

## Computadora

*Tomado del artículo- La Crianza y los medios de comunicación social  
Electrónicos Álvaro Posada Díaz – Pediatra puericultor – Profesor de la  
Universidad de Antioquia*

Es un dispositivo electrónico capaz de recibir un conjunto de instrucciones y ejecutarlas realizando cálculos sobre los datos numéricos, o bien compilando y correlacionando otros tipos de información. Es necesario aclarar que la computadora facilita considerablemente algunas tareas, pero la persona que la usa es la que piensa, elige, toma decisiones, analiza e investiga. Es tecnología moderna, que como todas ellas, tiene la potencialidad de influir en las relaciones de crianza de los niños y adolescentes.

Por su capacidad de gestión, las computadoras también pueden cumplir las funciones de información, educación y entretenimiento, para lo cual utilizan:

- Procesadores de palabras
- Hojas de cálculo
- Bases de datos
- Programas instructivos
- Programas para uso de internet
- Juegos

Cuando se habla de influencia de computadoras se suele mencionar que los niños que manipulan aparatos aprenden con mayor facilidad nociones como derecha/izquierda, arriba/abajo, encender/apagar, relacionándolas con palabras escritas como *on/off*, encendido/apagado, *enter*, *next*, siguiente, etcétera.

Sobre el uso de la computadora con procesadores de palabra, hojas de cálculo, bases de datos y programas instructivos hay centenares de publicaciones que respaldan sus beneficios en la escuela, hasta el punto de que se afirma que las computadoras no solo son útiles para enseñar, sino para ayudar a pensar en formas nuevas.

En realidad, las preocupaciones por la influencia de la exposición a los niños y adolescentes a las computadoras son por la exposición a internet, pues la utilización de esta se hace fundamentalmente en computadoras; por las desigualdades sociales que propicia el no tenerlos y por los videojuegos que se desarrollan en ellas.

El tener computadora no es imprescindible para un niño o un adolescente,

pero el no tenerla puede dejar rezagados y en desventaja a algunos por carecer de habilidades necesarias para cumplir funciones específicas en la vida moderna que requieren el uso de computadoras en algunos trabajos. Además, es posible que se tenga computadora en la escuela, pero no en la casa, creándole a los niños y adolescentes conflictos en su relación con los padres.

## Recomendaciones

Si se entiende que la computadora puede ser un satisfactor sinérgico de necesidades humanas fundamentales como entendimiento, participación, ocio, creatividad e identidad, evitando que se convierta en satisfactor inhibitorio de esas mismas necesidades, es necesario tomar todas las medidas políticas necesarias para lograr el acceso de todos los niños y adolescentes a la tecnología más avanzada de computadoras y no al uso de máquinas obsoletas que sean recogidas en empresas que ya no las utilizan y que se acondicionan para el uso de niños y adolescentes que no los pueden comprar.

Además, se debe reforzar el alfabetismo acerca de los MMCS electrónicos desde la sana interacción con los adultos en la familia, la escuela y la sociedad.