

**NIÑOS
PEQUEÑOS
EN LA
GENERACIÓN
DIGITAL:**

**UNA GUIA
PARA PADRES
DE NIÑOS
PEQUEÑOS
EN LA ERA
DIGITAL**

escrito por Nancy Carlsson-Paige, Ed. D.



NIÑOS PEQUEÑOS EN LA GENERACIÓN DIGITAL: UNA GUIA PARA PADRES DE NIÑOS PEQUEÑOS EN LA ERA DIGITAL

escrito por Nancy Carlsson-Paige, Ed. D.

En estos días cuando hablo con padres de niños pequeños, a menudo dicen que las vidas de sus hijos son muy diferentes de cómo fueron sus propias infancias. Con frecuencia, nombran la tecnología como el cambio mayor en la vida de sus hijos- y también en sus propias vidas. Muchos padres continúan diciendo que sus hijos están enfrente de pantallas más de lo que quisieran, y el uso de la pantalla es a menudo una fuente de conflicto con sus hijos. Muchos padres expresan incertidumbre acerca de cómo permiten que sus hijos usen pantallas, y tienen la percepción de que podrían estar haciéndolo "mal". Espero que las ideas de este artículo resuene de manera positiva con los lectores al proveer nueva y útil información y apoyo en este tema desafiante, ese es mi objetivo al escribir este reporte.

La tecnología inundó todas nuestras vidas en un poco tiempo. Muchos de nosotros todavía estamos esforzandonos para entenderlo, y para descubrir cómo podemos mejor usar la tecnología. Ha sido un reto para todos a pesar de la edad. Algunas de las preocupaciones sobre las cuales leemos son graves: los efectos psicológicos de las redes sociales, la carencia de la privacidad, problemas de salud como los trastornos del sueño, tensión ocular y quizás otros efectos que aguardan surgir.¹ Muchos de estos riesgos tienen su mayor impacto en los jóvenes y los niños porque sus cuerpos y mentes todavía se están desarrollando.

A muchos padres les resulta difícil tomar decisiones sobre el tiempo sus hijos dedican

Las neuronas en el cerebro se fortalecen y se conectan a medida que los niños se mueven, exploran e interactúan en el mundo.

a las pantallas porque los consejos provienen de diferentes direcciones y, a menudo se contradicen. En el estudio del desarrollo infantil, tenemos décadas de teoría e investigación que pueden ser muy útiles como guías para el uso de las pantallas y aparatos digitales de niños pequeños. Estas ideas pueden servirles como recursos en los que usted puede depender cuando está tratando de averiguar algo sobre cualquier pantalla, aplicación o aparato digital que su hijo quiera usar.

Sabemos mucho sobre cómo los niños aprenden y se desarrollan y qué necesitan para crecer a su máximo potencial gracias a la investigación y la teoría académica del desarrollo infantil. En este informe, le ofreceré seis ideas principales que provienen del estudio del desarrollo infantil y que pueden ser útiles para evaluar el uso de la pantallas y la tecnología de niños pequeños. Podemos usar estas ideas, no como un formulario estricto de "si debería" y "no debería", sino más bien como una guía para ayudarnos a tomar mejores decisiones y apoyar a los niños en nuestro mundo moderno, saturado de tecnología.

SEIS IDEAS PRINCIPALES DEL ESTUDIO ACADÉMICO DEL DESARROLLO INFANTIL:

1. LOS NIÑOS PEQUEÑOS UTILIZAN TODO SU CUERPO Y SENTIDOS PARA APRENDER SOBRE EL MUNDO.

Los bebés y los niños pequeños siempre se están moviendo. Tienen que moverse. Son estos movimientos y el uso de todos sus sentidos los cuales conducen su desarrollo. Muchos de nosotros que estudiamos el desarrollo infantil estábamos encantados en la década de 1990 cuando los avances en neurociencia comenzaron

ejercer una influencia sobre el desarrollo infantil. Los científicos del cerebro confirmaron que el juego y el aprendizaje activo son críticos para el desarrollo óptimo del

cerebro. Las neuronas en el cerebro se fortalecen y se conectan a medida que los niños se mueven, exploran e interactúan en el mundo. Todo lo que ya sabíamos de la teoría del desarrollo infantil estaba respaldado por este nuevo estudio del cerebro.

El cerebro de un recién nacido solo mide y pesa un poco más de un cuarto del cerebro adulto. A la edad de tres años, ha alcanzado el 80 por ciento de su tamaño adulto y, a los cinco años, el 90 por ciento. Las neuronas se están fortaleciendo y las sinapsis se están formando en el cerebro al ritmo más rápido durante estos primeros años que cualquier otro momento de la vida.

Desafortunadamente, hay una escasez de investigaciones específicamente pertinente a como el uso de la tecnología afecta el desarrollo del cerebro. Pero lo que sí sabemos es que las experiencias que tiene un niño afecta el desarrollo cerebral. A medida que el niño se mueve, interactúa y usa sus sentidos, se estimula la actividad neuronal en el cerebro. Un neurocientífico escribió: "Lo sostienes en tu regazo y hablas ... y las neuronas de sus oídos inician conexiones cerebrales con la corteza auditiva. Y tú pensaste que solo estabas jugando con tu hijo."³ El desarrollo completo de un niño, incluyendo el desarrollo cerebral, es mejor sostenido cuando los niños pequeños tienen la oportunidad de usar todo su cuerpo y sentidos para jugar, tomar parte en las actividades y la interacción social.



Foto # 1
Fisher-Price™ asiento de aplicación de Recién Nacido a Niño Pequeño.

Cuando vemos a niños pequeños interactuando con pantallas, como el niño representado en la foto # 1, una de las primeras cosas que tomamos en cuenta es que no se mueven ni usan todo el cuerpo. Sus cuerpos son más pasivos ya que su atención es absorbida por la pantalla enfrente de ellos. El enfoque cambia de moverse e interactuar a solo mirar. De aplicar su intención en el mundo a sólo reaccionar a lo que mira en la pantalla. Este es cambio muy significativo en la energía y atención de un niño. Además, hay algo aún más significativo. Cuando un niño se impulsa físicamente hacia adelante, para coger un juguete, gatear o pararse, está tomando la iniciativa de actuar en y sobre el mundo. Cuando un niño mira una pantalla, no solo es más pasiva, sino que su atención se revoca de su propia iniciativa.

En mi opinión, este es un punto muy fundamental. Queremos incitar a los niños pequeños a que actúen en el mundo, que estén interesados en explorar todo lo que los rodea. Cuando les enseñamos a temprana edad que un objeto —una pantalla— los entretiene, estamos socavando su capacidad instintiva para tomar la iniciativa y aprender a través del descubrimiento.

No obstante, cuando un niño mira una pantalla, no solo es más pasiva, sino que su atención se retira de su propia iniciativa.

2. LOS NIÑOS JÓVENES APRENDEN DE LA EXPERIENCIA DIRECTA, DE PRIMERA MANO EN EL MUNDO REAL.²

Todo lo que hay en una pantalla es una representación simbólica de algo en el mundo real. Tú y yo sabemos esto sin siquiera pensarlo. Pero los niños pequeños no entienden esto. Y les toma muchos años darse cuenta de que lo que está en la pantalla es solo una representación de algo y no lo real. Incluso mi nieto Miles, a la edad de cuatro años, golpeó el televisor porque,

dijo, "pensé que el malo estaba saliendo de la televisión".

El más joven de mis ocho nietos es Max, quien tiene dos años y vive en el país de Swazilandia. Hace poco, tuvimos una llamada de "Skype" con él y sus padres. Max siguió alcanzando la pantalla, tratando de tocarme, de jugar e interactuar de la misma manera que lo hizo cuando lo visité el verano pasado en África. El estaba confundido. Es cierto que, con más experiencia, los niños pequeños parecen acostumbrarse a hablar con sus seres queridos a través de las aplicaciones de videollamadas. "Skype" y varias aplicaciones en las pantallas que permiten conversaciones interpersonales en vivo pueden ayudar a los niños a estar en contacto con sus seres queridos que están lejos, y muchas familias se alegran de tener esta forma de conectarse. No obstante, cuando un niño mira una pantalla, no solo es más pasiva, sino que su atención se retira de su propia iniciativa.



Foto # 2

Nieto Jake "Skyping" de los EE. UU. Con su familia guatemalteca.

En el sentido ideal, los niños se benefician más a través de experiencias directas en el mundo real de las relaciones y los objetos. Esto se debe a que las experiencias tridimensionales son integradas, involucran a un niño por completo (cuerpo, mente y sentimientos) y este nivel de compromiso supera lo que el que puede obtener a través de las experiencias bidimensionales.



Foto # 3

Enlight KiddieTAB™ Anuncio Publicado

En la foto # 3, vemos a un niño pequeño buscando algo que ve en una pantalla. Este es un anuncio de la compañía KiddieTab que promueve el uso de pantallas con niños pequeños. Dice: "Los beneficios de exponer a los niños pequeños a la tecnología moderna".

Hay una gran cantidad de mercadotecnia para los padres que afirma los beneficios del uso de la tecnología de pantalla con los niños pequeños. Y la mayoría de los padres creen que el uso temprano de la pantalla es beneficioso.⁴ Pero debemos ser prudentes con respecto a estas pretensiones, ya que las compañías pueden hacerlas incluso si son falsas o no se basan en las investigaciones y evidencias científica.⁵

Imaginemos que el niño en la foto # 3 Está alcanzando una pelota que ve en la pantalla. Piensa en todas las cosas que podría hacer con una pelota real. Podría cogerla, girarla en sus manos, rodarla hacia delante, gatear para conseguirla, tirarla hacia arriba, hasta morderla, ella podría seguir inventando nuevas formas de explorar la pelota. Y con cada exploración, las neuronas en su cerebro se volverían más fuertes, conectando nuevas sinapsis.

Cuando estuve en Swazilandia el verano pasado, Max tenía 18 meses. Estaba utilizando una pelota para trabajar en un concepto cognitivo muy importante: la permanencia de objetos. Este es uno de los conceptos más fundamentales en

el desarrollo humano: la idea que cuando algo está fuera de nuestra vista, todavía existe. Sin este concepto, los humanos no aprenderán el lenguaje o las matemáticas ni podrían formar pensamientos abstractos. Todos construimos este concepto en nuestras mentes durante los primeros dos años de vida, y lo hicimos al tener muchas experiencias interactuando con objetos y personas. Poco a poco, aprendimos que las cosas existían incluso cuando no podíamos verlas.

Max dedicó mucho tiempo a trabajar en esta idea el pasado verano. Él rodaba la pelota debajo del sofá para que estuviera fuera de la vista. Al principio, parecía un poco confundido. ¿Dónde estaba la pelota ahora? Después de unos momentos, él se arrastraba debajo del sofá y lo encontraba. Él practicó esto innumerables veces, cada vez aumentando la certeza y sintiéndose más seguro con la idea que la pelota estaba allí incluso cuando estaba fuera de su vista. Max no habría podido construir este importante concepto en su mente sin haber tenido experiencias directas con la pelota en el espacio tridimensional. Ver la pelota en una pantalla no le habría dado los datos que necesitaba para construir esta idea.

Hay muchos conceptos que los niños pequeños desarrollan a causa de sus experiencias con objetos tridimensionales. Cuando los observamos, vemos que ellos constantemente están aprendiendo cuando empujan, tumban, enrollan, mezclan, cubren, prueban, sacuden etc. las cosas.

Hace poco, leí un estudio de investigación el cual decía que los niños pequeños no pueden transferir la información aprendida en una pantalla bidimensional a tres dimensiones.⁶ Eso me parece obvio debido a cómo aprenden y necesitan aprender en los primeros años. Presentar a un niño con solo imágenes en una

pantalla plana, desprovee a un niño al darle una experiencia limitada, y muy poca información sobre cual construir los conceptos necesarios para formar la base para el aprendizaje posterior.

3. LOS NIÑOS JÓVENES APRENDEN A TRAVÉS DE INVENTAR IDEAS.

ablemente sabemos que olvidamos lo que aprendimos muy rápido. Para que el aprendizaje genuino ocurra, los niños necesitan construir ideas para sí mismos, en sus propias mentes. Este es el tipo de aprendizaje el cual es real y genuino y que permanece con nosotros.



Foto # 4

Un edificio de bloques construido en un salón de clase Kindergarten.

Presentar a un niño con imágenes en una pantalla plana cambia la manera de pensar de un niño al darle muy pocos datos para evaluar, y muy poca información sobre la cual construir los conceptos necesarios para formar la base para el aprendizaje posterior.

Veamos la foto # 4 de niños construyendo con bloques. Cuando los niños construyen con bloques y con muchos otros materiales, están trabajando en una variedad de conceptos. Un grupo de conceptos importantes se relaciona a los números. Con bloques, los niños los clasifican en grupos por figura. Los ordenan por

tamaño. Los emparejan de varias maneras. Normalmente lo hacen mientras juegan y este aprendizaje ocurre naturalmente. Estos conceptos ayudan a construir una comprensión de la cantidad, un concepto que es bastante complejo y que lleva tiempo comprender, un concepto que todos construimos en un momento u otro durante nuestros primeros años.

Si usted y yo observamos diferentes objetos, digamos un grupo de cuatro jirafas, un grupo de cuatro sandías y un grupo de cuatro pastelitos, sabemos sin tener que pensar que hay cuatro objetos distintos en cada uno de estos agrupamientos, aunque se vean muy diferentes. Pero no siempre lo sabíamos, y los niños pequeños no lo saben automáticamente. Ellos tienen que construir fortalezcan este entendimiento con el tiempo. Para los niños pequeños, cualquiera que sea la agrupación más grande (ocupa el mayor espacio) tiene la mayor cantidad. Sin pensarlo, usted y yo podemos "deducir" la cantidad cuatro de los materiales y entender que estos agrupamientos diferentes tienen la cualidad de "cuadratura" en común.

Este no es un concepto que podamos enseñar a los niños directamente. Como muchos conceptos, los niños tienen que construir estas ideas de parte de sus propias experiencias con los materiales. Es por eso que tener muchas experiencias con una gran variedad de objetos reales es fundamental para el aprendizaje de la matemática básica.

Estos días en muchas clases de la infancia, los maestros enseñan a los niños mediante la instrucción directa a través del aprendizaje de memoria. Comúnmente, habrá tarjetas con símbolos numéricos escritos en ellas: e.j. 4, 5, 8, 9, etc. Los maestros sostendrán estas enfrente del salón para que los niños las nombren. Pero un niño puede decir el "nombre" correcto del número sin entender el "concepto" del número. Podría decir que "4" es "cuatro" sin entender el concepto de cantidad.

Afirmó que la buena educación infantil ofrece aprendizaje basadas en el juego y experiencias que permiten a los niños desarrollar ideas a través de actividades cautivadoras.

Desafortunadamente, en la educación de la primera infancia hoy en día, hay demasiada información sobre los nombres de los números y otros "datos" memorizables específicos. Muchos adultos son engañados al pensar que los niños entienden los conceptos porque pueden repetir los nombres de los símbolos. Pero los niños tienen que construir esta comprensión en sus propias mentes y a través de sus interacciones con los materiales y a través de juego con otros niños.

La educación de calidad en la infancia está basada en el juego y las experiencias de aprendizaje que permiten a los niños desarrollar ideas a través de actividades cautivadoras. Esto es lo que el aprendizaje activo realmente significa. Es lo contrario de los ejercicios y el aprendizaje de memoria. El enfoque en un salón de clase basado en el juego está en el desarrollo de comprensión de cada niño y no en obtener respuestas finales correctas o incorrectas.

Cuando observamos a los niños, notamos que frecuentemente están trabajando en estos conceptos matemáticos primarios espontáneamente. Estaba en Guatemala, donde vive mi nieto Jake, él tenía cinco años en ese tiempo. Teníamos una ensalada preciosa de frutas una mañana para el desayuno. El tazón de fruta estaba sobre la mesa para que cinco de nosotros lo compartiéramos. Jake fue a la mesa y preparó el desayuno para nosotros él solo.



Foto # 5

Los niños trabajan con conceptos matemáticos en su vida cotidiana.

Puso un plato en cada silla (correspondiendo a cada individuo). Luego puso tres trozos de sandía y dos trozos de piña en cada plato (agrupando por tres y dos). Una vez más, Jake estaba trabajando en estos conceptos numerales por su propia cuenta, él solo a través de su actividad natural.

Durante esta misma visita, noté que Jake se estaba interesando en contar. Un día, mientras caminábamos por el lago en su pueblo a orillas del lago, vimos algunos patos en el agua (había cinco). Empezó a contar: "uno, dos, tres, cuatro, ocho." Me sonrió felizmente.

Si Jake estuviera en un salón de clase con un énfasis en la instrucción directa y las respuestas correctas, el maestro lo corregiría por contar incorrectamente. Pero en realidad, Jake estaba mostrando cuánto ya sabía sobre el número. Estaba haciendo coincidir el nombre de un número para cada pato. Sabía que esos nombres se referían a cantidades y los nombres en orden. Esto era mucho para saber ya. Pero aún necesitaba más experiencia antes de entender la cantidad específica a la que cada nombre de números se refería. Afirmó que la buena educación infantil ofrece aprendizaje basadas en el juego y experiencias que permiten a los niños desarrollar ideas a través de actividades cautivadoras.



Photo # 6

"ABC Mouse" Currículo en la red para niños de 2 a 8 años

Desafortunadamente, la mayoría de las aplicaciones y juegos de aprendizaje y de aprendizaje por computadora, como el ejemplo en la foto # 6, inherentemente, promueven el tipo de aprendizaje que enfatiza memorizar las respuestas correctas. Los niños siguen instrucciones y dan respuestas. Con sólo pantallas y aparatos digitales disponibles, no pueden aprender a por medio de manipular materiales de construcción reales. Si tienen una aplicación que les permite mover objeto alrededor de una pantalla, por ejemplo, aprenderán algo, pero mucho menos de lo que podrían aprender al tener materiales reales en sus manos y descubrir modos innumerables de como jugar con ellos. El aprendizaje que proviene de los ejercicios y la producción de respuestas no proporciona una base fuerte de comprensión en la mente de un niño. Es un tipo de aprendizaje más superficial que no se sostiene al igual que el tipo de aprendizaje que un niño construye por sí mismo a través de su acción directa sobre los materiales.

Cuando los niños aprenden a través de la interacción, con materiales y con otros niños, aprenden a aprender por sí mismo.

Adicionalmente, cuando los niños están aprendiendo a través de la interacción con

materiales y con otros niños, están aprendiendo sobre el aprendizaje en sí mismo. Aprenden que pueden tener sus propias ideas originales. Pueden crear e inventar y construir el entendimiento en sus propias mentes. Debido a que el aprendizaje fundado en la pantalla se concentra en la instrucción directa y las respuestas correctas, los niños tienen una idea equivocada de lo que realmente es el aprender. En las salones de clase donde los niños tienen demasiada instrucción directa, pueden pensar que el conocimiento y las solo respuestas pertenecen al maestro. Y cuando aprenden mediante computadoras y aplicaciones, pueden pensar que las respuestas solo están en los aparatos tecnológicos. En ambos casos, las respuestas se encuentran fuera del alcance del niño y no están dentro de su propio poder de descubrimiento.

4. LOS NIÑOS PEQUEÑOS HACEN SENTIDO DE SU MUNDO A TRAVÉS DEL JUEGO.

Cuando usted y yo tenemos experiencias que nos causan angustia (tal vez tengamos un desacuerdo en el trabajo, algo que nos haya asustado o que haya un conflicto en casa), acostumbramos a repasar los momentos de dificultad en nuestra mente. Repetimos los eventos mentalmente mientras intentamos ordenar lo que sucedió. Podríamos hablar con alguien de confianza y describir verbalmente lo que sucedió y nuestros sentimientos sobre esto. Como adultos, tenemos esta capacidad de usar nuestros pensamientos y palabras para procesar nuestras experiencias. Pero los niños no tienen estas herramientas. La forma en que los niños pequeños procesan y dan sentido a sus experiencias es a través del juego.

El juego es tan importante para el desarrollo emocional y la salud mental de los niños pequeños que a veces se dice que es el motor del desarrollo. El juego es universal entre los niños, tan universal como caminar y hablar. Todos los niños saben jugar, y nadie tiene que enseñarles. Seguramente, cualquier actividad que esté conectada a los humanos de esta manera es crítica para la adaptación y el desarrollo humano. Cuando los niños aprenden a través de la interacción, con materiales y con otros niños, aprenden a aprender por sí mismo.

Cuando mi nieto Jackson tenía dos años y yo le estaba dando un baño, una pequeña araña se dejó caer desde arriba hacia el borde de la bañera Jackson comenzó a gritar por miedo a la araña. Me sorprendió y traté de mostrarle a Jackson que la pequeña criatura era inofensiva, pero él seguía gritando y parecía realmente asustado. Así que envolví a Jackson en una toalla y lo saqué de la bañera.

Al día siguiente, cuando Jackson vino a mi casa

después de la guardería, ordene unas cosas para que el jugara. Había plastilina, una pequeña muñeca (el hermanito de Jackson acababa de nacer y jugaba mucho con la muñeca), y una araña de plástico, del tipo que puedes comprar en una jarra llena de diferentes tipos de animales de plástico. También había una caja pequeña en la mesa. Jackson puso el juguete del bebé en la caja. Aplastó un poco de plastilina en una forma plana, cubrió al bebé y dijo: "El bebé le tiene miedo a la araña". Luego sacó al bebé de la caja, y después lo devolvió rápidamente a la caja, lo cubrió con plastilina y repitió: "El bebé le tiene miedo a la araña". Y una vez más, Jackson repitió el mismo pequeño escenario.

Porque el juego es un recurso vital para el desarrollo saludable, es preocupante observar la disminución del juego hoy en día.

Un niño de dos años recién comienza a jugar, pero podemos ver los elementos simples e importantes del juego en lo que hizo Jackson. Contó una pequeña historia que se fundó en su propia experiencia con la araña, pero también fue en parte de su

imaginación. Sobrepuso su propio miedo a la araña en el muñeco bebe y luego encontró una manera de proteger al bebé de la araña con la plastilina. Jackson repitió esta pequeña historia varias veces, y al mismo tiempo tuvo una sensación de autoridad sobre lo cual lo había asustado.

A medida que los niños crecen, el tipo de juego en el que se involucran se vuelve más complejo. Los científicos del cerebro nos dirían que las estructuras neuronales del cerebro se fortalecen a medida que el juego de los niños se vuelve más complejo, y en turno el crecimiento del cerebro habilita el juego más complejo. Los niños mejoran su jugar en cuanto más juegan. Necesitan practicar todos los días para que puedan convertirse en buenos jugadores.

El encuentro con la araña de Jackson es un ejemplo de un estresante cotidiano que podría

sucedir en la vida de un niño afortunado como Jackson, cuyas básicas necesidades (hogar, comida, amor y seguridad) se le satisfacen. Hay formas de estrés que algunos niños sufren que son mucho más graves que ver una araña. Pero incluso en situaciones donde hay más estrés extremo, especialmente cuando hay pobreza o violencia en la vida de un niño, el juego es un recurso esencial que puede ayudar a los niños a sobrellevar la situación. Me ha sorprendido la capacidad de los niños con los que he trabajado en situaciones de violencia y guerra que son capaces de usar su juego para fortalecer su sentido de seguridad.

Al observar a los niños mientras juegan, sean quienes sean y cualquiera sus circunstancias, busco los elementos básicos del juego que vimos en Jackson a los dos años: una historia que proviene de la propia experiencia directa del niño; algunas partes originales de la historia que provienen de la imaginación del niño; algo que demuestre de beneficio emocional para el niño (es decir, darle sentido a una situación; sentirse positivo, sano y salvo; divertirse).

Considerando que el juego es un recurso tan vital para el desarrollo saludable, es preocupante observar la reducción considerable en el juego de los niños de hoy. Los niños ahora juegan menos tanto en casa como en la escuela. ⁷

En los salones de clase para niños pequeños, hemos visto una reducción dramática en el juego. Las reformas educativas de los últimos casi veinte años han puesto énfasis en los estándares académicos y los exámenes a nuestros niños más pequeños, incluso a los preescolares. Los estudios han demostrado que los salones para niños pequeños tienen mucho menos juego que en el pasado, menos artes, ya que el juego es recurso

Los niños pequeños están más impactados por lo que ven que los niños mayores y los adultos.

tan esencial para el desarrollo saludable, es preocupante observar la reducción significativa en el juego de los niños de hoy. Menos recreo, y más instrucciones directas. 8 hojas de tarea escrita.⁸ Estos cambios en la infancia y la etapa primaria de educación han sido perjudiciales para todos los niños pequeños, pero más dañinos para los niños de raza afroamericanos y latinos que viven en comunidades de bajos recursos donde la mala orientación de reformas educativas han tenido su mayor impacto.⁹ La pérdida de juego en los salones escolares para los niños pequeños les ha robado uno de los mejores recursos que tienen para dar sentido a sus vidas y obtener sentimientos de autoridad sobre sus experiencias difíciles.

La pérdida de juego dentro de las escuelas ha correspondido a una reducción del juego en las vidas de los niños fuera de la escuela. Los niños pasan más tiempo frente a las pantallas (mirando televisión, películas y usando computadoras, tabletas y teléfonos) hoy más que nunca.¹⁰ El tiempo que los niños pasan con este tipo de tecnología está reemplazado el juego dirigido por niños mismos, incluso entre los niños más pequeños.

Muchos de nosotros estamos informados de los problemas relacionados con la adicción de pantalla, y todo grupo de edad, incluso los niños más pequeños, parecen estar atraídos por las pantallas. Aunque hay muchos elementos involucrados en la adicción a las pantallas, todos diferentes para cada grupo de edad, vale la pena indicar que, del punto de vista del desarrollo, los niños pequeños pueden ser especialmente vulnerables a la habituación debido a cómo funcionan sus mentes. Los niños pequeños están más afectados por lo que ven que los niños mayores y los adultos que tienen una capacidad más desarrollada para pensar críticamente y si lo desean, alejarse de lo que están viendo. Los niños pequeños viven en el momento: absorben las imágenes que se encuentran frente a ellos y son atraídos por completo.



Foto # 7

Figurines de jugar de personajes de la película "Frozen."

No es solo que los niños de hoy juegan menos, sino que cuando si juegan, su capacidad para crear sus propias historias originales también ha disminuido.¹¹ La frecuencia de las pantallas en combinación con la comercialización masiva de juguetes y Los productos vinculados a los medios de pantalla han afectado la forma en que juegan los niños. Cuando los niños ven películas, por ejemplo, "Frozen" o "Star Wars," y luego juegan con los figurines de juego, accesorios y disfraces relacionados a estas películas, generalmente representan historias basadas en lo que miran en las pantallas y otros aparatos técnicos de comunicación y no historias que broten de sus experiencias o imaginación propia. El juego es muy semejante de un niño a otro. Idealmente, sin embargo, no hay dos niños que jueguen de la misma manera. Esta influencia particular de la cultura comercial significa que los niños de hoy no solo juegan menos, sino que incluso cuando juegan, la experiencia no es tan beneficiosa como lo podría ser.

Además, los mensajes comunicados por la cultura de pantallas y por los medios de tecnología les cuentan a los niños sobre sí mismos y su mundo. Existe una representación excesiva de los personajes de la raza blanca en gran parte de la cultura pop infantil y hay una sobrerrepresentación de personas blancas en los papeles principales, así como una prevalencia de estereotipos rígidos de

La resistencia interior, se construye en los niños a través del tiempo.

Lo mas que los elementos influncian el juego, lo menos que el juego puede venir desde el interior del niño.

género, todo lo cual puede tener un impacto negativo en el autoestima de los niños.¹²

5. LOS NIÑOS JÓVENES CONSTRUYEN LA RESILIENCIA INTERNA Y LAS HABILIDADES DE AFRONTAMIENTO A TRAVÉS DEL JUEGO.

Después de nuestra visita a Guatemala el año en que mi nieto Jake tenía cuatro años, me enteré que él había llorado mucho cuando se dio cuenta que mi esposo Doug y yo nos habíamos ido. El siguiente año después de nuestra próxima visita larga, estaba determinada a hacer un mejor trabajo para ayudar a Jake a prepararse para nuestra partida. Los niños pequeños están más impactados por lo que ven que los niños mayores y los adultos.

El día antes de que nos fuéramos a regresar a los Estados Unidos, llevé a Jake a la pequeña casita donde estábamos alojados. Tenía algunas cosas listas con que jugar: mi plastilina hecha en casa, algunos palitos de helado, papel, crayones y pegamento.

Dibujé una casa simple en papel con dos figuras de palo y le dije a Jake: "Mañana, el abuelo Doug y yo vamos en un avión de regreso a Boston" (había visitado Boston en el pasado). De inmediato, Jake tomó un crayón y dibujó su propia "casa" en un papel. Nos puso a todos dentro de la casa y nos dio nombres a cada uno: mamá, papá, el abuelo Doug, Nancy y Jake. En otra hoja de papel, dibujó otra "casa", la rodeó con plastilina y la llamó Boston. Él puso a las mismas cinco personas allí también. Luego comenzó a construir aviones. Jake pegó dos palos y puso a cinco personas en el avión: mamá, papá, el abuelo Doug, Nancy y él mismo. Él voló el avión desde la casa en Guatemala a la casa en Boston.

Todos estábamos en el avión y todos estábamos juntos en las casas. Hizo más aviones,

siempre con cinco de nosotros en ellos, y los voló por toda la habitación y entre las dos casas. Estaba muy absorto en esta obra y se prolongó su actividad por mucho tiempo. Cuando llegó el momento de terminar, le dije: "Jake, esto ha sido muy divertido jugando con los aviones y las casas". Pero recuerda que mañana, solo el abuelo Doug y yo iremos en un avión de regreso a Boston." Puse dos de sus pequeñas piezas de juego en un avión y las llevé a la casa de Boston.



Foto # 8

La casa de Jake con todos dentro.



Foto # 9.

El avión de Jake con todos nosotros a bordo.

Al día siguiente, después de salir de Guatemala, la mamá de Jake me escribió para decirme que Jake se despertó esa mañana y anunció: "El abuelo Doug y Nancy se han ido. Regresaron a Boston." Parecía calmado y tranquilo, sin síntomas de angustia como la última vez.

La resiliencia interna se construye dentro de los niños a lo largo del tiempo. Cuando los niños tienen la oportunidad de jugar todos los días,

desarrollan cada vez más habilidades que les ayudan a sobrepasar las experiencias desafiantes. Solo en este episodio de juego, podemos ver que Jake fue capaz de llegar a un acuerdo con un evento que fue potencialmente difícil para él. En lugar del sentimiento de desesperación que había tenido el año anterior, había una confianza distinta: "Puedo hacer esto. Sé que el abuelo Doug y Nancy se fueron y voy a estar bien." Cuando los niños juegan de esta manera con el tiempo, su resistencia interior se fortalece; se vuelven seguros en afrontar los retos que trae la vida.

Los materiales con los que jugó Jake tuvieron mucho que ver con su capacidad para crear juegos beneficiosos para él. Los materiales fueron indefinidos y abiertos a interpretación. Con palitos de paleta, plastilina, crayones y papel, podía construir lo que él quisiera. Darles a los niños materiales indefinidos les permite mirar dentro de sí mismos para crear los accesorios y símbolos que necesitan para aprovechar el jugar al máximo. Esto no puede suceder cuando les damos juguetes definidos o aplicaciones de pantalla porque las imágenes y las reglas ya están predeterminadas. Estos determinan lo que sucede en el juego e impiden que un niño use su propia imaginación y descubra sus necesidades emocionales.



Foto # 10

La aplicación de teléfono "The Puppet Pals"

Hay aplicaciones y juegos de pantalla que muchos niños pasan largos tiempos "jugando". "Puppet

pals", la aplicación que se muestra en la foto # 10, es un ejemplo de una aplicación de teléfono. Los creadores de Puppet Pals anuncian la aplicación como "alentador de juego creativo". Hay personajes en la aplicación (policía, bailarina, doctor, astronauta) y los niños pueden tocar en la pantalla para mezclar sus cabezas y cuerpos. Pueden hacer hablar a los personajes, mover sus cuerpos y ponerlos en animales o vehículos para que los monten mientras cuentan una historia.

Observe a dos de mis nietas mientras jugaban con Puppet Pals. Se divirtieron mucho creando los personajes, haciéndolos moverse y poniéndolos en animales para montar. Casi todo su tiempo se ocupaba de esta manera. La historia que contaron fue breve y se limitó a los personajes y parámetros de la aplicación.

Puede ser útil darse cuenta que cuanto más elementos de juegos de pantalla forman parte del juego, lo menos que estos pueden venir desde adentro de los niños mismos. Y cuanto menos juego de un niño venga de él mismo, más difícil será desarrollar la capacidad interna de recuperación y las habilidades de afrontamiento a través del juego. Todas las opciones de entretenimiento ofrecidas a través de las pantallas interfieren con la historia de un niño y las necesidades de su propia psique. Es un compromiso que podemos tener en cuenta: más dirección desde el exterior significa menos acceso a la vida interior de la imaginación y la emoción.

6. LOS NIÑOS VIVEN Y APRENDEN EN EL CONTEXTO DE RELACIONES SOCIALES.

Hay una dimensión humana y social en casi todo lo que hace un niño. Si volvemos a mirar la foto # 4 de los niños construyendo con bloques, vemos que los niños no solo estaban aprendiendo matemáticas con los bloques, sino que estaban aprendiendo matemáticas de unos a otros. Aprendieron al escuchar las ideas de los demás y también aprendieron a llevarse bien con

otros mientras jugaban.

El desarrollo emocional y social de los niños ocurre lentamente con el tiempo, al igual que lo hace su desarrollo cognitivo. Desarrollan el conocimiento y las habilidades que crecen lentamente de sus experiencias que provienen de la interacción con los demás.

Hoy en día, el contexto en el que los niños se están desarrollando social y emocionalmente está cambiando rápido y dramáticamente. Los niños juegan menos tanto en la escuela como en casa y, por lo tanto, tienen menos experiencia en interactuando con otros niños. Y parece, concluyendo de las investigaciones, que muchos niños tienen menos tiempo o más bien tiempo menos enfocado con sus padres.¹³ Muchos padres están menos disponibles para los niños debido al tiempo que pasan con la tecnología.¹⁴ Porque la teoría del desarrollo infantil nos diría que los niños necesitan mucha interacción social para el desarrollo saludable, es una preocupación que están expuestos a menos interacción hoy.

Es difícil identificar exactamente cómo se ve el hecho que los niños de hoy tengan menos interacción social, pero esta historia realmente me hizo pensar. Mi amiga Joyce me dijo que recientemente montó un autobús y en el asiento enfrente de ella había un niño que parecía de la edad de un año sentado en el regazo de su niñera. La capacidad para la resistencia interna de los niños se desarrolla con el tiempo. Lo más que elementos de una pantalla forman el juego, lo menos que el juego de un niño puede venir desde adentro. Joyce dijo que ella y el bebé comenzaron a interactuar. Sonrieron de uno a otro, hicieron caras, y intercambios sin palabras. De repente, la niñera sacó su aplicación telefónica y se lo dio al bebé, el cual fue absorbido rápidamente y entró en un estado de distracción inmóvil y nunca volvió a ver a Joyce de nuevo. Este es

¿Cuál será el efecto en los niños al cúmulo de experiencia sociales innumerables que han sido reconfiguradas por la tecnología?

un ejemplo simple de cómo los aparatos móviles afectan la interacción social en la vida de un bebé. ¿Cuál será el efecto cúmulo en los niños de las experiencias sociales innumerables cambiadas por la tecnología?

Cuando los teléfonos modernos recién salieron came cerca de diez años atrás, muchos de nosotros miramos a padres en sus teléfonos con sus hijos en lugares públicos como parques y restaurantes. Las maestras me contaban sobre los padres que hablaban por teléfono en sus celulares cuando dejaban y recogían a sus hijos de la guardería, ni siquiera dejaban su conversación por un momento para poner atención a sus hijos o a sus maestros. Investigadores comenzaron a reportar que los niños se sentían sin importancia cuando sus padres estaban en el teléfono; ellos sentían como que estaban compitiendo con la tecnología por la atención de sus padres.¹⁵

Existe una gran cantidad de estudios sobre el desarrollo de los niños, las relaciones que forman y el sentido de seguridad sano. Aunque hay muchos elementos importantes que afectan la seguridad emocional de los niños, tener el amor consistente y concentrado de un adulto es un elemento de mayor importancia. Quizás nosotros que interactuamos con los niños tenemos una oportunidad aquí. Podemos practicar darles nuestra atención indivisa a los niños al menos durante unas veces al día. Hacer esto nos ofrece una experiencia significativa en el acto de estar presente, algo que la mayoría de nosotros encontramos muy difícil. Solamente quedarnos completamente presente y consciente en la presencia de los niños es una práctica agradable para nosotros y un verdadero regalo a los niños uno que gravemente necesitan hoy en día.

Un poco después que los teléfonos tecnológicamente avanzados salieron al mercado más de una década

Si le hubiera dado mi celular a Quentin, fuera sobrepasado toda esa experiencia enriquecedora que él merecía tener.

atrás, aplicaciones en la red y tabletas para niños se volvieron más populares y frecuentes. Y al aumentar la popularidad de la tecnología para niños, algo más comenzó a ocurrir. Los papás y cuidadores de niños, comenzaron a ver una oportunidad para una distracción fácil para que los niños se entretengan. Lo que rápidamente se volvió en una práctica común fue darle teléfonos a los niños durante una situación difícil, una transición de conflicto, un momento de miedo, o simplemente para ocupar la atención del niño momentáneamente, como en el caso de la niñera en el autobús de Joyce. Era una solución fácil. Distrar al niño, terminar su angustia, entretener al niño y hacer la vida más fácil. ¿Pero a qué precio al desarrollo social y emocional de niño?

Hace unos veranos atrás, me pase una semana con amigos cercanos, incluso con mi Quentin de cinco años y su nana, el la adora. Después que duramos una semana entera juntos, la Nana le explicó a Quentin que se tenía que ir en la mañana para visitar a su mamá de ella. Cuando la nana se salió del estacionamiento, Quentin la despidió con un grito de dolor espantoso. El lloraba completamente con tanta tristeza, al mirar que manejaba hacia afuera. Tome a Quentin en mi regazo y allí se sentaba llorando. Después de un tiempo cuando pensé que era posible, le di una sugerencia, "Quentin," le dije "tengo una idea. Vamos a tomar papel y marcadores y le puedes hacer un dibujo a nana y se lo podemos enviar. A Quentin le gusto esta idea, estaba listo de sentirse mejor.

Sabiendo como los niños pequeños crecen y se desarrollan de mi punto de vista, es el recurso más importante que tenemos para hacer decisiones informadas sobre el uso de pantallas de nuestros hijos y estudiantes.

Le prepare un espacio a Quentin en la mesa con papel y marcadores, y lo deje solo un rato. cuando

regrese a la mesa, estaba bastante sorprendida. Quentin había hecho un dibujo para nana y le había escrito una "carta"- algo que jamás había hecho antes.

¿Cuál será el efecto en los niños al cúmulo de experiencias sociales innumerables que han sido reconfiguradas por la tecnología ?



Photo #11
La carta de Quentin para Nana

La carta de Quentin's demostrada en la foto número 11, está escrita con la gramática de un niño de 5 años que inventó su propia manera de deletrear. Tal vez tú lo podrías descifrar, pero esto es lo que me dijo Quentin que decía:

" TE EXTRAÑO NANA MISS YOU NANA. PORQUE TE TENIAS QUE IR? TE QUIERO MUCHO."

Cuando Quentin estaba en mis brazos llorando mucho, le podría haber ofrecido mi teléfono para que se entretuviera. A Quentin le encanta jugar juegos en las aplicaciones celulares. El es uno de esos niños que consigue tu teléfono si lo dejas descuidado en las mesa, y sorpresa! Tienes una aplicación nueva bajada en tu teléfono antes de saberlo! Ofrecerle a Quentin mi telefono, fuera

una opción muy facil, cual lo hubiera distraido rapidamente de su dolor. Que opción tan seductora es para un adulto! Trabaja tan efectivamente. Pero el problema es, que solo trabaja en el corto plazo.

Si le hubiera dado mi teléfono a Quentin, él no tuviera una oportunidad de sentir sus sentimientos y procesar sus emociones de tristeza y afición al igual que encontrar las palabras para expresar esos sentimientos y escribirle esa carta para sus nana y fortalecer su relación al hacerlo. Si le hubiera dado mi celular a Quentin, fuera sobrepasado toda esa experiencia enriquecedora que él merecía tener.

Los niños tienen que tener un rango completo de experiencias sociales y emocionales para poder crecer esa parte de ellos. Si sobrepasamos estos momentos más difíciles y no permitimos o provenimos una manera para que los niños los naveguen van a crecer sin un rango enriquecedor de experiencia de la vida, y las herramientas que se desarrollan de estas. Ellos aprenderán que cuando se sienten molestos, en lugar de mirar hacia adentro de ellos mismos para encontrar los recursos para enfrentar sus angustias, pueden volver a una pantalla o algo más en el exterior para hacerce sentir mejor.

CONCLUSIÓN

Sabiendo como los niños pequeños crecen y se desarrollan de mi punto de vista, es el recurso más importante que tenemos para hacer decisiones informadas sobre el uso de pantallas de nuestros hijos y estudiantes. Las seis ideas centrales del estudio del desarrollo infantil nos conducen a sugerencias específicas, enumeradas en la página 14, que podemos aplicar cuando decidimos de qué manera manejar el uso de pantallas y los aparatos digitales con niños pequeños.

SUGERENCIAS PARA UTILIZAR LAS SEIS IDEAS:

1. Rodea a los niños pequeños en oportunidades para moverse y exploren usando sus cuerpos completos y todos sus sentidos.
2. Proporciona a los niños pequeños con todo tipo de objetos para explorar. Y atenta darles muchas oportunidades para la interacción social - recordando que los niños crecen cognitivamente, socialmente y emocionalmente a la vez que ellos activamente se involucren con materiales y otras personas.
3. Mantener a los niños lejos de las pantallas en los primeros dos años de la vida lo más posible y mantener el uso de las pantallas a un mínimo a lo largo de los primeros años de su niñez. Cuando un niño quiere usar aparatos de pantallas, debemos de preguntarnos, ¿Cuál es el potencial de esta actividad para fomentar la imaginación y el desarrollo social? Hay una experiencia con más beneficio, y que requiere más empeño para mi niño ahorita? "
4. Trata de proporcionar un espacio (hasta una esquina de un cuarto en un apartamento puede trabajar bien) y un tiempo asignado sin interrupciones para que los niños jueguen todos los días.¹⁶
5. Darle materiales indefinidos como plastilina, materiales para crear arte, pinturas, bloques, y materiales cotidianos de casa, para que estos en turno alienten el juego más creativo, absorto y perdurable posible.
6. Antena de poner atención consciente y to pay conscious attention al uso propio de la tecnología y aparatos en la presencia de los niños y atenta de guardar los aparatos para el uso posterior lo más posible.
7. Atenta de hacer el uso de las pantallas una decisión consciente y no una que nosotros hacemos automáticamente.
8. Atenta de practicar el arte de estar completamente presente con los niños, dándoles nuestra atención completa, aunque solamente por unos minutos tan siquiera.
9. Evita usar las pantallas para ocupar o distraer a los niños cuando tienen sentimientos o momentos difíciles. Mantén materiales sin límites fijos como la plastilina, los marcadores y el papel, y materiales de construir fácilmente accesibles.
10. Mantenerse alertó de el medio ambiente que existe en la escuela de sus hijos y propugnar por un salón de clase que involucra los niños por medio del juego y les permite seguir su propia curiosidad más bien que el aprendizaje didáctico el cual es tan común hoy en día.¹⁷

REFERENCIAS:

1. Hertsgaard M, Dowie M. How big wireless made us think that cell phones are safe: A special investigation, The Nation, March, 2018.
2. The field of child development defines "young children" as children from birth to age eight.
3. Frost JL. Neuroscience, play, and child development, Paper presented at the IPA/USA Triennial National Conference, June, 1998.
4. Zimmerman FJ, Christakis DA, Meltzoff AN. Television and DVD/video viewing in children younger than 2 years, Archives of Pediatric & Adolescent Medicine, 2007.
5. Campaign for Commercial Free Childhood. FACT SHEET: Baby scam: Marketing to infants and toddlers. www.commercialfreechildhood.org.
6. Strouse GA, Ganea PA. Toddlers' word learning and transfer from electronic and print books, Journal of Experimental Child Psychology, July, 2016.
7. Haidt J, Lukianoff G, How to play our way to a better democracy, New York Times, September 1, 2018.
8. Bassok D, Latham S, Rorem A. Is kindergarten the new first grade? ScienceDaily, January, 2014.
9. Ibid
10. Ravichandran P, DeBravo BF, Beauport MPH and R. Young children and screen time (TV, computers, etc.), National Center for Health Research Young, 2018.
11. Levin DE, Carlsson-Paige N. The War Play Dilemma. New York: Teachers College, 2006.
12. Carlsson-Paige N. Taking Back Childhood: A Proven Roadmap for Raising Confident, Creative, Compassionate Kids. New York: Penguin books; 2009.
13. Radesky JS, Kistin CJ, Zuckerman B, Nitzberg K, Gross J, Kaplan-Sanoff M, Augustyn M, Silverstein M. Patterns of mobile device use by caregivers and children during meals in fast food restaurants, Pediatrics, 2014.
14. Dona Matthews, Turn off that smartphone, mom and dad! Psychology Today, November 23, 2017.
15. Caroline Bologna, Many kids feel "unimportant" when parents are distracted by smartphones, survey says. Huffington Post, July 2015.
16. TRUCE (Teachers Resisting Unhealthy Children's Entertainment) www.truceteachers.org.
17. Michael Yogman, Andrew Garner, Jeffrey Hutchinson, Kathy Hirsh-Pasek, Roberta Michnick Golinkoff, The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children, Pediatrics, August, 2018. From the American Academy of Pediatrics Clinical Report.

NANCY CARLSSON-PAIGE, ED. D.

Nancy Carlsson-Paige, Ed.D., es una profesora emérita en la Universidad Lesley donde ella fue educadora de maestras en el departamento del desarrollo de niños por más de 30 años. Nancy ha escrito muchos libros y artículos sobre los niños y su desarrollo social y emocional y los efectos de los medios de comunicación en los niños pequeños. Su libro mas reciente es titulado *"Taking Back Childhood: A Proven Roadmap for Raising Confident, Creative, Compassionate Kids "* o *"Reclamando la Niñez: Una Guía Comprobada Para Criar Hijos Creativos, Compasivos, y Seguros en sí Mismos"*

En el 2012, Nancy co-fundó "Defending the Early Years (DEY)" o "Defendiendo los Primeros Años" y ahora es una asesora mayor en la organización "DEY." Nancy es una defensora para la póliza y práctica de la educación que promueve la justicia social, la equidad, y el bienestar de los niños.

DEFENDIENDO LOS PRIMEROS AÑOS (DEY) es una organización no-comercial trabajando para la educación temprana justa, equitativa y de calidad para cada niño. DEY publica reportes, hace documentales cortas, promulga declaraciones de posiciones political, promueva la póliza y mantiene una página de red llena de recursos, blogs, y pasos de instrucción para activistas y educadores de la niñez temprana.



www.deyproject.org @DEY_project

© November, 2018 por Defending the Early Years. Todo derechos reservados. Reporte completo, "Los Niños Pequeños en la Edad Digital, Una Guía Para Padres", Disponible para descargar sin ningún costo en nuestro sitio de red: www.DEYproject.org