

Niños “gadgeteros”, el futuro en sus manos

Algunos tienen menos de seis años y ya saben usar una computadora. Otros son expertos en videojuegos. Son niños que no sobrepasan los 12 años de edad y que han logrado que fabricantes de tecnología y juguetes, abran un nuevo nicho: el de los gadgets infantiles.

Un mercado en expansión

- (1) ...3... los niños son un negocio muy rentable para las compañías jugueteras, ...4... otro grupo de empresas, las de tecnología, han volteado su mirada a este sector en la búsqueda de mayores ganancias. ...5... resulta complicado conocer la cifra exacta de cuánto representa este mercado, ...6... hay algunos aproximados. La consultora NPD Group, por ejemplo, estima que desde el 2008 el gasto de electrónicos ...7... niños de entre 9 y 14 años se ha disparado 30 por ciento ...8..., eMarketer calcula que 5% de los niños que tienen entre 6 y 7 años ...9... usan celular y que 35% de los que tienen más de 9 años, ...10...

Niños mexicanos, negocio redondo

- (2) En México, según un estudio de Cartoon Networks, 58% de los niños usan computadoras, 32% acceden a Internet, 72% usan videojuegos y 40% chatean. “Es normal que por la proliferación de la tecnología, los niños comiencen a sumergirse en estos productos, por lo que a nosotros nos corresponde crear juguetes que implementen las nuevas tecnologías, y a su vez, estimulen el crecimiento y las habilidades de los pequeños”, dijo Fernando González, vocero de Mattel México.

Pequeños que valen oro

- (3) En los últimos tres años, este fabricante de juguetes ha invertido 551 millones de dólares a nivel mundial, en investigación y desarrollo de productos. Por supuesto, esto no significa que el juguete tradicional esté en riesgo de desaparecer. “El patrón de juego tradicional sigue siendo muy relevante, por lo que a los juguetes tradicionales es a los que se les incorporará la tecnología”, dice González.
- (4) Sin embargo, Miriam Vega Castillo, psicóloga y especialista del Centro de Apoyo y Desarrollo Estudiantil (CADE) de la Universidad Tecnológica de México, dijo que hay otra razón social, por la cual los niños se inclinan a jugar con tecnología. “Los niños se enfocan a estos productos por dos

factores: porque están solos en casa, no tienen con quién jugar; y porque no tienen amigos o no saben cómo hacerlos”, dice.

- (5) Un tercer factor adicional la presión social: todos los demás niños hablan de eso y el pequeño, al buscar aceptación, se acerca a este tipo de juguetes. Por supuesto, la influencia de la TV en los niños, también juega un papel relevante.

Sí hay ventajas

- (6) Aún con todo, además de la derrama económica que los niños generan a la industria de cómputo, electrónicos y juguetes, sí hay ventajas sociales. Vega Castillo aseguró que las nuevas tecnologías desarrollan en los pequeños habilidades visio-espaciales, que tienen que ver con la lectura y la identificación de signos, lo que a su vez, les ayuda a adaptarse a las necesidades del mundo actual.
- (7) Aún así, la especialista recomienda tener una disciplina con el uso excesivo de computadoras o videojuegos y todo tipo de gadgets, pues podría ocasionarles problemas de socialización.

Un niño gadgetero

- (8) **Ventajas**
- Jugar con tecnología ofrece mayor desarrollo de habilidades mentales y motrices.
 - Ayuda al niño a obtener una agilidad más veloz.
 - Le da más herramientas para afrontar el mundo actual.
- Desventajas**
- Dependiendo de estas tecnologías puede ocasionar problemas de desarrollo social.
 - Impide el desarrollo de destrezas que estimulan los sentidos.
 - Afecta la capacidad de socializarse e interactuar con otros niños.

Raúl Delgado / Nelly Acosta
El Economista México

¿Qué significan las siguientes frases? Elige la opción correcta.

- 1 Tienen el futuro en sus manos.
- A No saben qué hacer en el futuro.
 - B Ellos pueden decidir sobre su futuro.
 - C El futuro está muy lejos.
- 2 Es un negocio redondo.
- A Es un negocio sin fin.
 - B Es un negocio sin beneficios.
 - C Es un negocio perfecto.
- 3 Relaciona las palabras o estructuras en negrita del texto con un sinónimo en la caja de palabras que aparece a continuación.

| | | | |
|-----------------|---------------|--------------|--------------------|
| gasto económico | aprobación | portavoz | han cambiado |
| velocidad | importante | acostumbrase | se ha incrementado |
| móvil | entrán | lucrativo | aumento |
| desarrollen | ha financiado | modelo | beneficios |
| | se concentran | motoras | aspectos |
| | | hablan | destacado |

Basándote en el párrafo (1) completa los espacios numerados (3-10) con una palabra tomada de esta lista.

| | | | | | |
|-----|----------|------------|-------------|---------|------|
| aún | pero | por lo que | actualmente | también | para |
| si | asimismo | y | pues | aunque | ya |

Basándote en las palabras del texto, copia y completa la tabla en tu cuaderno.

| En la frase... | la(s) palabra(s) | en el texto se refiere(n) a... |
|-------------------------------------------------------|------------------|--------------------------------|
| 11 "Otros son expertos en videojuegos" (Introducción) | "otros" | |
| 12 "...esto no significa que..." (párrafo 3) | "esto" | |
| 13 "...a los que se les incorporará..." (párrafo 3) | "los" | |
| 14 "...los demás niños hablan de..." (párrafo 5) | "eso" | |

15 ¿Qué significa el título del texto? Explicalo con otras palabras. Busca otros títulos alternativos basados en la información del texto.

Basándote en el texto indica si estas frases (16-21) son verdaderas (V) o falsas (F). Corrige las frases falsas.

- 16 En la actualidad hay un mercado de tecnología infantil que está en plena expansión.
- 17 En los últimos años la venta de productos electrónicos para niños ha experimentado un aumento de un 50%.
- 18 Para Mattel México es muy importante crear juguetes que desarrollen las habilidades tecnológicas de los niños y estimulen la creatividad.
- 19 Con la inclusión de la tecnología en el mercado de la juguetería, los juguetes tradicionales corren peligro.
- 20 Según Miriam Vega Castillo, en la actualidad muchos niños no saben cómo y con quién jugar.
- 21 La influencia de la TV también juega un papel importante a la hora de introducir los juguetes electrónicos en el mundo de los niños.
- 22 En pequeños grupos podemos analizar las ventajas y desventajas que el texto menciona sobre los niños "gadgeteros" e intentar explicarlas con otras palabras, añadiendo ejemplos en cada uno. ¿Podemos incluir más ventajas y desventajas?
- 23 En el texto aparecen algunos neologismos relacionados con el mundo de la tecnología. ¿Cómo podrías definir con otras palabras "gadgets", "gadgetero", "chatear"? ¿Conoces otros neologismos que se utilicen en el mundo de las nuevas tecnologías? Haz una lista y coméntalo con tus compañeros.
- 24 En el artículo aparecen algunas palabras que en otros países de habla española se dicen de forma diferente: por ejemplo computadora/ordenador o celular/móvil. Intenta buscar más ejemplos de vocabulario frecuente que expliquen las diferentes variantes del español. Puedes confeccionar listas de vocabulario o contrastar textos escritos en distintos países y que hablen sobre el mismo tema para seleccionar y contrastar el vocabulario.
- 25 Resume con tus propias palabras las ideas principales del texto. ¿Coincides con tus compañeros?
- 26 En el texto aparecen algunas cifras. Escribe en tu cuaderno una lista con todas ellas y explica qué significan.
- 27 En el artículo se habla de los nuevos artilugios tecnológicos que utilizan los niños, ¿conoces y utilizas algún objeto tecnológico? En pequeños grupos cada uno elegirá un objeto y, sin decir su nombre, lo describirá al resto del grupo. ¿Sabes de qué objeto se trata? Puedes incluir cómo es, de qué está hecho, para qué se utiliza, quién lo utiliza o cuándo se utiliza.