

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.

# Aprendizajes y prácticas infantiles entre pantallas y juegos.

Nakache, Débora, Zagdanski, Damian y Hereñú, Lauracristina Del Valle.

Cita:

Nakache, Débora, Zagdanski, Damian y Hereñú, Lauracristina Del Valle (2009). *Aprendizajes y prácticas infantiles entre pantallas y juegos. 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/000-020/378>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eYG7/MC6>

*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>.*

# APRENDIZAJES Y PRÁCTICAS INFANTILES ENTRE PANTALLAS Y JUEGOS

Nakache, Débora; Zagdanski, Damian; Hereñú, Laura  
Cristina Del Valle  
Universidad de Buenos Aires

---

## RESUMEN

El presente trabajo persigue el objetivo de compartir con la comunidad científica los avances realizados en torno de la investigación: "Pantallas y Juegos. Aprendizajes y prácticas infantiles contemporáneas", dirigida por la Lic. Débora Nakache en el marco del Proyecto UBACyT (2008-2010) de la Facultad de Psicología. El presente proyecto se enmarca en el conjunto de investigaciones en las cuales se intenta documentar aprendizajes y prácticas infantiles en contextos cotidianos como modo de promover una mejor inclusión escolar. Dentro de esta línea de trabajos, el enfoque específico de la presente, procura reflexionar en torno al estatuto de la infancia contemporánea y su relación con los artefactos de mediación con los que interactúa a la luz de las transformaciones del lazo social contemporáneo. De este modo, el trabajo implica recorrer y revisar conceptos como aprendizajes, prácticas infantiles contemporáneas, contextos cotidianos y escolares, desde su vinculación con las pantallas y juegos e identificar el impacto de los mismos respecto de los aprendizajes escolares. El propósito de esta presentación será desplegar los interrogantes que se nos han presentado en la construcción del "estado del arte" y en las primeras exploraciones tendientes a diseñar los instrumentos de entrada a terreno.

## Palabras clave

Aprendizajes Pantallas Infancias Juegos

## ABSTRACT

### APPRENTICESHIPS AND CHILDREN'S PRACTICES BETWEEN SCREENS AND GAMES

The present work pursues the objective of sharing with the scientific community the advances carried out around the research project: "Screens and Games. Apprenticeships and contemporary children's practices", directed by Lic. Débora Nakache in the framework of the Project UBACyT (2008-2010) of the Faculty of Psychology. The present project is framed in the assembly of investigations which tries to document apprenticeships and children's practices in everyday contexts as a way to promote a better school inclusion. Within this present workline the specific focus tries to reflect about the statute of contemporary childhood and its relationship with the artifacts of mediation with which its interacts. Thus the work implies going through concepts like learning, contemporary children's practices, school and everyday contexts and their linking with screens and games as well as identifying their impact regarding school learning. The purpose of this presentation is to unfold the questioning that have appear before as in the construction of the "state of the art" and in the first explorations aim to design our field entrance instruments.

## Key words

Apprenticeships Screens Childhood Games

---

## 1. ¿Por qué juegos y pantallas en el campo psicoeducativo?

En estudios anteriores[i] hemos observado que los niños actuales organizan sus actividades cotidianas en torno de las *pantallas mediáticas* (computadora, televisión, celulares, videos, consola). Ello ha sido documentado más recientemente en la Encuesta Nacional sobre Consumos Culturales[ii] donde se destaca que el 100% de los sujetos cuenta con televisión en la casa (el 60% tiene dos o más) y la mayoría señala que es el objeto que más lamen-

taría perder. El 30% cuenta además con computadora, el 20% con videojuegos y el 15% con Internet. Asimismo señala que los niños y jóvenes pasan un promedio de 6 horas diarias en contacto con los medios, ya que quienes no cuentan con éstos en sus casas, acceden a los mismos en espacios destinados a este fin (cyber, locutorios, etc.).

En esta línea Begoña Gross (2005, 61-62) señala que “la juventud occidental está creciendo entre pantallas a través de las cuales es posible ver el mundo, interactuar con él, comunicarse con otras personas, interactuar en espacios virtuales, con mundos simulados (...) Los medios suministran un conjunto de vías de acceso a los contenidos globales del conocimiento muy diferentes a las generaciones previas”.

Según varios estudios realizados, parece haber una clara tendencia a desplazar tiempos de dedicación delante de la pantalla de televisión hacia la pantalla de la computadora utilizando juegos, realizando búsquedas en Internet o chateando. Investigaciones realizadas en los Estados Unidos (Squire, 2006) señalan también que las experiencias de juego en mundos digitales de los jóvenes de hoy están cambiando las actitudes de estas generaciones hacia el trabajo y el aprendizaje. Tales constataciones empíricas se enmarcan en las transformaciones del lazo social contemporáneo a partir del advenimiento de las pantallas audiovisuales como modos de subjetivación (G. Canclini; 1995; Deleuze, 1990). Se trata de un cambio radical con respecto a la matriz cultural donde la escuela fue fundada y en la que la escritura se constituía en la herramienta privilegiada de transmisión del conocimiento. Tales transformaciones en las condiciones de producción y circulación del conocimiento atraviesan la infancia de un modo decisivo (Postman, 1994; Volnovich, 1999; Baquero, 1994; Moreno, 1999).

Desde la tradición Sociocultural (asumida en el proyecto) se estima la relevancia que tienen los instrumentos de mediación respecto de las interacciones y el desarrollo humano. Resulta pertinente pensar las transformaciones culturales y tecnológicas emergentes y el modelaje particular que, en estas condiciones se realiza, en el desarrollo y aprendizaje humano (Cole, 1999; Cole y Engestrom, 2001; Salomon, 2001). Desde esta perspectiva se advierte que la adquisición de conocimientos no se realiza en el vacío sino en el seno de ciertos *contextos* culturales que regulan y establecen diferentes modos de legitimar los aprendizajes. La combinación de metas, herramientas y entornos constituyen el *contexto* en el que se distribuye el *aprendizaje*.

A su vez, la relación de los sujetos con las pantallas audiovisuales es leída desde el campo comunicacional, en términos de una *negociación* de sentidos permanente entre las *condiciones de producción* de los soportes mediáticos y las *condiciones de recepción* de los diversos públicos que lo consumen. Promueven un análisis de las *mediaciones* que diversas *comunidades interpretativas* introducen en los discursos mediáticos (Grimson y Varela, 1999; Morley, 1996; Orozco Gómez, 2001).

Así los contextos cotidianos y escolares se presentan como *sistemas de actividad* o *comunidades de práctica* diferenciadas y se analizan las continuidades y discontinuidades existentes entre ambos escenarios (Resnick, 1991; Lacasa, 1991; Perrenoud, 1990; Trilla, 1985). Describir las prácticas y aprendizajes audiovisuales de los niños en sus contextos cotidianos y, al mismo tiempo, explorar cómo entran en relación con las comunidades escolares resulta crucial en la posibilidad de una *alfabetización expandida* que integre la cultura audiovisual (Greenfield, 1984; Neuman, 1995; Olson, 1987 y 1998; Buckingham, 1993). Es decir, intentar comprender mejor el impacto de lo audiovisual en los niños, y la reconstrucción que posibilita la escuela de estos saberes, puede ser clave para el desarrollo de planes educativos que tiendan puentes entre la cultura popular y la escolar.

#### **JUGAR CON PANTALLAS COMO SISTEMA DE ACTIVIDAD. ENTRE JUEGOS Y AULAS**

Squire (2006) señala que si los juegos son entendidos como espacios de posibilidad, los investigadores deberían estudiar cómo los jugadores habitan esos espacios y los mecanismos por los cuales los significados son interpretados desde esas experiencias. Es necesario conocer qué es lo que los jugadores realmente hacen con los juegos, más que asumir que existe un juego en sí mismo pensado para ser jugado. Sólo es posible comprender el

significado de los juegos si se comprende lo que los jugadores hacen con ellos y los significados que construyen a través de sus acciones. Según Constance Steinkuehler (2006; 2008) los juegos son espacios privilegiados para estudiar el aprendizaje a) como interacción en un mundo social y material; y b) como participación en organizaciones sociales distribuidas. Muchos niños y niñas juegan mientras hablan, comparten estrategias, bajan preguntas frecuentes de Internet, participan en foros online o mandan mensajes de texto. El juego como actividad incluye múltiples pantallas y para los jugadores el juego se constituye en una experiencia social. En cuanto a los aprendizajes y prácticas sociales que se *ponen en juego* en estos mundos virtuales Steinkuehler reconoce: 1) formas complejas de cognición distribuida (sociales y materiales); 2) prácticas colaborativas de resolución de problemas; 3) prácticas de alfabetización audiovisual digital; 4) razonamiento científico informal; 5) alfabetización computacional; 6) mecanismos culturales para el aprendizaje (incluye el aprendizaje recíproco o *apprenticeship* (tutor-aprendiz o experto-novato) y la inteligencia colectiva como producción colectiva de conocimiento).

A medida que los estudiantes se enfrentan a mundos digitales cada vez más sofisticados fuera de la escuela, a los educadores se les presentan nuevos desafíos en cuanto al lugar de la cultura audiovisual y los mundos mediados por pantallas respecto de la escuela. Mientras las escuelas esperan que sus alumnos aprendan todo con la misma velocidad, de maneras idénticas y en tiempos homogéneos, los juegos habilitan múltiples modos de aprender a través del hacer, de la colaboración, de la resolución de problemas, de la experimentación y de la búsqueda de ayuda. Steinkuehler señala que cuando se discute la relación problemática entre juegos y aprendizaje hay una tendencia a focalizar solamente en la relación entre juegos y aulas, excluyendo lo concerniente a los aprendizajes más allá de su demarcación escolar. De este modo se produce una “focalización obsesiva” en la cuestión de qué conocimientos y habilidades relativos a los juegos se “transfieren” a las aulas. Sin embargo pueden existir también otras relaciones entre juegos y aulas, como por ejemplo los juegos “*como aulas*” o la noción de juegos “*para las aulas*”.

#### **INTERROGACIONES Y DEFINICIONES DESDE EL PROYECTO**

En la construcción del “estado del arte” nuestra perspectiva ha ido asumiendo las siguientes distinciones:

1. Nos interesa pensar en la diversidad de pantallas como “*máquina compleja de remisiones múltiples*” (Nakache, 2005). Esto es que, a diferencia de los estudios que abordan las relaciones de chicos y jóvenes con una determinada pantalla (situando por ejemplo la diferencia entre TV y computadora), para nosotros son relevantes las articulaciones que en sus prácticas de uso realizan los propios niños y las remisiones que en contenidos y formatos se propugnan entre unas y otras.

2. Desde la perspectiva de las prácticas que los usuarios establecen con las pantallas -que es la asumida por el Proyecto- resulta bastante equívoco hablar de “*tecnologías de la información y la comunicación (TIC)*”, dado que la relación que predomina en los intercambios con las pantallas está fuertemente vinculada al placer y al entretenimiento. Por tanto, si bien parecería que la escuela guarda alguna expectativa pedagógica respecto del mundo virtual (mayor que con relación a las pantallas televisivas y de celulares, por ejemplo), tal aceptación aparente de lo tecnológico, excluye las prácticas infantiles contemporáneas más usuales: los videojuegos, los chats y redes sociales.

3. La mayor parte de la bibliografía relevada conecta las prácticas infantiles estudiadas con los contextos escolares desde una mirada “pedagogizante” de lo mediático. En esta dimensión se plantea aceptar la utilización de las pantallas en tanto sirvan a diversos propósitos escolares. No se generaría de este modo un “puente” entre el jugar del niño y sus aprendizajes cotidianos y la posibilidad de recrear en la escuela estos saberes y prácticas, sino que se impone su marca “pedagógica” y sus objetivos de enseñanza a lo audiovisual, aboliendo todo placer concomitante.

#### **ENTRANDO AL CAMPO. LA PREPARACIÓN DEL TERRENO**

La búsqueda bibliográfica nos llevó a comprender que antes de salir al campo había que avanzar sobre algunos aspectos que al inicio de la investigación dábamos por ciertos y que en el transcur-

so de la indagación teórica nos ofrecían nuevos interrogantes. Rápidamente supimos reconocer que el terreno en donde nos integráramos como adultos merecía la consideración de los niños y niñas como "informantes clave" imprescindibles. De este modo se abre la posibilidad de: relevar las significaciones que deberíamos tener en cuenta en la entrada a terreno, acceder a las claves de los juegos más usuales y así jugarlos, para poder conocerlos. Para esto se administraron cuestionarios a 50 niños y niñas de entre 7 y 11 años de edad. En éstos les preguntamos a los chicos si juegan en pantallas, cuáles son sus juegos preferidos, porqué son los más elegidos, el espacio físico en el que juegan, el tiempo que le dedican y con quién comparten sus juegos. En sus respuestas ya se advierten algunos problemas que deberemos tener en cuenta en el diseño final de los instrumentos. Así como emergen algunas de las interrogaciones más interesantes que la investigación nos abre.

En paralelo con la perspectiva de los "usuarios" de pantallas como información clave para el diseño, se nos presentaba el campo de la producción de juegos también como información relevante en la configuración del objeto a investigar. Por eso nos acercamos a especialistas en la creación de los mismos que nos permitieran conocer un poco más el mercado de los videojuegos. Nuestro objetivo fue averiguar qué aspectos se tienen en cuenta al momento de diseñar juegos, cómo influye el tema de la edad de los niños y el sexo, cuáles son los más populares en Argentina y por qué, entre otros.

En el momento de cerrar esta presentación nos encontramos procesando estos resultados con miras a poder construir los instrumentos definitivos según las dos unidades de análisis abordadas: *sujetos* en contextos escolares y cotidianos y *sistemas de actividad* con pantallas en ambos contextos.

## NOTAS

[i] Nos referimos a los estudios realizados en 2000 (Nakache, UBACyT JP-10) y a la Beca Doctoral realizada entre 2001 y 2005 (Nakache, UBA, ver informe final).

[ii] Llevada a cabo por el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación entre abril y junio de 2006 donde se analiza una muestra representativa de 3360 entrevistas de chicos de 11 a 17 años de todo el país.

## BIBLIOGRAFÍA

- BAQUERO, R. et al (1994): "¿Existe la infancia?" en: Revista del Instituto de Ciencias de la Educación, Año III, N°4.
- BUCKINGHAM, D. (1993): Children talking television: the making of television literacy. The Falmer Press. London & Washington.
- BUCKINGHAM, D. (2002): Crecer en la era de los medios electrónicos. Morata, Madrid.
- BUCKINGHAM, D. and SCALON, M. (2003): Education, Entertainment and learning in the home. Open University Press, London.
- BUCKINGHAM, D. (2005): Educación en medios. Alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea. Paidós Comunicación, Barcelona.
- CABELLO, R. Y LEVIS, D. (eds) (2007): Medios informáticos en la educación a principios del siglo XXI. Prometeo, Buenos Aires
- CABELLO, R. (2002): "Cultura del fichín. Sobre consumo de videojuegos en locales públicos" En Judith Filc (coord.) Territorios Itinerarios Fronteras. La cuestión cultural en el Área Metropolitana de Buenos Aires, 1990-2000.: Ediciones Al Margen, Bs Aires.
- COLE, M. (1999): Psicología Cultural. Una disciplina del pasado y del futuro. Morata, Madrid.
- COLE, M. y ENGESTROM, Y. (2001) "Enfoque histórico-cultural de la cognición distribuida" en Salomon, G. (comp.) Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas. Buenos Aires. Amorrortu.
- COREA, C.; LEWKOWICZ, I. (2004): Pedagogía del aburrido. Escuelas destituidas, familias perplejas. Paidós Educador, Buenos Aires.
- DELEUZE, G. (1990): "Posdata sobre las sociedades de control" en Ferrer, C. (comp) El lenguaje libertario 2. Filosofía de la protesta humana. Editorial Nordan-Comunidad, Montevideo.
- GARCÍA CANCLINI, N. (1995): Consumidores y ciudadanos: conflictos multiculturales de la globalización. Grijalbo, México.
- GREENFIELD, P. (1984): Mind and media. The effects of television, video games and computers. Harvard University Press. Cambridge, Mass.
- GREENFIELD, P. (1994): "Video games as cultural artifacts" en Journal of Applied Developmental Psychology N°15, Pag. 3-12.
- GRIMSON, A. y VARELA, M. (1999): Audiencias, cultura y poder. Estudios sobre televisión. Eudeba, Bs. Aires.
- GROS, B. (2005): "Pantallas y juegos: de la observación de modelos a la participación" en Revista de Estudios de Juventud N° 68, pags. 61-72, Barcelona.
- LACASA, P. (1991): Aprender en la escuela, aprender en la calle. Visor, Madrid.
- LEVIS, D. (1997): Los videojuegos, un fenómeno de masas. Qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual. Paidós, Barcelona.
- LEVY, P. (2000): Las tecnologías de la inteligencia. El futuro del pensamiento en la era de la informática. Edicial S.A., Buenos Aires.
- MORENO, J. (2002): "Lo infantil II: historia de la infancia y del juguete" en: Moreno, J. Ser Humano. La inconsistencia, los vínculos, la crianza. Ed. del Zorzal, Buenos Aires.
- MORLEY, D. (1996) Televisión, audiencias y estudios culturales. Buenos Aires. Amorrortu.
- NAKACHE, D. (2000): "La Psicología Educacional en el escenario cultural mediático" en Chardon (comp), Perspectivas e interrogantes en Psicología Educacional. 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 Educacional. EUDEBA.
- NAKACHE, D. y MUNDO, D. (2003): "Las transformaciones tecnológicas: de la TV a Internet. La continuidad en el proyecto educativo" en: Carli, S. (comp.) Comunicación, educación y cultura. Una mirada a las transformaciones recientes de la Argentina. La Crujía-Stella
- NAKACHE, D. (2005) Informe Final Beca Doctoral UBACyT
- NEUMAN, S. (1995): Literacy in the television age. Ablex Publishing Corporation. Norwood,
- OLSON, D. (1987): "Television and literacy" en Children and television. A challenge for education. Praeger. New York.
- OLSON, D. (1998): El mundo sobre el papel. El impacto de la escritura y la lectura en la estructura del conocimiento. Gedisa, Barcelona.
- OROZCO GÓMEZ, G. (2001): Televisión, audiencias y educación. Grupo Editorial Norma, Bogotá.
- OROZCO GÓMEZ, G. (2006) "Aprendiendo con video juegos" en Infancia en Red. El Globo rojo. EDUCARED, Buenos Aires.
- PERRENOUD, P. (1990) La construcción del éxito y del fracaso escolar. Ediciones Morata, Madrid.
- POSTMAN, N. (1994). The disappearance of childhood. 1ª ed. 1982. Nueva York, Vintage Books
- RESNICK, L.B. (1991): "Shared cognition: thinking as social practice". En L. B. Resnick, J. Levine y S. Teasley (Eds) Perspectivas on socially shared cognition. American Psychological Association, Washington DC.
- SALOMÓN, G. (comp.) (2001): Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas. Amorrortu Editores, Buenos Aires.
- SARTORI, G. (1998): Homo Videns. La sociedad teledirigida. Taurus, Madrid
- SQUIRE, K. (2006) From Content to Context: Videogames as Designed Experience. En: Educational Researcher, Vol. 35, No. 8, pp. 19-29.
- STEINKUEHLER, C. (2006) Why Game (Culture) Studies Now? En: Games and Culture, Volume 1, Number 1, January 2006, 97-102.
- STEINKUEHLER, C. (2008) Massively Multiplayer Online Games as an Educational Technology: An Outline for Research. En: Educational Technology, January-February 2008.
- TRILLA, J. (1985) Ensayos sobre la escuela. El espacio social y material de la escuela. Laertes, Barcelona.
- VOLNOVICH, J.C. (1999): El niño del "siglo del niño". Ed Lumen, Bs. As.