usado por niños y adolescentes sobre todo para obtener información y comunicarse; en concreto: desde buscar contenidos relevantes para sus estudios hasta socializarse (en diferido o en tiempo real), visitar las redes sociales, descargar música y películas y entretenerse con videojuegos en línea. En general, este colectivo accede a Internet desde el hogar (49%) y la escuela (46%) (Sánchez-Teruel & Robles-Bello, 2016, pág. 187).

Consideraciones de las Tics en jóvenes

- Los jóvenes (de 15 a 24 años) son el grupo de edad más conectado. En todo el mundo, el 71% están en línea, en comparación con el 48% de la población total.
- Los niños y adolescentes menores de 18 años representan aproximadamente uno de cada tres usuarios de internet en todo el mundo.
- Un número mayor de pruebas empíricas revelan que los niños están accediendo a internet a edades cada vez más tempranas.
- En algunos países, los niños menores de 15 años tienen la misma probabilidad de usar internet que los adultos mayores de 25 años.
- Los teléfonos inteligentes están alimentando una “cultura del dormitorio”, y para muchos niños el acceso en línea es cada vez más personal, tiene un carácter más privado y está menos supervisado (UNICEF, 2017).

Las nuevas tecnologías afectan los modos de relación de los niños, niñas y preadolescentes: cómo estudian, cómo se entretienen, como sostienen lazos de amistad, cómo exploran su identidad y talentos. Actualmente el mundo pasa por una crisis sanitaria, derivada por el virus COVID-19 y la

pandemia plantea un desafío al sistema socioeconómico mundial. El fenómeno afecta por igual a economías avanzadas y países emergentes, representa un replanteamiento de prácticas sociales y sistemas productivos. Evidentemente No solo afecta el sector económico, sino también tecnológico, en el cual los niños enfrentan nuevas influencias en el desarrollo comunicativo, dado el tiempo que se deben conectar y relacionarse con los dispositivos, adquieren un nuevo lenguaje, que se deriva de acuerdo con las gramáticas universales como lo expresa Chomsky (Cifuentes Peña & Zambrano León, 2020, pág. 3).

Desde un punto de vista formativo, diversos autores se plantean la importancia de preparar a las nuevas generaciones para ser participantes digitales informados y educados, equipados con las capacidades para ser activos en la interpretación del mundo que los rodea. Más específicamente, las tecnologías ofrecen oportunidades para que participen en nuevos tipos de actividades sociales, cívicas, de aprendizaje y trabajo, y en ello es importante que lo hagan de manera crítica. Así también, los usos de Internet se han investigado como indicadores de participación de niñas, niños y adolescentes en la sociedad digital y como sinónimo de oportunidades, suponiendo que a mayor número de actividades mayor inclusión y acceso a las oportunidades en línea. Algunos también sugieren que es posible construir una escala de participación situando prácticas más simples y generalizadas, como buscar información o jugar, en la parte inferior de la escala y otras actividades más complejas y menos frecuentes, como crear contenidos, hacia la parte superior de la escala. Si bien no hay consenso sobre cuáles son las actividades más deseables que realicen niñas, niños y adolescentes y a qué edad es más positivo que ello ocurra, pensar en la participación en línea de esta manera ayuda a que los tomadores de decisión definan prioridades desde una perspectiva de inclusión (Trucco & Palma, 2020, pág. 79).

Metodología

El presente artículo describe y compara diferentes literaturas sobre Los niños de la era digital. Para ello, se recolecta esta información de diferentes fuentes bibliográficas adquiridas de bases de datos (SCOPUS, PubMed, Biblioteca Cochrane, Google Scholar) valorando la calidad y veracidad de la información recopilada, así como la actualidad del contenido.

Resultados

Trucco & Palma (2020), presentan los resultados de un trabajo realizado en Brasil, Chile, Costa Rica y Uruguay, sobre la infancia y la adolescencia en la era digital, entre estos resultados se tienen:

En la imagen 1 se observa unos cuadros comparativos por edades del acceso de los niños y niñas a diferentes aplicaciones a las que se puede acceder por computadora o dispositivos móviles. En Brasil, Chile y Uruguay hay un mayor acceso de Facebook que en Costa Rica. Estos porcentajes aumentan mucho más en la utilización de aplicaciones de mensajería como whatsapp, habiendo más restricciones en Brasil. En lo que respecta a instagram, snapchat y twitter, no son tan populares en la comunidad de niños y adolescentes en dichos países, confirmado por los porcentajes de acceso o utilización, caso contrario se presenta con google que en países como Chile y Costa Rica, presentan niveles altos de acceso seguidos por Uruguay y último Brasil, esto explicable por ser un motor de búsqueda globalmente utilizado y el número 1 del mundo, en donde se puede acceder a cualquier tipo de información.

Porcentaje Si	Facebook				Whatsapp				Instagram				Snapchat			
	Brasil	Chile	Costa Rica	Uruguay	Brasil	Chile	Costa Rica	Uruguay	Brasil	Chile	Costa Rica	Uruguay	Brasil	Chile	Costa Rica	Uruguay
Total	76	73	54	63	72	83	84	74	36	46	39	50	27	23	38	30
Niñas	77	75	58	61	74	85	87	78	42	54	47	54	34	31	45	35
Niños	75	71	50	64	70	82	81	70	31	39	32	45	19	16	31	24
9 - 10 años	42	38	13	27	45	69	64	48	16	13	10	15	12	10	16	13
11 - 12 años	60	66	30	52	60	77	80	72	24	36	25	39	19	21	28	22
13 - 14 años	86	87	75	85	79	87	94	82	40	53	49	67	29	28	50	40
15 - 17 años	92	90	88	84	86	93	97	93	49	69	68	76	36	31	55	43
NSE alto	78	74	55	63	86	87	89	88	50	51	51	65	42	26	47	51
NSE medio	77	73	54	62	73	83	86	81	36	47	39	52	27	25	37	31
NSE bajo	72	72	52	64	60	82	74	58	26	42	23	40	15	20	27	21

Porcentaje Si	Google			Wikipedia			Twitter			
	Chile	Costa Rica	Uruguay	Chile	Costa Rica	Uruguay	Brasil	Chile	Costa Rica	Uruguay
Total	92	82	78	56	34	9	16	14	11	19
Niñas	92	84	75	57	33	8	15	14	10	17
Niños	92	79	81	55	35	11	16	14	12	22
9 - 10 años	85	65	71	26	11	7	5	5	2	1
11 - 12 años	90	82	81	57	30	11	9	16	8	10
13 - 14 años	95	86	84	59	41	9	16	14	14	29
15 - 17 años	97	91	75	72	51	11	23	17	18	37
NSE alto	94	89	86	62	45	8	24	14	14	29
NSE medio	93	85	80	58	32	11	16	14	12	23
NSE bajo	91	66	72	50	23	7	8	13	6	10

Figura 1. Porcentaje de niñas, niños y adolescentes que acceden a Internet en las siguientes aplicaciones/páginas web, según sexo, edad y nivel socioeconómico. Brasil 2016, Chile 2016, Costa Rica 2018 y Uruguay 2017

Fuente: (Trucco & Palma, 2020)

Porcentaje Si	En la escuela				En el hogar				En el hogar de otros			
	Brasil	Chile	Costa Rica	Uruguay	Brasil	Chile	Costa Rica	Uruguay	Brasil	Chile	Costa Rica	Uruguay
Total	32	50	47	59	83	94	87	81	80	63	53	41
Niñas	34	53	48	60	85	95	88	80	79	63	54	40
Niños	30	47	47	58	82	94	85	82	80	64	52	43
9 - 10 años	14	27	32	60	83	88	79	67	73	46	33	23
11 - 12 años	26	41	40	49	77	93	81	78	79	57	48	36
13 - 14 años	33	56	53	62	85	95	93	88	76	68	58	49
15 - 17 años	43	65	63	65	86	98	94	90	85	76	70	55
NSE alto	43	53	54	60	96	97	93	97	85	71	62	53
NSE medio	29	47	43	60	87	96	90	85	78	63	51	42
NSE bajo	28	52	44	57	68	91	73	70	78	60	44	36

Porcentaje Si	En un lugar público				En camino a algún lugar			
	Brasil	Chile	Costa Rica	Uruguay	Brasil	Chile	Costa Rica	Uruguay
Total	18	33	33	22	34	48	30	23
Niñas	14	35	35	23	37	35	32	23
Niños	21	31	30	22	32	31	27	22
9 - 10 años	13	19	13	13	17	23	13	8
11 - 12 años	14	17	22	18	24	20	19	15
13 - 14 años	17	34	36	24	37	33	33	29
15 - 17 años	22	50	55	33	45	48	50	38
NSE alto	18	39	39	25	48	44	37	31
NSE medio	18	33	30	21	31	32	27	22
NSE bajo	16	30	29	23	28	29	24	21

Figura 2. Porcentaje de niñas, niños y adolescentes que acceden a Internet en los siguientes lugares, según sexo, edad y nivel socioeconómico. Brasil 2016, Chile 2016, Costa Rica 2018 y Uruguay 2017

Fuente: (Trucco & Palma, 2020)

Como es de esperarse en la imagen 2, los adolescentes se sienten más cómodos al acceder a las distintas aplicaciones en su casa o en el hogar de otros. Esto puede interpretarse, porque hay más libertad de acceso sin muchas restricciones que en la escuela, o en sitios públicos por temas de seguridad, al igual que al trasladarse a otros sitios.

Porcentaje Si	En el computador				En el celular				En consola de videojuegos				En Tv		
	Brasil	Chile	Costa Rica	Uruguay	Brasil	Chile	Costa Rica	Uruguay	Brasil	Chile	Costa Rica	Uruguay	Brasil	Chile	Costa Rica
Total	54	72	44	82	91	89	83	84	15	34	23	18	18	43	31
Niñas	50	70	45	81	91	90	85	87	9	18	12	11	16	44	28
Niños	58	74	42	83	90	89	81	80	21	49	34	25	20	43	34
9 - 10 años	58	61	32	80	84	80	67	63	16	38	18	9	20	45	27
11 - 12 años	54	71	41	86	87	86	81	82	16	42	23	18	20	47	26
13 - 14 años	55	76	42	87	92	92	90	91	13	28	25	26	17	40	32
15 - 17 años	52	77	57	76	94	96	93	98	15	30	26	18	16	42	36
NSE alto	81	76	60	88	92	91	87	93	32	34	39	31	34	51	45
NSE medio	57	71	39	84	91	89	85	87	13	37	18	20	18	45	29
NSE bajo	28	71	31	77	89	89	74	75	5	30	10	11	5	37	14

Figura 3. Porcentaje de niñas, niños y adolescentes que acceden a Internet en los siguientes dispositivos, según sexo, edad y nivel socioeconómico. Brasil 2016, Chile 2016, Costa Rica 2018 y Uruguay 2017

Fuente: (Trucco & Palma, 2020)

En la imagen 3 se observa la estadística de por cual medio acceden los adolescentes a internet. En este particular como es de esperarse, la mayoría accede en altos porcentajes por el celular, aquí hay que hacer énfasis entonces que en esta data niños de 9 hasta los 13-14 años ya preadolescentes en más de un 84% acceden por medio de un teléfono móvil y en segundo lugar por medio de un computador, entonces observamos que en los países seleccionados los niños de 9 mayores a esta edad poseen o manejan un celular.

Porcentaje Si	Aprender algo nuevo				Buscó sobre oportunidades de trabajo/estudio				Se informó sobre actividades de su comunidad				Habló con personas de otros países				Realizó trabajos y tareas escolares		
	Brasil	Chile	Costa Rica	Uruguay	Brasil	Chile	Costa Rica	Uruguay	Brasil	Chile	Costa Rica	Uruguay	Brasil	Chile	Costa Rica	Uruguay	Brasil	Chile	Costa Rica
Total	64	80	58	63	30	39	24	31	22	36	10	10	40	29	13	19	76	93	72
Niñas	65	82	59	61	33	42	24	33	23	38	10	8	41	26	12	17	80	95	72
Niños	64	78	57	65	27	36	24	30	21	35	9	11	39	33	15	22	73	92	71
9 - 10 años	54	69	44	52	4	23	14	22	13	21	6	8	20	19	7	7	63	86	58
11 - 12 años	55	79	52	60	10	28	21	30	16	35	8	14	29	24	11	16	78	94	67
13 - 14 años	62	79	67	67	29	39	25	34	21	37	16	10	41	30	13	26	83	97	80
15 - 17 años	75	88	68	72	53	55	34	39	30	47	8	8	54	38	21	29	78	95	79
NSE alto	69	85	66	77	31	33	24	31	23	38	10	5	40	38	17	21	81	96	78
NSE medio	66	78	58	62	32	38	26	31	22	33	9	8	39	27	12	19	77	92	73
NSE bajo	59	79	48	60	27	43	20	32	22	40	10	14	41	27	12	20	72	93	59

Porcentaje Si	Ver videos o tutoriales en Internet		Participar en una página web de causas sociales/caridad		Leyó/vio las noticias			Discutió problemas sociales/políticos				Usar una red social				Participar en Internet de una campaña/protesta			
	Chile	Costa Rica	Chile	Costa Rica	Brasil	Chile	Costa Rica	Uruguay	Brasil	Chile	Costa Rica	Uruguay	Brasil	Chile	Costa Rica	Uruguay	Brasil	Chile	Costa Rica
Total	91	70	11	23	51	47	3	40	12	13	31	6	73	80	63	61	4	9	4
Niñas	93	73	13	27	53	49	3	38	14	15	32	7	79	82	65	63	4	11	5
Niños	90	67	10	19	49	46	2	42	11	12	29	6	68	78	61	58	3	6	4
9 - 10 años	91	59	6	9	35	34	0	23	3	2	13	2	33	43	39	19	1	3	1
11 - 12 años	92	69	6	19	32	38	2	37	3	8	23	5	66	78	53	50	3	3	1
13 - 14 años	93	75	11	22	53	48	4	45	9	15	34	8	80	94	75	81	2	6	5
15 - 17 años	90	77	18	38	67	61	4	55	23	23	48	9	92	96	81	90	6	17	10
NSE alto	94	78	11	23	52	50	2	36	18	16	34	7	71	80	69	69	4	9	5
NSE medio	91	74	12	25	55	46	4	40	12	14	31	6	75	81	64	62	4	9	4
NSE bajo	91	54	10	19	46	47	0	43	9	12	25	7	72	78	52	56	3	7	4

Figura 4. Porcentaje de niñas, niños y adolescentes que responden haber realizado las siguientes actividades en los últimos tres meses, según sexo, edad y nivel socioeconómico. Brasil 2017, Chile 2016, Costa Rica 2018 y Uruguay 2017

Fuente: (Trucco & Palma, 2020)

La imagen 4 confirma los intereses de la mayoría de los niños y adolescentes. Los cuales se concentran en: 1. Realizar trabajos y tareas escolares, 2. Aprender algo nuevo, 3. Ver videos y tutoriales de internet y 4. El uso de redes sociales. En este particular se destaca que el mayor porcentaje está en el número 4, en más del 90% de los niños y adolescentes.

Riesgos y consecuencias de la era digital en niños y adolescentes

Algunos autores plantean la existencia de consecuencias psicosociales negativas del abuso de los medios digitales, como pueden ser la adicción, el ciberacoso (entre iguales o entre un adulto y un niño) o el aislamiento social. Así, padres, educadores y expertos coinciden en que los dos principales problemas con los que se encuentran los niños en Internet son los contenidos inapropiados y el contacto con extraños. El primero de ellos ocurre de forma sencilla y a menudo casual, como cuando se encuentran con una palabra confusa en un motor de búsqueda. El segundo tiene como escenario habitual el anonimato de los chats o redes sociales. Todas estas herramientas son frecuentemente utilizadas por los menores y, desgraciadamente, en los últimos años ha aumentado el número de niños que han realizado o sufrido ciberbullying, luego de acudir a una cita con un desconocido, o han realizado o sufrido otros actos delictivos (suplantación de identidad, vulneración de propiedad intelectual, acoso sexual o grooming, imágenes o videos en posturas provocativas o sexting, fraudes, riesgos económicos o malware, etc.) auspiciados, todos ellos, por el anonimato de la red. Además, algunos de estos comportamientos (p.e.: adicción, imágenes o videos en posturas provocativas o sexting pasivo o activo, acceso a contenidos inapropiados para la edad, amenazas a la privacidad, etc.) se han disparado en los últimos años entre niños y adolescentes, con la aparición de los móviles inteligentes o Smartphones

(Sánchez-Teruel & Robles-Bello, 2016, pág. 192).

Existe evidencia científica sobre los efectos negativos (reversibles e irreversibles) de la sobreexposición a la luz que emiten las pantallas de los dispositivos electrónicos retroiluminados y los síntomas asociados al uso de estos dispositivos. En particular, se registra un aumento de casos de conjuntivitis, blefaritis, queratitis, cataratas y retinopatías entre las poblaciones de mayor riesgo (niñas y niños, jóvenes, personas especialmente sensibles y adultos mayores). Asimismo, el efecto lumínico de las pantallas produce trastornos del sueño, en particular después de las ocho de la noche, ya que inhibe la secreción de melatonina y dificulta la conciliación del sueño, lo cual puede producir trastornos emocionales y de concentración a largo plazo (Sas & Estrada, 2021, pág. 10).

De la evidencia científica surge también que el tiempo excesivo frente a pantallas no solo se asocia con una menor duración del sueño, sino también con la presencia de sobrepeso, obesidad y sedentarismo en niñas y niños de edad preescolar. Se ha demostrado que el índice de masa corporal (IMC) aumentaba por cada hora semanal de consumo de medios digitales. También se ha comprobado que la presencia de un televisor en una habitación infantil es un marcador de mayor riesgo de tener sobrepeso. Asimismo, la exposición a pantallas que no va acompañada de un componente interactivo o físico fomenta el sedentarismo e impide practicar habilidades de motricidad gruesa como caminar y correr, lo cual demora el desarrollo motor (Sas & Estrada, 2021, pág. 10).

Los investigadores también admiten que el uso excesivo de dispositivos tecnológicos puede favorecer la aparición de depresión y ansiedad infantil. Una investigación realizada por la Universidad de Calgary reveló que el tiempo de exposición a pantallas

puede afectar la capacidad de niñas y niños para desarrollarse de manera óptima, al demostrar que cuanto mayor había sido el tiempo de exposición a pantallas entre los 2 y 3 años de edad, peor fue el desempeño en una prueba de desarrollo que evaluaba comunicación, habilidades motoras gruesas y finas, resolución de problemas y habilidades sociales (Sas & Estrada, 2021, pág. 11).

Conclusiones

Desde la aparición de las nuevas tecnologías de la información y comunicación y su revolucionario y novedoso uso, se han ampliado tanto las maneras como las formas de utilizarlas, en el contexto de la actual pandemia por el coronavirus, que en el caso del año 2020 impuso restricciones y confinamientos, el uso de los dispositivos digitales aumento aún más, en este contexto la obligación de tener a nuestros hijos es casa, condiciono a una mayor utilización de los recursos digitales para cumplir con las actividades escolares y como un tema de distracción a los niños, en cuanto o a la utilización de computadoras, tablets y teléfonos móviles para la búsqueda de información educativa, jugar videojuegos en línea, ver películas y la interacción con compañeros de clase gracias a redes sociales como Facebook, instagram y whatsapp. Sin embargo hay que tener en cuenta que la excesiva exposición de los niños y adolescentes a los recursos digitales y dispositivos móviles,

pueden causar estragos nocivos a la salud psicológica y emocional como exposición al bullying, acosos escolar, sexual, trastornos mentales ocasionados por las pantallas de los dispositivos, ansiedad, depresión, agresividad, entre otras.

Bibliografía

- Cifuentes Peña, D. A., & Zambrano León, K. (2020). Influencia de las plataformas digitales en los niños y adolescentes entre 7 a 18 años en América Latina. *Revista de tecnología en Diseño, Artes filmicas y Comunicacion visual*.
- INAH. (29 de 04 de 2013). Obtenido de <https://www.inah.gob.mx/boletines/1164-ninez-en-la-era-digital-nuevo-fenomeno-de-estudio>
- Mohedo, M. T., & Bújez, A. (2011). Los jóvenes como consumidores en la era digital. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 14(2), 127-134.
- Sánchez-Teruel, D., & Robles-Bello, M. (2016). Riesgos y potencialidades de la era digital para la infancia y la adolescencia. *Educación y Humanismo*, 18(31), 186-204.
- Sas, O. R., & Estrada, L. (2021). Incidencia del uso de pantallas en niñas y niños menores de 2 años. *Revista de Psicología*, 086-086.
- Trucco, D., & Palma, A. (2020). Infancia y adolescencia en la era digital: un informe comparativo de los estudios de Kids Online del Brasil, Chile, Costa Rica y el Uruguay.
- UNICEF. (2017). Niños en un mundo digital.
- Viñals Blanco, A., & Cuenca Amigo, J. (2016). Ocio entre pares en la era digital: percepción del ocio conectado juvenil. *Revista de psicología del deporte*, 25(4), 0061-65.



CREATIVE COMMONS RECONOCIMIENTO-NOCOMERCIAL-COMPARTIRIGUAL 4.0.

CITAR ESTE ARTICULO:

Salcedo Aparicio, D., Fuentes Torres, B. J., Villamar Cedeño, E. D., & Salcedo Aparicio, P. R. (2021). Los niños de era digital: estilos de aprendizaje y los retos de la participación. *RECIMUNDO*, 5(4), 37-44. [https://doi.org/10.26820/recimundo/5.\(4\).oct.2021.37-44](https://doi.org/10.26820/recimundo/5.(4).oct.2021.37-44)