

CENTRO DE AVALIAÇÃO DE SUFICIÊNCIA EM LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (CASLE)

EDITAL 03/2026 - PRESENCIAL PROVA DE LÍNGUA ESPANHOLA

TEXTO

I. Lea el texto abajo y conteste las siguientes preguntas:

GACETA UNAM (Universidad Nacional Autónoma de México) - ACADEMIA

Importante, que los adultos acompañen a los niños: Alan Alexis Mercado

El uso excesivo de dispositivos y sus pantallas conlleva riesgos cognitivos, lingüísticos y socioemocionales. La tecnología no es negativa en sí misma; sin embargo, su utilización desmesurada durante la primera infancia puede afectar si hay exposición a ellas por más tiempo del recomendado.

Carlos Ochoa Aranda - **Ene 5, 2026**

En esta época de fin y principio de año, uno de los regalos que con regularidad se ofrece a las y los infantes son las famosas pantallas en cualquiera de sus tipos, pero ¿qué tan perjudicial o benéfico puede resultar esta acción?

En una investigación científica transcultural se analizó el impacto del uso de pantallas en el desarrollo cognitivo y lingüístico en mil 878 infantes de 12 a 48 meses en 19 países latinoamericanos de diferente nivel socioeconómico, al confirmarse que las niñas y los niños están expuestos a ellas por más tiempo del recomendado.

El artículo “Uso de pantallas, libros e interacciones de adultos en el lenguaje y las habilidades motoras de los niños pequeños” (*Use of screens, books and adults’ interactions on toddler’s language and motor skills: A cross-cultural study among 19 Latin American countries from different SES*) (<https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0314569>), fue difundido por la revista *PLOS ONE*.

Aunque el uso excesivo de pantallas se asoció negativamente con el desarrollo del lenguaje, se observó que cuando los adultos acompañan a los niños y eligen contenido educativo o de entretenimiento apropiado, las habilidades lingüísticas mejoran.

Otro estudio, de la *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes* (“Uso de pantallas y su influencia en la cognición y los hitos del desarrollo motor de infantes mexicanos”) (https://www.revistapcna.com/sites/default/files/2338_1-2-2.pdf) coincidió en lo esencial.

Analizó a 91 infantes mexicanos de 12 a 36 meses y encontró que usan pantallas entre tres y cuatro horas diarias, lo cual se asocia con menor desarrollo del lenguaje y un retraso en hitos motores y lingüísticos. Se concluyó que cuando la niña o el niño usa pantallas acompañado por un adulto, estos efectos negativos se reducen e incluso puede haber ciertos beneficios como mejor lenguaje y desarrollo motor más temprano.

Sin embargo, se estimó que lo anterior no significa que las pantallas sean recomendables, sino que, si ya se usan, es mejor que el adulto acompañe al niño.

Distintas perspectivas

Investigadores de la UNAM en Psicología y Ciencias Biomédicas analizaron el impacto del uso de pantallas desde distintas perspectivas. Mientras que la psicología enfatiza la importancia del acompañamiento y la interacción social, la neurociencia destaca los efectos en el desarrollo del cerebro.

Alan Alexis Mercado Ruiz, docente de la Facultad de Estudios Superiores de Zaragoza, consideró que el uso de dispositivos tecnológicos en niños no debe “satanizarse”, afirmó que el problema reside en la privación de experiencias esenciales para el desarrollo cognitivo y emocional, así como la interacción social y el movimiento físico.

“El enfoque debe ser en cómo se usan las pantallas combinando tecnología con interacciones humanas. La tecnología no es inherentemente negativa. Su impacto depende del acompañamiento y la intencionalidad en su uso”, afirmó el doctor en Psicología de la Educación y el Desarrollo.

El académico reconoció que toda la parte de la motricidad gruesa de los infantes no se desarrolla, es decir, actividades como correr, trepar, patear, brincar no están ejecutándose por el uso de la tableta. Y también la cuestión del habla, pues hay “etapas críticas en las que el lenguaje se tiene que desarrollar forzosamente de manera adecuada, las cuales ocurren durante los primeros años de vida”.

Añadió que dar la tableta al niño es un estímulo muy unidireccional y la falta de estímulos interactivos y multidimensionales hace que no reciba retroalimentación verbal ni emocional, las cuales son necesarias para potenciar el desarrollo del lenguaje.

“La plasticidad cerebral se ve beneficiada por la calidad y variedad de los estímulos. Entonces, si el estímulo es continuo, repetitivo, se afectará la formación de conexiones sinápticas fundamentales para la comunicación y la motricidad”, destacó.

Relevancia del medio ambiente

A su vez, Gabriel Gutiérrez Ospina, del Instituto de Investigaciones Biomédicas, dijo que el impacto de las pantallas en el desarrollo infantil tiene riesgos, ya que limita la interacción social y el desarrollo del lenguaje esenciales en etapas tempranas.

Con respecto a la importancia del medio ambiente natural, expresó que uno de los eventos más importantes en el desarrollo posnatal en el ser humano, y en general en todas las especies, es la interacción con el medio ambiente.

“De eso depende que el individuo vaya capacitándose para las actividades que le permitirán sobrevivir y empezar a interactuar, reconocer patrones conductuales y en qué posición está ubicado en términos de las jerarquías”, advirtió.

Gutiérrez Ospina, quien tiene formación médica y es especialista en neurociencia y desarrollo humano, agregó que en el “juego” se desarrolla una serie de habilidades de

socialización esenciales. Indicó que, si el niño se dedica básicamente a interactuar con o a través de la pantalla del celular, todo este tipo de aprendizaje se compromete.

“Se erosiona el contexto que nos permite interactuar con el mundo físico y social que nos rodea. Se subdesarrollan las habilidades que permiten a los niños interactuar con el mundo de una manera normal”.

En cuanto al contenido que observan los infantes en los dispositivos, Mercado Ruiz puso como ejemplo la plataforma TikTok, la cual se caracteriza por tener videos cortos y directos. Se ha demostrado, sostuvo, que un alto tiempo de exposición afecta las capacidades de retención y atención.

“Esto debido a la rapidez de la información inmediata. El cerebro se acostumbra a recibir información rápida e inmediata, por lo que le cuesta más trabajo sostener la atención por más tiempo o concentrarse de manera más profunda en otras tareas”.

Ante ello, señaló la importancia de una “alfabetización digital” como estrategia de las familias con el fin de reducir la dependencia de pantallas sin generar conflictos.

“Requiere forzosamente un cambio cultural, pero no sólo de los niños, sino de todos los actores involucrados en este proceso. Por una parte, debe haber una alfabetización digital para todos, de modo que los padres tomen conciencia y conozcan los contenidos que sus hijos consumen”, precisó el universitario.

Sobre el impacto que tiene el tipo de contenido que los niños consumen en las pantallas, Gutiérrez Ospina aclaró, en términos de movilidad y habilidades psicoafectivas, que, durante los primeros años de vida se generan los esquemas de movimiento y apreciación que permiten explorar e interpretar el ambiente que nos rodea.

“Imaginemos, por tanto, lo que puede ocurrir con niños que no interactúan con sus cuidadores primarios y que no exploran el ambiente físico que habitan”.

Aseveró que estos esquemas serán adoptados por la información proveniente de la red y de su interacción motriz con los dispositivos móviles. “El contenido observado por los infantes puede, por tanto, alterar su percepción de la realidad, y la interacción motriz limitada, asociada con el uso de los dispositivos portátiles, perturbar la ejecución del movimiento”

Asimismo, comentó sobre la importancia del cuerpo en el desarrollo de procesos cognitivos y en el de habilidades psicoafectivas. Acotó que la interacción del cuerpo con el ambiente permite ir estimulando estas características.

“Si estás solo sentado viendo pantallas, esto limita tu movilidad, tu interacción afectiva, y no vas a desarrollar adecuadamente ni los procesos cognitivos relacionados con la interacción social ni la serie de programas motores que te permiten moverte en consonancia con lo que estás planeando hacer teniendo la interacción habitual con otro ser humano. Todas nuestras gesticulaciones son aprendidas a través de esa interacción”, relató.

Lo que observamos en niños que hacen uso excesivo de pantallas, comentó, es un estado de privación somatosensorial y experiencial. “Esto provoca una pérdida seria de interacción psicosocial”.

Gutiérrez Ospina coincidió en que la tecnología en sí misma no es perjudicial, sino que el reto radica en regular su uso y fomentar hábitos saludables. “Estamos llegando a un punto en el que, si no aprendemos a manejar e interactuar adecuadamente con estas tecnologías, podríamos incluso ponernos en riesgo de extinción”.

Planteó que éste es un comportamiento sobre el que debemos reflexionar constantemente. La tecnología en sí no es el problema; el verdadero asunto es cómo la utilizamos y qué tan dependientes nos volvemos de ella.

En suma, aunque las pantallas forman parte ineludible de la vida contemporánea, la evidencia científica y las voces de especialistas de la UNAM coinciden en que su uso excesivo durante la primera infancia puede afectar el desarrollo motor, cognitivo, lingüístico y socioemocional. Sin embargo, también subrayan que la tecnología no es negativa por sí misma: el acompañamiento adulto, la selección de contenidos adecuados y la regulación del tiempo de exposición pueden reducir los efectos nocivos y favorecer aprendizajes positivos.

Disponible en:

<https://www.gaceta.unam.mx/el-uso-excesivo-de-dispositivos-y-sus-pantallas-conlleva-riesgos-cognitivos-linguisticos-y-socioemocionales/>

I. Comprensión textual (6,0 - cada una vale 1,0 punto)

Tras leer atentamente el texto anterior, conteste las siguientes preguntas, señalando la única respuesta VERDADERA, según el texto.

QUESTÃO 01 (1,0)

¿Qué consecuencia neurológica menciona el texto cuando el estímulo de la pantalla es continuo y repetitivo?

- (A) Aumenta la velocidad de procesamiento de información lógica.
- (B) Se acelera la maduración del lóbulo frontal de manera prematura.
- (C) Se afecta negativamente la formación de conexiones sinápticas fundamentales.
- (D) Se genera una resistencia natural a la fatiga cognitiva.

QUESTÃO 02 (1,0)

De acuerdo con el artículo, ¿cuál es el efecto específico que tienen las plataformas de videos cortos como TikTok en los procesos cognitivos?

- (A) Mejoran la memoria a largo plazo mediante la repetición constante.
- (B) Fomentan la creatividad artística debido a la variedad de formatos visuales.
- (C) Desarrollan la capacidad de realizar múltiples tareas complejas simultáneamente.
- (D) Habitúan al cerebro a la inmediatez, dificultando sostener la atención en tareas profundas.

QUESTÃO 03 (1,0)

Cuando Gabriel Gutiérrez Ospina menciona un estado de 'privación somatosensorial y experiencial', se refiere a que el niño:

- (A) **Sufre una limitación en su movilidad y en la interacción afectiva con el entorno físico.**
- (B) Carece de juguetes tecnológicos de última generación para estimular sus sentidos.
- (C) Pierde la capacidad de procesar estímulos visuales complejos en la red.
- (D) Desarrolla una fobia social crónica que le impide salir de su hogar.

QUESTÃO 04 (1,0)

A partir del texto, se infiere que el desarrollo del lenguaje en la primera infancia requiere principalmente de:

- (A) El aislamiento auditivo del niño para que pueda concentrarse en los sonidos de la pantalla.
- (B) **Estímulos interactivos y multidimensionales con retroalimentación verbal y emocional.**
- (C) La memorización de patrones conceptuales mostrados en aplicaciones digitales.
- (D) Exposición constante a programas educativos audiovisuales desde los 12 meses.

QUESTÃO 05 (1,0)

¿Qué implicación profunda tiene para la neurociencia el hecho de que un niño no explore su ambiente físico ni interactúe con sus cuidadores primarios?

- (A) Que se anularán los reflejos espinales heredados genéticamente.
- (B) Que el infante desarrollará una inteligencia puramente abstracta superior a la media.
- (C) **Que sus esquemas de movimiento y percepción serán adoptados a partir de la información de la red.**
- (D) Que el cerebro detendrá por completo la producción de neurotransmisores emocionales.

QUESTÃO 06 (1,0)

El concepto de 'alfabetización digital' propuesto por el doctor Mercado Ruiz exige principalmente:

- (A) Sustituir por completo las interacciones escolares físicas por plataformas virtuales de aprendizaje.
- (B) La enseñanza de lenguajes de programación complejos desde el nivel preescolar.
- (C) Comprar dispositivos de alta gama que tengan filtros automáticos de control parental.
- (D) **Un cambio cultural que involucre activamente a los padres para que conozcan y regulen los contenidos consumidos.**

II. Interpretación y Traducción (4,0 - cada una vale 1,0 punto)

Considerando las frases a seguir, elija la única opción falsa que presenta las traducciones correctas al portugués y que respeten los sentidos adecuados al contexto presentado en el texto.

QUESTÃO 07 (1,0)

En el texto se lee: *“En esta época de fin y principio de año, uno de los regalos que con **regularidad** se ofrece a las y los infantes son las famosas pantallas...”*. En este contexto del español, la palabra se traduce correctamente al portugués como:

- (A) De forma mediana.
- (B) Com frequência.
- (C) Raramente.
- (D) Com obrigação.

QUESTÃO 08 (1,0)

El texto afirma: *“...afirmó que el problema reside en la **privación** de experiencias esenciales para el desarrollo cognitivo...”*. La traducción correcta al portugués es:

- (A) Privacidade.
- (B) Privação (ausência/falta).
- (C) Intimidade.
- (D) Proibição legal.

QUESTÃO 09 (1,0)

El académico reconoció lo siguiente: *“...toda la parte de la motricidad gruesa de los infantes no se desarrolla, es decir, actividades como correr, **trepár**, patear, brincar no están ejecutándose por el uso de la tableta”*. Según las actividades físicas infantiles descritas en el texto, su traducción correcta al portugués es:

- (A) Dançar.
- (B) Tropeçar.
- (C) Escalar (subir em árvores/muros).
- (D) Dar passos largos.

QUESTÃO 10 (1,0)

Hacia el final del texto, el doctor Gutiérrez Ospina advierte: *“Todas nuestras **gesticulaciones** son aprendidas a través de esa interacción...”*. La traducción más adecuada y natural para el contexto de la comunicación humana en portugués es:

- (A) Expressões faciais e corporais.
- (B) Discussões em voz alta.
- (C) Movimentos involuntários.
- (D) Caretas engraçadas.