



Foto: Behance / Sean McSorley

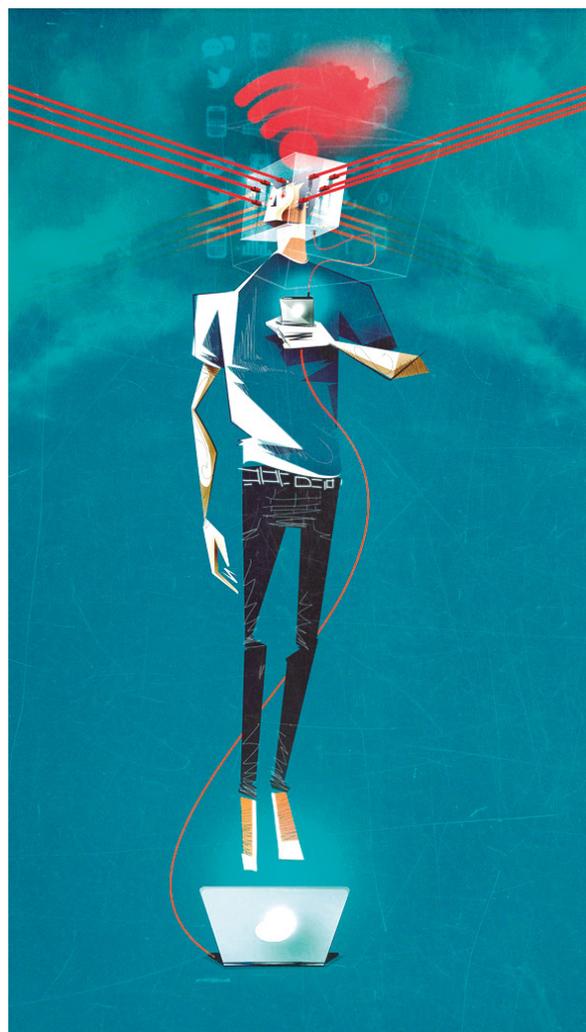


Foto: Behance / Denis Freitas

### El uso excesivo de dispositivos móviles puede tener consecuencias en el aspecto cognitivo de los menores.

Los materiales audiovisuales pueden favorecer la enseñanza, aunque cabe señalar que muchas herramientas didácticas están muy alejadas de este formato. Por otra parte, las complicaciones en el aprendizaje pueden aparecer en niños acostumbrados a estar gran parte de su tiempo en redes sociales, a quienes se les puede dificultar acercarse a la lectura u otro tipo de contenidos mucho más tendidos hacia la reflexión.

La OMS reconoció el trastorno por uso de videojuegos como un problema de salud pública, mismo que fue incluido en la Clasificación Internacional de Enfermedades, CIE-11, próximo a hacerse oficial en 2022.

Por supuesto, no se trata de que los contenidos o juegos a los que están habituados los niños sean malos en sí, sino de su correcto uso y su moderación. Al poner orden y límites a tan poderosas herramientas,

se hace posible que exista un uso mucho más responsable y consciente que permitirá el desarrollo de otro tipo de habilidades y, claro está, un mayor contacto con el mundo exterior.

No todo es un panorama desastroso. El camino por el que videojuegos como Roblox o Minecraft están dirigiendo la industria del entretenimiento podría cambiar por completo el paradigma del ámbito, haciendo que las generaciones que crecen con estas herramientas estén interesados en participar mucho más activamente del contenido que consumen.

El camino ya estaba dirigiéndose hacia esta característica de la interacción *online*, pero la tendencia es que se acentúe, haciendo posible que la creatividad se convierta en una de las características más importantes de los actores de la red. ♦

**abrahamesparzav@gmail.com**