

II Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVII Jornadas de Investigación Sexto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2010.

Las escuelas de recuperación: una mirada sobre sus alumnos a partir de la actividad con videojuegos.

López Broggi, Olga Liliana.

Cita:

López Broggi, Olga Liliana (2010). *Las escuelas de recuperación: una mirada sobre sus alumnos a partir de la actividad con videojuegos. II Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVII Jornadas de Investigación Sexto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-031/438>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eWpa/hTS>

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>.

Curiosamente, suele considerarse a la población anciana como una población homogénea y en función de ello se proponen las mismas actividades para todos los sujetos, sabemos que no es así y que el envejecimiento es un proceso diferencial es decir que requeriría para cualquier actividad una necesaria adecuación al sujeto al que está dirigida.

Sin embargo podemos establecer algunos puntos comunes. Desde la teoría del aprendizaje experiencial se traza un perfil del viejo como aprendiz: hay una preferencia por el estilo reflexivo basado en la observación y el cuestionamiento. Es un observador crítico y muy selectivo. A su vez un importante porcentaje de personas mayores prefieren el estilo divergente, lo que indica también una mayor propensión al uso de estrategias de escucha por encima de actividades que impliquen acción (actividad manual).

Además una propuesta pedagógica adecuada debe trabajar sobre algunos de los prejuicios o representaciones negativas acerca del envejecimiento no solo en aquellos que van a estar a cargo de la actividad, es decir los docentes, sino también en los viejos mismos. En el caso de las personas mayores tenemos que tener en cuenta, la visión de uno mismo como capaz de aprender ('a pesar de mi edad', que dirían algunas personas mayores), las atribuciones de éxitos y fracasos en el aprendizaje y sus consecuencias para el autoconcepto como aprendices, el sentido de control y autoeficacia, que pueden ser factores especialmente sensibles.

Podemos enumerar una serie de factores que serían limitadores del aprendizaje: el deterioro neurológico y enfermedades en general; material carente de sentido; el escaso entrenamiento de capacidades de aprendizaje o el poco tiempo de contacto con el material; labilidad atencional debido a factores emocionales.

Los factores facilitadores del aprendizaje serían la continuidad en el uso de habilidades cognitivas y metacognitivas, el buen nivel sociocultural y educativo, la actividad laboral previa, el uso del tiempo libre y la calidad de vida. También la motivación que en el caso de la vejez adquiere una relevancia fundamental como motor en nuevos aprendizajes. Por último un entorno social estimulante y conjunto de aportes del medio social.

BIBLIOGRAFIA

- AUSUBEL, D., NOVACK, J. y HANESIAN, H. (1983). *Psicología Educativa*, Trillas, México.
- BALTES P. Y REESE H. W. & LIPSITT, L. P., (1980) "Life span developmental psychology". *Annual Review of Psychology*, 31, 65 - 110
- FERNÁNDEZ BALLESTEROS, R. (2000) La gerontología positiva. *Rev. Mult Gerontol.* 10 (3): 143 - 145.
- KOLB, D. A., BOYAZTZI, R., MAINNEMELIS, C. (2001) *Experiential learning theory: previous research and new directions*. En Sternberg R., Zhang L. eds. *Perspectives on cognitive learning, and thinking styles*. Mahwah, N. J.: Lawrence Erlbaum Associates.
- LALIVE D'EPINAY C, BICKEL J. F., CAVALLI S., SPINI D. (2005). Le parcours de vie: émergence d'un paradigme interdisciplinaire. En Guillaume J.-F. (Ed.), *Parcours de vie. Regards croisés sur la construction des biographies contemporaines*. Liège, Les éditions de l'Université de Liège. (pp. 187-210).
- LOMBARDO, E.; KRZEMIEN, D. (2008) La psicología del curso de vida en el marco de la Psicología del Desarrollo. *Revista Argentina de Sociología.* 6 (10): 111 - 120.
- MARTÍN-GARCÍA A. V. (2003) Estilos de aprendizaje en la vejez. Un estudio a la luz de la teoría del aprendizaje experiencial. *Rev Esp Geriat Gerontol.* 38(5): 258-65.
- POZO, I. (1999) *Aprendices y Maestros. La nueva cultura del aprendizaje*. Madrid. Alianza Ed.
- SCHUTZ, A., LUCKMANN, T. (2003) *Las estructuras del mundo de vida*. Amorrortu Bs. As.
- VILLAR, F.(2005) Educación en la vejez: hacia la definición de un nuevo ámbito para la Psicología de la Educación. *Infancia y Aprendizaje.* 28, 63 - 79.

LAS ESCUELAS DE RECUPERACIÓN: UNA MIRADA SOBRE SUS ALUMNOS A PARTIR DE LA ACTIVIDAD CON VIDEOJUEGOS

López Broggi, Olga Liliana

UBACyT, Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires

RESUMEN

El presente trabajo es parte del Proyecto de Tesis que procura investigar los Procesos Psicológicos de niños y niñas que cursan el primer ciclo de su escolaridad primaria en las llamadas Escuelas de Recuperación. Forma parte 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. Se ha pensado que estos niños tienen desarrollo de procesos psicológicos superiores y es posible pensar para ellos una Escuela Común que albergue variedad de trayectorias escolares. Se ha indagado la presencia de procesos psicológicos superiores en la actividad de juegos con pantallas en contextos de vida cotidiana. En estas prácticas analizadas, han elegido y jugado 26 juegos donde han detectado signos e indicadores de pantallas. Han empleado carteles icónicos, letrados y numéricos en español y en inglés. Han resuelto niveles de juego. Han desplegado narrativas y han presentado sus personajes y escenarios. Ha sido posible observar cómo han trabajado callados y concentrados. Estas indagaciones pretenden participar de la reflexión en relación al lugar escolar que ocupan estos niños. ¿Es posible pensar que en la Ley de Educación de la Ciudad, próxima a tratarse, las escuelas "comunes" estén pensadas como espacios que alberguen la diversidad

Palabras clave

Procesos psicológicos Videojuegos

ABSTRACT

RECUPERATION'S SCHOOLS: A LOOK AT ITS STUDENT'S ACTIVITIES WITH SCREEN GAMES

The present work is thesis's part has tried to investigate the Psychological Process of children that course the first level of his primary scholastics in the Recuperation's Schools. It is part of 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. Was thought these children has developed of Superior Psychological Process(SPP) and is possible to think for them an Ordinary School that find shelter to variety of scholar trajectories. Has investigated the presence of SPP in activity of screen games in daily life. In these practices chosen and played 26 games where had detected signs and screen indicators. Has used iconic notes, characters and numeric in English and Spanish. Has resolved game's levels. Have developed stories and have presented their characters and stages. Has been possible look how have worked in silence and concentrated These investigations intend to participate on the reflection relating to the scholar place that children occupy. It is possible to think that in the City of BA Education Law soon to treated "regular" schools could be thought as places that include diversity?

Key words

Psychological process Screen's games

LAS ESCUELAS DE RECUPERACIÓN.

ANÁLISIS DOCUMENTAL Y ESTADÍSTICO:

El Ministerio de Educación de la Nación informa que esta modalidad escolar sólo existe en la Ciudad de Buenos Aires. No fue posible encontrarla en otros países. Han sido creadas en la época de la dictadura militar. Un trabajo de investigación realizado en la Ciudad de Buenos Aires titulado: “*Diagnóstico del parasistema de recuperación*”, Bertoni, A. (1987) estuvo destinado a conocer la composición y características de la población escolar de las escuelas y grados de recuperación, a los que asistían los niños derivados desde la escuela común. Éste reveló que: -64 % de los alumnos eran de procedencia social humilde o muy humilde. -37 % de los alumnos de 5° y 7° grado trabajan, el 82 % de los alumnos que trabajan son varones. Este mismo estudio devela que la mamá y el papá de estos niños tienen nivel de escolaridad primario incompleto, el 15% de las madres trabajan en servicio doméstico y el 16 % de los alumnos no recibió preescolar.

Es muy interesante el título de este estudio. Menciona la presencia de un parasistema escolar tal como el parasistema militar. En tiempos de la dictadura militar, en la que se crearon ambos parasistemas, el militar se encargaba del secuestro y la desaparición de personas. Esta autora Bertoni, A. (1987), destaca este “parasistema escolar” y analiza con agudeza cómo se concentran allí las poblaciones más desfavorecidas. Otra investigación Sverdlík et.al. (2005) desarrolla valiosas miradas contextuales. Muestran cómo en el año 2009 se logran muy parcialmente la inserción de las diferencias en la escuela común. Esta investigación “*Ilusiones y verdades acerca de la integración en la escuela común*”, así lo muestra. Discursivamente aparece en las maestras de grado común no estar preparadas para trabajar con el niño integrado. Las prácticas de enseñanza eran las mismas para todos los alumnos. Ésto supone la homogeneidad de nivel y de modalidad de apropiarse del conocimiento por parte de los alumnos. Las Estadísticas del año 2003 develan una matrícula de 1421 en estas escuelas clasificados con categorías tales como retardo mental leve o moderado, trastornos de personalidad, desviaciones normales de la inteligencia, alto riesgo social y “Múltiples”. Estas categorías utilizadas vienen siendo muy cuestionadas por numerosos estudios. Encubren la pertenencia de las personas a los sectores menos favorecidos de la población. Son categorías que reflejan las diferencias de oportunidades educativas y medioambientales. Esas diferencias la escuela las ha transformado en déficit. Para el porvenir escolar del niño, su origen social, viene desempeñando un papel muy importante. Puede ser causante de derivación a estas escuelas. El concepto de violencia simbólica queda enlazado a estas prácticas. Castorina (2010) afirma que esta violencia simbólica involucra la imposición de un arbitrario cultural. Éste se inserta en las relaciones de poder entre clases sociales o entre grupos sociales y permite su legitimación. En esta tesis se intentan analizar las posibilidades que despliegan estos niños a través de las prácticas en vida cotidiana con artefactos de mediación tales como los videojuegos.

ALGUNAS CONCEPTUALIZACIONES TEÓRICAS:

En la tesis mencionada se han tomado las conceptualizaciones vygotzkianas y el marco conceptual de la teoría sociohistórica para analizar los procesos psicológicos de estos niños. Vygotsky ha situado novedosamente la unidad de análisis en conceptos integradores tales como la actividad en vida cotidiana y los instrumentos de mediación. Es decir en la persona en acción en su contexto, con sus actores y con las interacciones que allí se despliegan. Tiene un concepto de desarrollo en el cual es posible ver que éste no está librado a la maduración espontánea. El contexto y sus actores sociales, los artefactos de mediación son piezas claves y corresponsables de ese desarrollo. La falta de posibilidades de acceso crea diferencias en el desarrollo de los niños. En este marco autores tales como Luria (1976); Cole et.al (1974); Lave (1991); Carraher et.al (1991), Llorente (1995-96); Chaiklin et.al han investigado en prácticas cotidianas la presencia de variados PP y han producido un cambio radical en el modo de abordar categorías tales como desarrollo, aprendizaje, procesos psicológicos y muchas otras. Esta mirada desde la teoría socio histórica ha producido cambios paradigmáticos.

Estas propuestas superan los estudios y las prácticas descontextualizadas en las que se indagaban sujetos aislados. Ponen en juego el contexto, sus actores y las interacciones que se desarrollan en las prácticas. El cambio paradigmático se sitúa en este punto. La mirada desde el MMH sólo analiza al niño y la diferencia la transforma en déficit. La mirada desde la teoría sociohistórica analiza el contexto, sus actores, las prácticas que allí se desarrollan y las interacciones. Se proponen cambios contextuales que involucren el sistema de prácticas.

Estos autores y otros tales como Valsiner (2001); Chaiklin, Lave(2001); Steinkuheler (2006); Squire (2006); Begoña Gross (2005), Nakache, D. (2005-2009); Merlo Flores (2005); Fernández Salazar(2009), han brindado el andamiaje para el desarrollo de la tesis y de este trabajo.

PROCEDIMIENTO

Esta tesis se ha ido produciendo en varias etapas. Dado que había transcurrido un tiempo entre la etapa preliminar y la exploratoria se inició esta última con la actualización de los datos en relación a variados aspectos de la actividad con pantallas. Fue realizada con entrevistas a cuatro informantes clave. Se ha trabajado con dos niños próximos a cumplir once años. Cursaban 6° grado común. Eran expertos jugadores habituales de pantallas y tenían dominios de variadas tecnologías. Se ha entrevistado también a familiares de estos niños a fin de indagar la visibilidad y legitimación de estas prácticas. Parecía importante el modo en que el entorno familiar se situaba frente a ellas.

La cuarta entrevista ha sido con un experto adulto en juegos de pantallas. Estas indagaciones han permitido la elaboración de un Cuestionario Abierto que iba ser tomado a los sujetos del primer ciclo de dos Escuelas de Recuperación. Fue posible establecer contacto con estas dos escuelas por variados desempeños en la modalidad. Sus directivos y docentes han brindado la posibilidad de trabajo con todos los alumnos del Primer Ciclo a quienes se ha tomado un cuestionario en forma individual. El interés de los niños, la conversación con los docentes y las trabajadoras sociales de las escuelas ha permitido continuar con el trabajo en los domicilios. No ha sido tarea fácil contactar con las familias. Ha sido compleja la ubicación de muchos domicilios. Las direcciones suelen tener referencias en lugar de calle y número. Ha sido difícil el acceso a ciertos lugares por no pertenecer al contexto. La falta de timbres y de teléfonos han sido también obstáculos importantes. Estas nueve entrevistas concertadas en la etapa exploratoria permitieron acceder a valiosa información en terreno. Cada una de las familias ha completado un cuestionario abierto. Fue posible concertar continuidad de trabajo con cinco familias. Ya en etapa final las familias se dispusieron para que sus niños/as jugaran con los videojuegos en dos entrevistas filmadas y grabadas. Cuatro niños/as han trabajado en su casa con su tecnología habitual. Uno de ellos ha trabajado en el Cyber donde juega habitualmente

ALGUNOS RESULTADOS OBTENIDOS:

Han empleado dieciséis juegos letrados y han desplegado allí posibilidades de lectura y comprensión tanto en castellano como en idioma inglés. Ninguno de los sujetos estudia este idioma y no tienen idioma en estas escuelas. Sin embargo han jugado dieciséis juegos en inglés presentado en forma escrita. Han operado con instructivos en español y en inglés. Algunos niños han leído y han traducido variados carteles. Dos de las cinco familias tienen cierta comprensión este idioma y relatan cómo los chicos van aprendiendo con estos juegos. Algunas respuestas textuales muestran estos saberes.

E- A ver decime vos, cómo se dice arriba y abajo en inglés?

A- Up and down. Sí, yo sé ingles...El 33 sabés como se llama? Adentro y afuera: In side, out side. Cada nivel tiene un nombre en inglés. Mirá este es el 13. Este es el 14 que se llama Foul out, y éste el 15 se llama On siming, este es Just doing. El cinco y los anteriores son Easys. El 18, el más difícilísimo se llama Quickly.

Los sujetos han empleado juegos con los nombres en inglés tales como One Eye o Hair“Shop y en sus prácticas los traducen de este modo:

Bueno, éste es de los piratas.....y éste es para cortar el pelo, es como una peluquería y este es Hello (helou) Kitty.

Level 3 lo leen como:- nivel 3

You earn. Lo leen como...."-Perdió. "

You didn't make enough money Dice: "-Perdió".

Choose a character.....Ahora tengo que elegir

Hay presencia continua de textos y carteles en inglés en los juegos de pantallas tales como los siguientes:

Exhibit No data. New game. Smash Practise Option Press Button

Butter Behind Time left After lunch nevel time

Plain Again Triple Jump

En éstos no hubo traducción manifiesta. Hubo comprensión manifiesta en la acción.

Ha surgido en el juego la nominación *Cheats* para denominar a los trucos que brindan más vidas, invulnerabilidad, invencibilidad etc. Son aplicados e intercambiados a nivel familiar como cualquier palabra en castellano. La entrevistadora no sabía a qué referían.

Han desplegado **saberes tecnológicos** que les han permitido hacer búsquedas de juegos y resolver variadas situaciones. En 20 de esos juegos han empleado carteles que requieren dominios letrados y numéricos. Han avanzado más allá de los primeros niveles de alfabetización digital, han empleado en dieciséis juegos teclas combinadas y joystics para resolver los primeros niveles de trece juegos reglados muy pautados.

Algunos ejemplos de los dominios tecnológicos que han surgido en el juego por ejemplo, Ricochet Infinity, son los siguientes:

Ari: -"Preparados, listos, ya. Para comenzar el editor se tiene que

poner Opciones, alt. F6, Edit, level, F6".....Listo.....

Estoy bajando los niveles para poner el, 21, 22, 23.....Click, click

boom.....Voy a poner 21, empezamos a editar.Control

C.....Control B.....Voy a sacar

todo esto de aquí.....Bloques.....Alt 21.....Si, lo

logré.....Puse Ctl C, voy a mi set, Ctl B. Yo copio los niveles.

Voy a poner el nombre Ricochet Star. Voy a cambiar de set

En mi set voy a poner muchas cosas, cercos, niveles, regraciado

...Estoy copiando los niveles. Perfecto, perfecto, ultra perfecto....

Voy a poner en mi set este nivel Spider. Cambié de set y la puse

en el 22.....Transformación Ricochet Star!

Ahora empezaremos con mi set!. Estoy empezando.....a recoger

todos los anillos.. Cuidado con la bomba eh?. Recuerden: Así se

destruye la bomba.

Sé una forma fácil de salir , escape.....H. Ahora Sim City!"

La niña participante ha realizado desempeños y búsquedas variadas disco duro de la computadora y en internet.

Vely:".....-Con éstas y con éste miro para allá y para allá y con éste disparo.....para atrás"

-Acá pero ahora tengo que esperar.. no sé..... era.....ahí está!

Ahora tengo que apretar estos números para que empiece de

nuevo

O querés que cambie de juego?

-Cambio de juego

-Apreto acá para que salgan todos los juegos y aquí hay todos

los.... todos los juegos, hay un montón de juegos, mirá

Todos..algunos no me gustan como este de football..y a veces

voy a Internet, juego un rato este y voy a Internet.

Bueno, tanto no...El de los piratas y Internet

Voy al...a la flechita y ...acá está Internet, la Epara hacerlo

grande voy al círculo

digo al....al...a este el del medio (Cuadrado)

Si...y bueno, acá es favoritos y acá hay un montón

Si.....todos éstos.. y acá hay muchos más

19, tengo que avanzar y avanzar...aprieto acá 19

Más juegos. Y mirá eseSí algunos.....mmm...bue-

no..éste es de comida, de cocina. Tengo que dar a la gente la

comida voy a poner aquí están las instrucciones cómo se

juega.....El nombre del juego acá...señala....Y ahora se

está cargando"

En ambas situaciones presentadas se desarrolla una variada dinámica apoyada en los instrumentos de mediación en la que despliegan dominios tecnológicos tanto para crear y editar niveles de juego como para realizar búsquedas en internet y en disco duro. Van y vienen, tocan cambian, buscan y explican qué están haciendo. Lo hacen trabajando con juegos en idioma inglés.

ALGUNAS CONCLUSIONES

En las primeras exploraciones realizadas con las poblaciones de primer ciclo de las Escuelas de Recuperación se impone una realidad que muestra con contundencia el alto porcentaje de varones que la integran ya que de 29 sujetos, 24 eran varones y sólo cinco eran niñas.

Ha quedado como un gran interrogante esta característica poblacional encontrada.

También ha sido también sorprendente el alto porcentaje de sujetos que recurren a estas prácticas ya que de esos 29 sujetos, 27 de ellos utilizan videojuegos.

Era propósito trabajar el despliegue de procesos psicológicos en los juegos habituales que emplean los chicos en su vida cotidiana. Sin embargo, ya desde el año 2002 entre los juegos más destacados estaban los juegos de pantallas. En la etapa exploratoria se impusieron los juegos de pantallas y han girado la propuesta inicial de esta tesis hacia un territorio muy conocido por los niños y poco conocido por la entrevistadora. Esta situación ha confrontado con variados aprendizajes.

En esta síntesis parece relevante presentar algunos resultados. Se ha develado en estas prácticas presencia de variados procesos psicológicos superiores tales como atención voluntaria, imaginación creativa y saberes variados posibilitados por el desarrollo variados PP entre ellos la comprensión y la memoria lógica. Estos últimos se han manifestado pero no han sido expresamente analizados.

La educación escolar que reciben en las escuelas de recuperación no brinda prácticas de idiomas. Los contextos cotidianos tampoco. Ha sido el uso de estas aulas virtuales las que han posibilitado despliegues de algunos dominios de idioma y de otros tales como dominios letrados y numéricos. Parece que no logran mostrarlos en la escuela. Son niños que tienen alfabetización digital. Ésta no parece estar destacada como práctica relevante en el espacio escolar. Estas Escuelas de Recuperación, devaluadas en el ámbito educativo, no tienen enseñanza de idiomas y tienen pocas prácticas tecnológicas.

Estos chicos en sus contextos socioculturales tienen acceso a tecnología muy sencilla. Con ellas han mostrado que pueden permanecer tiempos prolongados frente a las pantallas, trabajando callados y concentrados. Apelan a variados tipos de indicaciones y carteles. Descubren algunos trucos y sorpresas

Estos resultados han permitido observar variados despliegues de PPS que permiten a estos niños variados aprendizajes horizontales construidos en estas aulas virtuales. Actualmente se continúa encontrando en estas escuelas de recuperación, creadas en la dictadura militar, un espacio para situar niños que presentan diferencias en las llamadas escuelas primarias comunes. Sverdlick et.al (2009) menciona la dificultad que se presenta en las prácticas de escolaridad primaria de esta Ciudad para hacer lugar a las diferencias.

Un cambio que parece muy necesario refiere al nivel de representaciones y esquemas en las prácticas educativas que permitan pasar de la homogeneidad a la variedad, a la diversidad de presencias y trayectorias.

Finalmente cabe destacar la necesidad de cambios en la unidad de análisis. Esto es situarla en las prácticas escolares y no en los sujetos que las reciben.

Estas indagaciones pretenden participar de la reflexión en relación al lugar escolar que ocupan estos niños. ¿Es posible pensar que en la Ley de Educación de la Ciudad, próxima a tratarse, las escuelas "comunes" estén pensadas como espacios que alberguen la diversidad?

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- AIZENCANG, N; BAQUERO (1996). "El juego y el aprendizaje escolar". Revista Ensayos y Experiencias N° 33. Buenos Aires
- BAQUERO, R. (1996). Vigotzky y el aprendizaje escolar. Aique. Buenos Aires.
- BAQUERO, R; CAMILLONI, A et.al. (1998) Debates constructivistas. Aiqué. Buenos Aires.
- BELLI, S; LOPEZ RAVENTOS, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. Athenea Digital N° 14. (159-1799). ISSN. 1578-8946.

- CAPPELLETTI, G. (2009). El trabajo en el aula desde una perspectiva inclusiva. GCBA. Ministerio De Educación. CINDE. INV. 10203. Buenos Aires.
- CARRAHER, T. CARRAHER, D. & SCHLIEMAN, A. (1991). En la vida diez, en la escuela cero. Siglo XXI. Madrid
- CASTORINA, A; FERREIRO, (et.al). (1999) Piaget-Vigotzky: contribuciones para replantear el debate. Paidós Educador. Buenos Aires.
- CASTORINA, A. (2010). Enfoques actuales en Educación Especial. PUNTO SEGUIDO. Espacio de intercambio y formación en salud y educación. Buenos Aires. www.punto.latintraining.com.
- CHAIKLIN, S; LAVE, J. (2001). Estudiar las Prácticas. Perspectivas sobre actividad y contexto.
- MEHAN, H. Un hecho social del sistema escolar: los alumnos discapacitados. Cómo se construye un alumno con discapacidad de aprendizaje.
- MC DERMOTT: La adquisición de un niño por una discapacidad de aprendizaje Agenda Educativa. Amorrortu. Buenos Aires
- CHARDON, C. (2000). Perspectivas e interrogantes en Psicología Educativa. Eudeba. Buenos Aires.
- DEL RÍO, P. (1997). Entrevista con Jaan Valsiner. Fundación Infancia y Aprendizaje. Comunicación y Cultura.
- ELICHIRY, N. (2000). Hacia la construcción del sujeto educativo. Manantial. Buenos Aires.
- FERNANDEZ ZALAZAR, D. C. (2009). Síntesis y avance del proyecto videojuegos, psicología y educación. UBA. F. de Psicología. Buenos Aires (2007). El caso de los videojuegos. Jornadas de Investigación. T.III (pp 442). UBA. F. de Psicología. Buenos Aires.
- GCBA. (2007). Educación Especial. Serie: "Documentos de trabajo del Área de Educación Especial. Encuentros de equipos profesionales". Ministerio de Educación. Serie: "Documentos de Trabajo del Área". Gestión 2004 - 2007. Buenos Aires.
- GCBA. (2005). Estudios e Investigaciones. Volumen 41. Dirección de Investigación. Bs Aires
- GROSS, B. (2005). "Pantallas y juegos: de la observación de modelos a la participación" en Revista de Estudios de Juventud N° 68. Pág. 61-72. Barcelona
- GUERRA, L; APPEL, A. (2006). Habilidades y Competencias Sociales en Juegos en línea. (Versión Electrónica). Depto de Informática. U.T.F.S.M. Chile. Valparaíso.
- LACASA, P. (1991) Aprender en la escuela, aprender en la calle. (283-336). Aprendizaje Visor. España
- LAVE, J. (1991). La cognición en la práctica.
- LEY FEDERAL de EDUCACIÓN n° 24195. Cap. VII. Regímenes Especiales. Art. 27-28-29. Buenos Aires
- LEVIS, D. (2007). Pantallas tecnológicas. (Versión electrónica). Comunicación y Educación. Teoría del videojuego.
- LURIA, A. (1976). Desarrollo cognitivo.
- LUS, M.A. (1995). De la integración Escolar a la Escuela Integradora.
- LLORENTE, J.C. (1995). Out of school processes of Knowledge Constitution. In Adult learning and cultural context. Editado por Kontiainen and Nurmi and Antikainen. Helsinki. Finlandia.
- LLORENTE, J.C. (1996). "Constitution of knowledge and problema solving at work". Research Bulletin 92. Department of Education. University of Helsinki.
- LLORENTE, J.C. (1998). "Educación de jóvenes y adultos. Aproximando a la dimensión sociocognitiva". Revista PAIDEIA. Buenos Aires
- NAKACHE, D. (2008). Nacidos de un pollo.
- NAKACHE, D. (2008). Pantallas y Juegos. Aprendizajes y prácticas infantiles contemporáneas". UBA. Prog. Cient. 2008-2010. C del P. P405.
- NAKACHE, D; ZADANSKY, D; HEREÑU, L. (2009). Aprendizajes y Prácticas infantiles entre pantallas y juegos.
- RÉ, S. (2000). Temas Cruciales II. Integración Escolar. Fundación Infancias. Fundación Descartes. Ed. Atuel. Buenos Aires.
- SQUIRE, K. (2002). "Gamestudies. El encuadre de la cultura de ordenador. Videojuegos". Rev. Int. de investigación de juego de ordenador. Vol. 2. N° 1. (Versión electrónica)
- SQUIRE, K (2006). From content to context: Videogames as designed Experience. (Versión electrónica). Educational Researcher Vol 35, N° 8.
- SQUIRE K; STEINKUEHLER, C. (2005). Meet the Gamers: they research, teach, learn and collaborate. So far without libraries. (Versión electrónica) Library Journal.
- STEINKUEHLER, C. (2006). Why Game (Culture) Studies now?. (Versión electrónica). U de Wiscosin-Madison.
- STEINKUEHLER, C. (2008). Massively Multiplayer Online Games as Educational Technology: an outline for research. Educational Technology. (Versión electrónica) January-February
- STEINKUEHLER, C. (2008). Introducción a los Juegos. Aprendizaje y Sociedad. Conferencia Edición Especial. Univ. De Wiscosin-Madison. Juegos y Cultura. Tomo XX. N° X.
- SVERDLICK, et.al (2005). Ilusiones y verdades acerca de la integración en la Escuela Común. GCBA. Buenos Aires
- TORRES, R.M. (2009). UBA. F. de Ps. XVI Jornadas de Investigación. Buenos Aires.
- VALSINER, J. (2001). Comparative study of cultural human development.: Fundación Infancia y Aprendizaje. . Madrid. España
- VIGOTZKY, L.S. (2009). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Biblioteca de bolsillo. Crítica Grupo Editorial. BARCELONA
- VIGOTZKY, L.S. (1986) Obras escogidas. Colección Aprendizaje. Tomo III y IV. Colección Aprendizaje. Ed. Visor. Madrid
- VIGOTZKY, L.S. (2007). Pensamiento y habla. Colihue. Buenos Aires.
- VILLAGRÁN FERNANDEZ, M. (2007). Juego, tecnología y tiempo libre.
- WITTROCK, M. (1990). La investigación en la enseñanza. Tomo II y III
- WOODS, P. (1998). La escuela por dentro. Barcelona. Paidós.