

I Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología  
XVI Jornadas de Investigación Quinto Encuentro de Investigadores en Psicología  
del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos  
Aires, 2009.

# **Procesos psicológicos en vida cotidiana a través de juegos de pantalla. Niños pertenecientes a escuelas de recuperación, 1º ciclo.**

López Broggi, Olga Liliana.

Cita:

López Broggi, Olga Liliana (2009). *Procesos psicológicos en vida cotidiana a través de juegos de pantalla. Niños pertenecientes a escuelas de recuperación, 1º ciclo. I Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVI Jornadas de Investigación Quinto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-020/371>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eYG7/3uM>

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

# PROCESOS PSICOLÓGICOS EN VIDA COTIDIANA A TRAVÉS DE JUEGOS DE PANTALLA, NIÑOS PERTENECIENTES A ESCUELAS DE RECUPERACIÓN, 1º CICLO

López Broggi, Olga Liliana  
Universidad de Buenos Aires

---

## RESUMEN

Los cambios culturales contemporáneos desafían nuestras prácticas. Así, este proyecto de tesis ha quedado atravesado por los profundos cambios en relación a los juegos y a las prácticas infantiles actuales. En el año 2002 las primeras indagaciones daban un lugar de relevancia a los videojuegos. En el año 2008, de 29 indagaciones, 27 niños dan cuenta de la relevancia de las prácticas de videojuegos en su vida cotidiana. Se intenta indagar y describir estas situaciones de juego y comprender qué procesos psicológicos se despliegan en ellas. Es posible observar en esta población que ha quedado fuera de la escuela común en primer ciclo cómo pueden recurrir a informaciones paralelas que aparecen en los juegos de pantalla con datos numéricos y mensajes escritos. En estas actividades se observan las posibilidades de desempeño en videojuegos, la comprensión de su dinámica, el avance en los niveles, la comprensión de variados sistemas de signos, el uso de dominios tecnológicos. El análisis de este sistema de actividad va a permitir abrir observaciones e interrogantes en relación al desempeño de esta población y el lugar escolar que ocupan. Puede contribuir a pensar modos de pasaje o puentes entre las prácticas en la vida cotidiana de estos niños/as y la escuela común.

## Palabras clave

Vida cotidiana Pantallas mediáticas

## ABSTRACT

PSYCHOLOGICAL PROCESS IN DAILY LIFE, THROUGH SCREEN GAMES, CHILDREN BELONG TO RECUPERATION'S SCHOOLS, FIRST PERIOD

The contemporary cultural changes amuse our practices. So, this project of thesis has remained crossed by the deep changes relating to the play and to the current childlike practices. In the year 2002 the first indagations gave a relevation's place to the videogames. ..In the year 2008, of 29 indagations, 27 children inform the videogames's importance in their daily live. ..We try to know and describe these game's situations and understand what psychological's process open in them. It is possible to see that this population that has kept out ordinary's scholl in the first period use to play and use paralel's informations that appear in the screem's games with numerical datas and written messages. In these activities we see the development's possibilities in videogames, the comprehension of their dinamic, the improvement in the levels, the use of various systems of signs, the use of tecnologic's knowledges. This system analisis of activity goes to allow to open observations and questions in relation to development of this population and the scolar's place they have. It may contribute to think ways or bridges between the practise in the daily life of these children and the ordinary's school

## Key words

Daily life Screem's games

---

## NIÑOS DE RECUPERACIÓN FRENTE A LAS PANTALLAS

Este proyecto de tesis *Procesos Psicológicos en vida cotidiana, en niños/as de primer ciclo de Escuelas de Recuperación* realiza

la indagación a través de las prácticas de *videojuegos*. Se enmarca en el Proyecto P405 "Pantallas y juegos. Aprendizajes y prácticas infantiles contemporáneas"; presentado en la programación científica UBACyT 2008-2010 dirigido por la Prof. Débora Nakache.

Los objetivos que acerca la tesis al Proyecto UBACyT es intentar documentar los aprendizajes y prácticas en vida cotidiana a través de los juegos de pantalla. La tradición sociocultural enmarca a ambos proyectos y destaca la importancia que tienen los instrumentos mediadores en la interacción y el desarrollo humanos.

Las preguntas iniciales de este proyecto de tesis en relación a los procesos cognitivos de los niños que quedan por fuera de la escuela común ha llevado a la búsqueda de insumos teóricos en la teoría sociohistórica, en la teoría de la actividad situada y algunos referentes en la teoría psicogenética. Desde esta última perspectiva, la escolaridad primaria es el tiempo de tránsito por las operaciones concretas. Qué desarrollos y procesos psicológicos surgen en este tiempo?. Cómo aproximarnos a ellos en un sistema de actividad cotidiano empleado por estas poblaciones?.

El sistema de actividad que cobró fuerte relevancia han sido las prácticas de estos niños con los videojuegos y es en ellas donde se analizarán los procesos psicológicos. Históricamente las primeras investigaciones en relación a procesos cognitivos en vida cotidiana se remontan a los trabajos de Luria en las primeras décadas del siglo pasado en Rusia, en momentos de grandes cambios sociales en ese país. Es posible ver acá la transformación de los procesos cognitivos bajo el impacto del cambio social y cultural. Allí se ve que no sólo se extienden los horizontes de las personas en tanto la ampliación de sus posibilidades cognitivas sino que se afecta y transforma la estructura de sus procesos psicológicos. Estos estudios han sido fundantes de una larga tradición de investigaciones en contextos cotidianos.

Es en esta tradición dónde la dialéctica del proyecto permite ir creando y construyendo el marco conceptual funcional al problema de investigación. Las teorías irán dando insumos para el sustento conceptual de los datos.[1] Al mencionar esta dialéctica entre los referentes empíricos y conceptuales aprendidos en momentos de arduo trabajo es necesario mencionar al primer Director de este proyecto el Dr. Juan Carlos Llorente quien se encuentra trabajando para la Universidad de Helsinki y continúa investigando contextos cotidianos en culturas originales andinas.

El referente empírico va llevando a la búsqueda de referentes conceptuales que permiten abordarlo. El trabajo tanto del marco conceptual como el estado de arte se transforman en una ardua necesidad que surge en esta práctica dialéctica. En esta dialéctica permanente ha brindado importantes insumos teóricos la conceptualización vigotzkiana acerca de procesos psicológicos básicos y superiores. Estos últimos con desarrollos rudimentarios y avanzados. Estos conceptos van a ser un sustento fuerte que va a permitir definir categorías de análisis e indicadores para abordar teóricamente el despliegue que realizan los niños en sesiones de videojuegos en vida cotidiana.

Surgen dos escenarios escuela de recuperación y vida cotidiana como comunidades de práctica en donde los desempeños muestran continuidades y divergencias. Surgen posibilidades y desarrollos en vida cotidiana y en estas prácticas, mediados en este caso por la incidencia de los artefactos multimedia empleados por estas poblaciones para variadas actividades

Estos niños pasan tiempos prolongados frente a las pantallas interesados y activos resolviendo los niveles de juego. Usan datos lectoescritos y numéricos para entrar en la Web, para navegar, buscar páginas y pueden emplear información lateral de pantallas &hellip;

Pueden recurrir a juegos variados en variadas tecnologías. Los aprenden, recuerdan van y vuelven, indagan. Es interesante analizar el desarrollo de sus procesos psicológicos en estos desempeños. Muchas veces en estos niños queda puesto en primer lugar los aspectos deficitarios y enmascaradas tanto sus posibilidades como la incidencia de los instrumentos mediadores.

## RELEVANCIA TEMÁTICA

Las Escuelas de Recuperación están situadas en el escalafón B del área de Educación Especial del GCBA. Fueron creadas en la época del proceso militar. Se vienen produciendo variantes muy

interesantes en la concepción de la Educación Especial a nivel mundial. Esta ha surgido desde el MMH separando las diferencias, intentando homogeneizar la población de la escuela común. La tendencia actual considera que la Educación Especial puede brindar apoyo y sostenimiento a la Educación General. Estos temas abren preguntas en relación a estas Escuelas de Recuperación, su función y los logros que brindan para las reinserciones en escuela común. Tiene vigencia hoy esta separación para la recuperación?. Hay que recuperar o hay que favorecer desarrollos a poblaciones que vienen desfavorecidas?. Las NEE que presentan muchos niños no indican necesariamente discapacidad sino un ritmo propio de aprendizaje y un modo singular de apropiarse del conocimiento. Son personas con una dis-habilidad situada en el aprendizaje, muchas veces por falta de interacción con los instrumentos que los favorecen. Hay legislaciones en otros países que responsabilizan a la sociedad cuando una persona no logra su desarrollo y en éste inciden los instrumentos mediadores. Algunos de ellos pueden ser las pantallas mediáticas.

En los últimos años estas pantallas están siendo investigadas por variados autores en variadas poblaciones. No fue posible aún encontrar trabajos de investigación en pantallas en niños con NEE.

Begoña Gros (2005) en el artículo *Pantallas y Juegos...* analiza la influencia del uso de los videojuegos digitales e internet, analiza los distintos tipos de videojuegos y el espacio de ocio dedicado a la interacción con las pantallas.

Otro autor Levis, Diego desde 1997 viene investigando el tema de videojuegos. Habla de *Pantallas tecnómades*. Acá analiza la variedad de actividades que los sujetos despliegan desde las pantallas digitales donde la permanencia y el eje de la actividad se sitúa en la pantalla y no en el espacio geográfico del sujeto. Analiza estos cambios en el escenario contemporáneo donde el eje está puesto en el artefacto cultural mediático.

Villagrán Fernández (2007) investiga acerca de la implementación de la tecnología en vida cotidiana. Una de sus preguntas es en qué medida están siendo efectivamente aprovechadas para expandir las capacidades individuales y colectivas. Destaca que la relevancia de la tecnología se observa a través de lo que le pasa a las personas que las usan.

Un autor muy importante sobre los que se trabajó el eje Procesos psicológicos ha sido Vygotsky, L.

Lacasa P. y García Madruga (1995) en *Procesos cognitivos básicos. Años escolares* trabaja las transformaciones de los procesos cognitivos en la etapa de la escolaridad primaria. Allí menciona e introduce variadas conceptualizaciones.

El *Reglamento escolar de las escuelas de la C.A.B.A.* (2007) brinda el marco actual de estas Escuelas de Recuperación con cuya población se trabaja.

## OBJETIVOS QUE GUÍAN LA INVESTIGACIÓN

- intentar documentar los aprendizajes y prácticas en vida cotidiana a través de los juegos de pantalla.
- actualizar datos de sistemas de actividad en relación a los juegos en vida cotidiana empleados por estas poblaciones de primer ciclo de Escuela de Recuperación
- indagar y describir estas situaciones de juegos de pantalla cotidianas que esta población acostumbra a utilizar.
- describir algunos procesos psicológicos que manifiestan los niños/as en este sistema de actividad

## DISEÑO METODOLÓGICO

En el año 2000 al iniciar la construcción del Plan de Tesis, se había realizado la etapa exploratoria con cinco informantes clave. Dada la potencia y presencia que mostraba el eje de videojuegos en ese momento, iba a integrar el instrumento de indagación final.

El trabajo de campo en el año 2008 aproxima a esta población de primer ciclo en dos Escuelas de Recuperación pertenecientes al M de E de esta Ciudad. Una de ellas de zona norte, otra de zona sur. Se entrevistaron 29 niños. Cinco de ellos son niñas y veinticuatro son varones. A través de estas entrevistas mediadas por un cuestionario fue posible actualizar los datos y pensar el instrumento final de indagación. Fueron seleccionados diez niños. Fue posible realizar contacto telefónico con estas familias. Se hizo una primera entrevista en domicilio para contactar con los adultos

a cargo y presentar el proyecto. Se convino la secuencia de dos o tres sesiones de videojuegos con la tecnología y el lugar habitual. Se acordó filmar y grabar estas entrevistas. Este trabajo se encuentra muy avanzado.

### ALGUNOS RESULTADOS

Fue posible trabajar con 29 niños pertenecientes al primer ciclo de dos Escuelas de Recuperación. Aunque no está pensado trabajar cuestiones de género en este proyecto, es significativo mencionar que en estos 29 niños entrevistados, sólo había 5 niñas. Los otros 24 eran varones. Este dato interroga y abre preguntas. Aún no se han encontrado estudios que indaguen acerca de estas diferencias en estas poblaciones. En estas 29 entrevistas mediadas por un cuestionario quedó destacada la relevancia de los videojuegos en la vida cotidiana de estos niños ya que de los 29 entrevistados, 27 juegan con videojuegos.

Todos ellos tienen 2 o 3 juegos favoritos. El **género** al que recurren con mayor frecuencia es ACCIÓN o ARCADE. Luego eligen DEPORTES. Luego eligen AVENTURAS. Finalmente los SIMULADORES. Eligen **temáticas** de Superhéroes principalmente. Parece que los juegos de acción o superhéroes es donde se adquieren las destrezas iniciales para estos desempeños.\*

Los juegos más mencionados son DRAGON BALL Z, sugerido para niños de 12 años. SUPERMARIO o MARIO BROSS son juegos pensados para niños de 3 a 7 años También fue mencionado GTA que es un juego pensado para mayores de 18 años. Su temática se relaciona con robos, muertes y conductas disociales. Se les preguntó acerca de los **puntajes de los juegos**. Frente a ella los niños destacaron la presencia de niveles en los juegos. Uno de ellos destacó la relación puntaje tiempo. Otros relacionaron el aumento de niveles y de complejidades.

Esta fue una de las preguntas que situó la indagación. Aunque tuvo algunas imprecisiones abrió una dimensión importante. El nivel encierra otra complejidad, es un tramo de juego muy interesante para indagar. Es más potente tomar la propuesta de niveles que la pregunta por el puntaje.

Destacaron relaciones inversas tales como a mayor velocidad, menor tiempo y mayor puntaje. Daban números muy altos para indicar niveles de juegos Otros aparecían muy bajos. Resultaban desconcertantes estos datos. Luego, en entrevistas en profundidad, surgirá que los juegos online tienen niveles altos, mientras que los juegos con software tienen determinados y limitados niveles. Otra relación mencionada es **“vidas limitadas o ilimitadas”**; y los niveles. Las misiones también aparecían relacionadas con el nivel. La posibilidad de vuelta o no de una misión iba a permitir delinquir sólo o con otros. GTA aparece presentando estas temáticas. Todos estos aspectos mencionados surgieron en la pregunta por los puntajes. Luego fueron despejándose en las entrevistas en profundidad.

De los 27 niños, 21 de ellos juegan con la computadora, 7 de ellos también con Play Station. Cuatro de ellos juegan sólo con Play S. También las entrevistas en profundidad han ido mostrando la variabilidad y riqueza a la que acceden estos niños con la PC. Las play station se limitan al stock que cada uno posee y los recursos para adquirir nuevos juegos.

Cinco de estos niños ven a los personajes de los juegos en la TV y nueve de ellos juegan con las cartas de estos personajes.

De los 27 niños que juegan videojuegos, siete de ellos juegan habitualmente solos.

Los restantes juegan con hermanos, amigos, primos.

Diez niños juegan todos los días. Cinco de ellos, sólo el fin de semana.

Los dos niños que no juegan y una niña, acceden a la tecnología sólo en la escuela en la clase de computación semanal. Fue interesante indagar acá algunos aspectos de sus desarrollos con muy poquita disponibilidad tecnológica.

De los 12 niños de la escuela de recuperación zona norte de la ciudad, siete de ellos, disponen de tecnología en la casa. De los diez niños que van a jugar exclusivamente al cyber, ocho de ellos, son de la zona sur de la ciudad. Estos últimos tienen condiciones de vivienda, de alimentación, de inserción laboral. muy humilde. Se ven limitados para ir a jugar al cyber, no siempre cuentan con dinero para hacerlo y no tienen pantallas mediáticas. Si dis-

ponen de TV.

Es muy interesante cuando se inician las entrevistas en profundidad, dos meses después del cuestionario, las variaciones que fueron surgiendo en el tema de **“juegos favoritos”**. Habían ampliado sus intereses, dominaban nuevos juegos. Al jugar con la computadora acceden a mayor variabilidad. Si además los secundan, se favorecen mucho más.

Algunos de ellos habían descubierto nuevos juegos, nuevas páginas y uno de ellos blogs y foros.

Además de videojuegos a estos niños les gusta jugar a la pelota y los juegos de mesa.

Quedan algunas entrevistas para concluir el trabajo de campo y luego vendrá la sistematización de los datos filmados y grabados. Es posible triangularlos con los datos del cuaderno de campo para contrastar y comparar los diferentes tipos de fuentes.

El tratamiento de los datos será cualitativo con inspiración en la tradición etnográfica para su interpretación[1]. Al mencionar esta dialéctica entre los referentes empíricos y conceptuales aprendidos en momentos de arduo trabajo es necesario mencionar al primer Director de este proyecto el Dr. Juan Carlos Llorente quien se encuentra trabajando para la Universidad de Helsinki y continúa investigando contextos cotidianos en culturas originales andinas.

---

### BIBLIOGRAFÍA

BEGOÑA GROS (2005). Pantallas y Juegos: de la observación de modelos a la participación. Revista de estudios de Juventud N° 68., pág 61-72. Barcelona.

BRASLASKY, C. Transformación Educativa. Fundamentos y perspectivas. Ensayos y Experiencias. BA. Año II. N° 6, 11

BUCKINHAM, B. (2002). -Crecer en la era de los medios electrónicos. Madrid. Morata.

EDUCACIÓN EN MEDIOS. Alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea. 2005. Piados comunicación. Barcelona.

CARRAHER, CARRAHER, SCHILIEMANN. 1991. En la vida diez, en la escuela cero. Madrid. Siglo XXI

CASTELLS, P.; BOFARULL, I. (2002). Enganchados en las pantallas. Barcelona. Planeta.

GARCIA, J. y LACASA, P. (1995). Procesos cognitivos básicos. Años escolares. En Desarrollo Psicológico y Educación 1. Madrid. Alianza.

HARVARD EDUCATIONAL REVIEW. 2000. N°1. Vol 70. Journal of learning Disabilities.

LACASA, P. Familias y escuelas. Caminos de la orientación educativa. Visor.

LAVE, J. (1991). La cognición en la práctica. BA. Piados.

LEVIS D. (2002). Videojuegos: cambios y permanencias. Comunicación y Pedagogía 184. 65-69

LEVIS, D. (1997). Los videojuegos, un fenómeno de masas. Barcelona. Piados

LEVIS, D. (2007). Pantallas tecnómades. IDES. Centro de Antropología Social. Bs. As.

LLORENTE, J. (1998). Educación de jóvenes y adultos. Aproximando la dimensión sociocognitiva.

LURIA (1976) Cognitive Development

LUZ, M. (1995) De la integración escolar a la escuela integradora. 1995

NAKACHE, D. (2000):-“La Psicología Educativa en el escenario cultural mediático” en Chardón C. (comp.), Perspectivas e interrogantes en Psicología Educativa. Eudeba. Buenos Aires.

NAKACHE, D. (2001) “La escuela y los medios. El problema de los contextos de aprendizaje” en: Elichiry N. (comp). Dónde y cómo se aprende?. Temas de Psicología Educativa. Eudeba.

NAKACHE, D. (2004) “El aprendizaje en las perspectivas contextualistas” en Elichiry, N. (comp.). Aprendizajes escolares. Desarrollos en Psicología Educativa. Manantial.

REGLAMENTO ESCOLAR DE LAS ESCUELAS DE LA CABA. 10-2007

VILLAGRAN FERNANDEZ. (2007). Juego, Tecnología y tiempo libre. U de Chile. F. de Ciencias Sociales. Master en Ciencias Sociales. Tesis.

VYGOTZKY, L. -“El desarrollo de los procesos psicológicos superiores”. Biblioteca de Bolsillo. Ed. Crítica.

VYGOTZKY, L. (1986) Obras Escogidas. Colección Aprendizaje. Madrid. Visor.