



## "Los 'nativos digitales' son los primeros niños con un coeficiente intelectual más bajo que sus padres"

Por Irene Hernández Velasco

*"Los 'nativos digitales' son los primeros niños con un coeficiente intelectual más bajo que sus padres"*



### "La fábrica de cretinos digitales".

Así se titula el último libro del neurocientífico Michel Desmurget (Lyon, 1965), director de investigación en el Instituto Nacional de la Salud de Francia, en el que cuenta con datos duros y en forma contundente cómo los dispositivos digitales están afectando gravemente, y para mal, al desarrollo neuronal de niños y jóvenes.

"Simplemente no hay excusa para lo que les estamos haciendo a nuestros hijos y cómo estamos poniendo en peligro su futuro y desarrollo", advierte en entrevista con BBC Mundo el experto, que tiene a sus espaldas una vasta obra científica y de divulgación y ha pasado por reconocidos centros de investigación como el Massachusetts Institute of Technology (MIT) o la Universidad de California.

Su libro se ha convertido en un gigantesco superventas en Francia.

### ¿Los jóvenes de hoy son la primera generación de la historia con un coeficiente intelectual (IQ) más bajo que la anterior?

Sí. El coeficiente intelectual se mide con una prueba estándar. Sin embargo no es una prueba "congelada", a menudo se revisa. Mis padres no pasaron la misma prueba que yo, por ejemplo, pero se puede someter a un grupo de personas a una versión antigua de la prueba. Y haciendo eso, los investigadores han observado en muchas partes del mundo que el coeficiente intelectual aumentaba de generación en generación. A esto se le llamó el 'efecto Flynn', en referencia al psicólogo estadounidense que describió este fenómeno.

Pero, recientemente, esta tendencia comenzó a invertirse en varios países. Es verdad que el coeficiente intelectual se ve fuertemente afectado por factores como el sistema de salud, el sistema escolar, la nutrición...Pero si tomamos países donde los factores socioeconómicos se han mantenido bastante estables durante décadas, el 'efecto Flynn' ha comenzado a reducirse.

En esos países los "nativos digitales" son los primeros niños que tienen un coeficiente intelectual más bajo que sus padres. Es una tendencia que se ha documentado en Noruega, Dinamarca, Finlandia, Países Bajos, Francia, etc.

### ¿Y qué está provocando esta disminución del coeficiente intelectual?

Por desgracia, aún no es posible determinar el papel específico de cada factor, incluida por ejemplo la contaminación (especialmente la exposición temprana a pesticidas) o la exposición a las pantallas. Lo que sabemos con seguridad es que incluso si el tiempo que un niño pasa frente a una pantalla no es el único culpable, tiene un efecto importante en el coeficiente intelectual.

Varios estudios han demostrado que cuando aumenta el uso de la televisión o los videojuegos, el coeficiente intelectual y el desarrollo cognitivo disminuyen. Los principales fundamentos de nuestra inteligencia se ven afectados: el lenguaje, la concentración, la memoria, la cultura (definida como un corpus de conocimiento que nos ayuda a organizar y comprender el mundo). En última instancia, estos impactos conducen a una caída significativa en el rendimiento académico.

### ¿Y por qué el uso los dispositivos digitales provoca todo eso?

Las causas también están claramente identificadas: disminución en la calidad y cantidad de interacciones intrafamiliares, que son fundamentales para el desarrollo del lenguaje y el desarrollo emocional; disminución del tiempo dedicado a otras actividades más enriquecedoras (tareas, música, arte, lectura, etc.); interrupción del

sueño, que se acorta cuantitativamente y se degrada cualitativamente; sobreestimulación de la atención, lo que provoca trastornos de concentración, aprendizaje e impulsividad; subestimulación intelectual, que impide que el cerebro despliegue todo su potencial; y un estilo de vida sedentario excesivo que, además del desarrollo corporal, influye en la maduración cerebral.

### ¿Qué daños provocan exactamente las pantallas al sistema neurológico?

El cerebro no es un órgano 'estable'. Sus características 'finales' dependen de la experiencia. El mundo en el que vivimos, los desafíos a los que nos enfrentamos, modifican tanto la estructura como su funcionamiento, y algunas regiones del cerebro se especializan, algunas redes se crean y se fortalecen, otras se pierden, unas se vuelven más gruesas y otras más delgadas.

Se ha observado que el tiempo que se pasa ante una pantalla por motivos recreativos retrasa la maduración anatómica y funcional del cerebro dentro de diversas redes cognitivas relacionadas con el lenguaje y la atención. Hay que enfatizar que no todas las actividades alimentan la construcción del cerebro con la misma eficiencia.

### ¿Qué quiere decir?

Las actividades relacionadas con la escuela, el trabajo intelectual, la lectura, la música, el arte, los deportes, etc. tienen un poder estructurador y nutritivo del cerebro mucho mayor que las pantallas recreativas. Pero nada dura para siempre. El potencial de la plasticidad cerebral es extremo durante la infancia y la adolescencia. Después, comienza a desvanecerse. No desaparece, pero se vuelve mucho menos eficiente.

El cerebro se puede comparar con una plastilina. Al principio, es húmedo y fácil de esculpir. Pero con el tiempo se vuelve más seco y mucho más difícil de moldear. El problema con las pantallas recreativas es que alteran el desarrollo del cerebro de nuestros hijos y lo empobrecen.

CONTINUAR LEYENDO EN: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-54554333>

### ¡PARA DEBATIR!

1. ¿Qué fue lo que más te llamó la atención del texto?, ¿habías pensado en los efectos neuronales que generan los dispositivos digitales?
2. De acuerdo con Michel Desmurget “cuando se pone una pantalla en manos de un niño o de un adolescente, casi siempre prevalecen los usos recreativos más empobrecedores” ¿Estás de acuerdo con esta afirmación?, ¿cómo fue tu contacto con la tecnología cuando eras adolescente?
3. ¿Crees que disminuir el uso de la tecnología mejorará el coeficiente intelectual de las futuras generaciones?, ¿cuáles serán las consecuencias de implementar esta medida para la revolución digital que estamos viviendo?
4. Comenta con tu compañero(a), ¿Cuántas horas al día pasas actualmente frente a una pantalla revisando las redes sociales, viendo películas y/o jugando videojuegos?, ¿sientes que te ha deteriorado en algún aspecto?, ¿crees que supera el tiempo que inviertes realizando actividades laborales y/o académicas?
5. El contexto pandémico actual, ha generado que las personas pasen más tiempo frente a una pantalla, realizando alguna actividad escolar/laboral o como pasatiempo ¿crees que esta situación generará un menor desarrollo en el cerebro o por el contrario, concientizará a las personas sobre la importancia de la tecnología y su buen uso?
6. ¿Estás de acuerdo con que se implementen leyes contra el uso de las pantallas?, ¿qué hace tu país/región para concientizar a los padres y jóvenes sobre el uso excesivo de dispositivos digitales?
7. Antes de la pandemia, ¿qué tan presente estaba esa desigualdad social entre los niños y adolescentes?, ¿cuál sería la mejor forma para evitar esa división entre Alphas y Gammas?
8. ¿Cuál es el papel que cumplen los colegios en la concientización del buen uso de la tecnología?, ¿crees que actualmente existe una alianza entre los colegios, los padres y el estado para llevar a cabo soluciones óptimas?

#### REFLEXIONANDO SOBRE NUESTRA LENGUA

¿Sabías que...

una "investigación" puede ser una "pesquisa" o una "investigaçao"?

Comenta con tu compañera(o) los significados y usos de:

- las conjunciones "asimismo", "a menudo" y "luego"

- los verbos de cambio "volverse" y "convertirse"

En el texto vas a encontrar ejemplos. ¡Búscalos!



## 3 curtas para as crianças conhecerem histórias indígenas

*Acreditamos no potencial das narrativas de ficção para ampliar a noção de mundo das crianças, favorecendo o respeito pela diversidade cultural e étnica*

No Brasil, existem mais de 300 etnias indígenas, o que significa que há mais de 270 línguas indígenas diferentes no território brasileiro. Apresentar toda essa cultura ancestral e as histórias indígenas para as crianças – tanto na escola quanto em casa – é valorizar uma parte primordial da história de nosso País, e comunicar aos pequenos a importância de lutar pela preservação dessa diversidade.

Pensando em incentivar essa relação por meio da arte, o nosso parceiro “Toda Criança Pode Aprender” fez uma seleção de curtas-metragens que trazem histórias indígenas especialmente para o público infantil. São quatro produções que dialogam com povos indígenas não só do Brasil, mas de diferentes lugares do continente americano, contadas do ponto de vista das próprias crianças indígenas.

Dentre as produções, está o premiado “Caminho dos gigantes” (“Way of giants”), dirigido por Alois Di Leo em 2016, e que conta a história de Oquirá, uma menina indígena de seis anos que desafia o seu destino e tenta entender o ciclo da vida.

Acreditamos no potencial das narrativas de ficção para ampliar a noção de mundo das crianças, favorecendo o respeito e a empatia.

### Assista!

“**Caminho dos gigantes**”: Em uma floresta de árvores gigantes, Oquirá, uma menina de 6 anos, vai desafiar seu destino e aprender sobre o ciclo da vida.



“**Kalapalo**”: essa animação, feita por crianças da etnia Kalapalo, conta um pouco sobre esse povo e sobre a festa do Kuarup, celebrada na região do Xingu.



“**Osiba Kangamuke – Vamos lá, criançada**”



### PARA DEBATER!

Acesse o link e assista os curta-metragens:

<https://lunetas.com.br/historias-indigenas/?fbclid=IwAR16ootbxlt6ASqSDinKjKno8DwVUblUmyJek6HqnQgIL1xGHylr6Q7b60A>

1. Considerando as suas impressões e as ferramentas narrativas usadas em cada uma das histórias, comente três aspectos que mais chamaram a sua atenção de cada um dos curta-metragens (você pode incluir aspectos técnicos e estéticos).
2. Que coisas novas da cultura indígena brasileira você aprendeu em cada curta?
3. Você acha que a partir da criação de conteúdo para crianças é possível contribuir, em um futuro, para um maior reconhecimento dos povos indígenas do Brasil e de outros países? Justifique sua resposta
4. Faça uma lista de três conteúdos audiovisuais (podem ser filmes, documentários, programas de televisão, curtas) para crianças (ou outro público) que você conhece e que tragam em suas narrativas a cultura autóctone indígena de seu país e comente o motivo de sua escolha.
5. Na sua opinião, as narrativas de ficção possuem potencial para ampliar e/ou reduzir a(s) percepção(ões) de mundo das pessoas? Cite uma produção audiovisual que tenha contribuído para a aquisição de conhecimentos.

### REFLETINDO SOBRE A NOSSA LÍNGUA

Você sabia que...

“criança” e “crianza” possuem significados diferentes? Comente!

“etnia” não leva acento pois forma um hiato? Pronuncie essa palavra e observe a sua sílaba tônica.

Comente com seu (sua) colega os significados e usos de:

- “curta-metragem” e “longa-metragem”

- “curta/curto” e “longa/longo”