

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.

Aprendizajes, prácticas y saberes infantiles mediados por juegos en pantallas.

Nakache, Débora y Pierri, Carla.

Cita:

Nakache, Débora y Pierri, Carla (2010). Aprendizajes, prácticas y saberes infantiles mediados por juegos en pantallas. 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/000-031/462>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eWpa/5YT>

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, PRÁCTICAS Y SABERES INFANTILES MEDIADOS POR JUEGOS EN PANTALLAS

Nakache, Débora; Pierri, Carla
Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires.

RESUMEN

La presente ponencia se propone comunicar algunos resultados 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. La misma estudia los aprendizajes y prácticas infantiles en contextos cotidianos mediados por pantallas. Para ello ancla sus reflexiones en torno a la infancia contemporánea y su relación con los artefactos de mediación tal como los sitúa la Psicología Cultural. En la presentación se compartirán algunos resultados producidos a partir de la realización de cuestionarios a niños y niñas de 3° grado de escuelas de la Ciudad de Buenos Aires y Gran Buenos Aires y de entrevistas domiciliarias acerca de sus prácticas cotidianas y juegos con pantallas audiovisuales. Sus conclusiones se orientan en la complejidad que ofrece la construcción subjetiva infantil contemporánea, en la cual las pantallas parecen cristalizar muchos de los modos instituidos por el mercado y por ello, afirmar la necesidad de pensar las oportunidades que familias y escuelas pueden ofrecer en la generación de aprendizajes significativos.

Palabras clave

Aprendizajes Contextos Pantallas Juegos

ABSTRACT

APPRENTICESHIPS, PRACTICES AND CHILDREN'S KNOWLEDGE MEDIATED BY SCREEN GAMES.

This paper is included in the investigation: "Screens and Games. Contemporary Learning and children's practices", directed by Lic. Débora Nakache in the framework of the Project UBACyT (2008-2010) of the Faculty of Psychology. The former is framed in a set of investigations which try to document apprenticeships and children's practices in everyday contexts as a way to promote a better school inclusion. The following progress of the project resumed his reflections on contemporary childhood and its relationship to the artifacts of using mediation as a theoretical framework to Cultural Psychology. It is the purpose of this presentation to share some results and conclusions which are based on the development of surveys fulfilled by boys and girls who are in third form in schools from Buenos Aires city and the province of Buenos Aires. The conclusions of this paper are oriented towards/in the complexity that contemporary children's subjective construction offers, in which the screens appear seem to crystallize many of the ways established by the market and therefore affirm/state the need to think about the opportunities that families and schools can provide in the generation of meaningful learning.

Key words

Apprenticeships Contexts Screens Games

1. INFANCIAS Y PANTALLAS.

INTRODUCCIÓN AL PROBLEMA ESTUDIADO.

El presente trabajo tiene por objeto compartir con la comunidad científica algunos de los resultados de la investigación: "Pantallas y Juegos. Aprendizajes y prácticas infantiles contemporáneas", dirigida por la Lic. Débora Nakache en el marco del Proyecto UBACyT (P405 2008-2010) de la Facultad de Psicología.

El problema del cual se parte es la reflexión 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 (Corea y Lewkowicz, 2004; Carli, 2006). La asunción de una perspectiva histórica en el Proyecto permite situar las transformaciones que surgen a partir de la globalización y la economía de mercado y que atraviesan la escolaridad y la infancia de un modo decisivo. Como Deleuze (1990) señala, el *disciplinamiento* de las instituciones de encierro como la escolar, deja de ser efectivo y aparece entonces, el *control* de las poblaciones a través de poderosos aparatos mediáticos y virtuales. La educación ya no sucede en un tiempo y espacio creados para tal fin, sino que se extiende durante toda la vida (*educación permanente*) y no se circunscribe, necesariamente, a las aulas escolares (*autoinstrucción, educación a distancia*). Por ello los contextos cotidianos emergen con una renovada intensidad para la indagación de las prácticas y los aprendizajes infantiles.

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación también pulsán en el cuestionamiento del uso de sistemas notacionales tradicionales y de portadores textuales como los libros. Con la proclamación del *fin de la era Gutenberg* aparecen voces que expresan el desacople entre escuelas, familias e infancias que habitan esta *"era de la fluidez"* (Lewkowicz, 2004). En la medida que el estado estalla en su capacidad de cohesionar, las instituciones devienen fragmentos, el *puente* que había entre lo escolar y lo familiar (las reglas comunes, los sujetos supuestos y la estabilidad de las condiciones) queda trunco. La TV, las computadoras y los videojuegos, aparecen entonces creando nuevas condiciones en la transmisión cultural, nuevas reglas de juego, nuevas operaciones de subjetivación.

En el campo psicoeducativo estas novedades en la infancia y la cultura, pueden pensarse desde las perspectivas contextualistas en Psicología, que aportan la noción del "contexto como aquello que entrelaza (y no sólo rodea) al aprendizaje". Desde esta mirada "la estructura y el desarrollo de los procesos psicológicos humanos surgen por la actividad práctica mediada culturalmente y en desarrollo histórico" (Cole, 1999). Por ello se trata de una apuesta teórica donde es posible pensar las transformaciones culturales y tecnológicas emergentes y el modelaje particular que, en estas condiciones se realiza, en los desarrollos y aprendizajes humanos.

Intentar comprender el impacto de lo mediático 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 lo escolar.

2. EL ESTUDIO REALIZADO.

ALGUNAS PRECISIONES METODOLÓGICAS

Todo proyecto de investigación presenta una intención en la indagación de un problema dado, en función de los saberes disponibles acerca del mismo. Pero a partir de su gestión misma, se van construyendo reformulaciones de la propuesta inicial. Estas nuevas definiciones resultan también un resultado del mismo proyecto, dado que implican un ajuste recursivo de la metodología en función del objeto a investigar. En este apartado expondremos brevemente tales transformaciones operadas.

En principio la construcción del "estado del arte" nos llevó a comprender que el terreno en donde nos integrábamos como adultos merecía la consideración de los niños y niñas como "informantes clave" imprescindibles. Para ello se administraron cuestionarios en esta "fase preliminar" a 50 niños y niñas de entre 7 y 11 años de edad. A través de sus respuestas accedimos a las significaciones que deberíamos tener en cuenta en la entrada a terreno y a las claves de los juegos más usuales.

Enriquecido por la mirada infantil, el campo de los videojuegos se nos presentó como un contexto amplio y diverso al que resolví-

mos delimitar la indagación, en lugar de explorar los usos de diferentes pantallas.

A su vez definimos modificar la edad de los sujetos a indagar. Habíamos previsto que el estudio abordara sujetos de 11 años de edad (6° grado de nivel primario). Sin embargo en la fase preliminar encontramos que las prácticas de estos niños se acercaban más a las adolescentes y que los juegos infantiles en pantalla partían de edades muy tempranas. Por eso resolvimos relevar niños de 3° grado o sea, de entre 8 y 9 años de edad.

Asimismo ajustamos los escenarios a relevar, en el diseño proyectado se planteaba la realización de entrevistas en “cyber” y en escuelas como sistemas de actividad. Respecto de los “cyber” descubrimos que la mayor parte de los sujetos “target” no concurren habitualmente a estos sitios a jugar, sino que lo hacen en sus domicilios. A su vez, fue difícil encontrar escuelas que utilizaran los videojuegos en sus clases de computación.

Por ello arribamos a la construcción de dos tipos de instrumentos: un cuestionario autoadministrado y una observación de juego y entrevista. El primero fue administrado en el escenario escolar, mientras que el segundo fue realizado en domicilio.

Los cuestionarios se diseñaron en función de los siguientes ejes de relevamiento: a) datos socioculturales (género, edad, conformación familiar, equipamiento tecnológico); b) prácticas infantiles con pantallas (soportes, lugares, cantidad de tiempo, tipos de actividades, modo de aprendizaje de la actividad); c) prácticas infantiles con videojuegos (idem anterior) y d) actividades y juegos favoritos (tipos de videojuegos y de otros juegos, preferencia y habitualidad de actividades).

A su vez, a partir de los hallazgos de estos cuestionarios delimitamos los ejes de observación e interrogación para entrevistas en domicilio donde intentamos conocer algunas significaciones otorgadas a los juegos elegidos y compartir con los chicos un espacio cotidiano de juego.

Se formuló la siguiente secuencia para las entrevistas domiciliarias: a) Repaso del Cuestionario. Profundización en lo atinente a videojuegos; b) Observación de juego; c) Preguntas sobre la actividad observada. Juego/Aprendizajes y d) Relación medios-escuela-familia.

A continuación presentaremos algunos resultados y compartiremos primeras reflexiones a partir de los mismos.

3. PRÁCTICAS INFANTILES EN PANTALLAS. PRIMERAS CARACTERIZACIONES.

Casi todos los chicos indagados (96%) juegan videojuegos. Esta actividad resulta ser parte de las rutinas cotidianas infantiles, ya que más de la mitad (52%) admite jugar todos los días en sus casas y el resto, entre 1 o 2 veces por semana.

En relación al soporte más habitual para jugar, la computadora es elegida por el 74% de los sujetos, aún cuando más de la mitad, el 56%, también juega en consolas de diferentes tipos. Cabe mencionar que el uso de la consola es más frecuente en varones solamente, mientras que el uso de PC es más parejo entre los sexos. Por ejemplo, el 30% de los chicos indagados juega videojuegos en consola todos los días; de este subgrupo sólo el 4% son niñas. A la vez, el 26% de los chicos indagados dicen no jugar videojuegos en consola nunca o casi nunca, de ellos sólo el 4,3 % son varones. La brecha en juego de pantallas entre varones y mujeres disminuye en soportes de celular y mp3.

La práctica de juego en pantallas tiene lugar, mayoritariamente, en sus casas; en gral. no van al cyber. Además el 52% de los chicos indagados dice no jugar nunca o casi nunca videojuegos en la escuela. Aquellos que comentan alguna inclusión de videojuegos en contextos escolares, lo hacen asociándolos a temas curriculares (juegos para sumar o para alguna enseñanza en lengua).

Un dato significativo es que el 87% de los sujetos juega habitualmente videojuegos en forma solitaria. Aún cuando, en las entrevistas en domicilio, admiten su preferencia a jugar con otros más que solos. Quienes, en ocasiones, acompañan las prácticas de juego son otros niños (grupo de pares). El 43% de los chicos indagados dice que nunca o casi nunca juega videojuegos con adultos y en los casos en los cuales alguno accede, en general resultan varones (padre, hermano mayor, novio de hermana, etc.).

A partir de estos datos podemos tener una mejor caracterización de la práctica de juego en pantallas en niños y niñas de 3° grado: se trata de una práctica cotidiana, que se realiza habitualmente en las casas y en soledad. Sin dudas la comunidad interpretativa de la cual se participa en esta actividad resulta mayormente virtual, constituida más por pares que por adultos y mayoritariamente sesgada en términos de género más hacia los varones.

4. JUEGOS EN PANTALLAS. APRENDIZAJES Y ENSEÑANZAS.

(...) *“hay algunos que no aprenden, por ahí nunca lo jugaron” (Joaquín, 9 años)*

¿Cómo se aprende a jugar videojuegos? A partir de los primeros análisis surgiría que los chicos entrevistados reconocen la necesidad de cierto proceso de enseñanza para jugar videojuegos. Pero tal proceso (demarcado en su discurso específicamente como enseñanza) pareciera más bien el de una mera una instrucción técnica inicial, que incluso puede realizarse a través de un instructivo que forma parte del juego mismo.

Sin embargo, luego admiten que se aprendería a jugar mejor con otro más experto. Tras la iniciación respecto de cómo funcionan los controles para manejar la actividad propuesta, convendría mirar a ese experto mientras juega para por último, aprender jugando.

El juego sería así, un contexto de aprendizaje en sí mismo y un escenario cultural de aprendizaje para jugar. Allí se aprendería para seguir jugando, es decir que el aprendizaje se vuelve necesario y genuinamente interesante y significativo para poder sostener el juego. Los videojuegos se reconocerían así como aprendizajes prácticos en los cuales lo procedimental resulta su componente más significativo. Así como plantea Gee (2004) lo que logra un buen videojuego es hacer que el aprendizaje sea un verdadero placer. El método es el juego mismo. El juego logra que el jugador no sólo aprenda, sino que disfrute el aprendizaje. Pero más aún, consigue que el jugador “aprenda a aprender”. Esto significa que el jugador aprende a relacionar informaciones para conseguir un objetivo, a anticipar consecuencias, a inferir y deducir las mismas reglas no dadas pero necesarias para seguir jugando-aprendiendo (Johnson, 2005).

5. JUEGOS EN PANTALLAS. SIMULACIÓN DE LA REALIDAD.

Hemos podido observar que al momento de explicar por qué eligen sus videojuegos preferidos además de situar la diversión que les produce a través de la acción y las aventuras que incluyen, subrayan el realismo de las imágenes y que las tareas propuestas son similares a las de la vida cotidiana. Lo que destacan los sujetos, en suma, es la posibilidad de los videojuegos de “simular la realidad”.

Algunos videojuegos como es el caso de *SimCity* o *SimLife*, incluso basan su lógica en el diseño toda una ciudad por parte de los jugadores o de todo un ecosistema viviente, respectivamente, que permite ya desde en el mismo juego aplicar los aprendizajes realizados en la simulación de otro escenario similar al real.

Dicha simulación, por supuesto demarca el modo de pensar el mundo adulto. El mercado permea los juegos que allí aparecen. El dinero en los intercambios y los estereotipos de género son dos de las cuestiones que aparecieron con mayor fuerza en los discursos infantiles a partir de sus prácticas lúdicas. Por ello las reseñaremos brevemente.

Por un lado en los juegos observados durante las entrevistas aparecen numerosas actividades que tienen que ver con el mundo laboral (realizar tareas en un determinado tiempo para ganar dinero) y para transitarlo se exige entender una lógica subyacente: la del intercambio dinero-trabajo. En sintonía la aceleración epocal en la que el “tiempo es dinero”, el trabajo debe ser realizado en poco tiempo. (Ej: “pet society”, “club penguin”, “Delicity”, “Cooking academic”). A su vez existen videojuegos donde para jugar los chicos aprenden a manejar el dinero, ya sea porque “trabajan” en el mismo para conseguirlo y/o porque llegan a pedir a sus familias introducir dinero vía tarjeta de crédito para lograr diversas metas. (ej “Club Penguin”, “Delicity”).

Nos interesó la relación entre este jugar como escenario cultural de ensayo de futuras prácticas y algo que nos llamó la atención a

la hora de administrar los cuestionarios: muchos chicos no sabían de qué trabajaban sus padres. Así, nos encontramos con chicos que ensayan roles laborales adultos con muy poco conocimiento del trabajo de sus padres.

Además de las cuestiones vinculadas al dinero en los cuestionarios hemos observado una significativa diferencia entre las respuestas de chicos y chicas en relación sus videojuegos. Los varones parecieran jugar más a videojuegos que sus pares femeninos (en especial en soporte de consola). Asimismo parecieran existir muchas diferencias entre varones y niñas a la hora de elegir actividades en pantallas a esta edad.

La mayoría de las niñas (90%) dice que prefiere conversar, al 80% les gusta chatear, a todas (100%) les gusta mucho escuchar música y salir a pasear y al 70% le gusta jugar videojuegos. En este caso, los juegan en su PC o en Internet y en general los eligen con un componente muy importante de charla y encuentro con otros. En numerosas ocasiones prefieren juegos donde simulan cocinar o visten y maquillan a un personaje ("cooking academic", "barbie", "juegos de princesas").

En cambio los varones eligen jugar en soporte consola a juegos de fútbol, combate y pandillas.

Resulta imprescindible pensar por qué las propuestas de juego son tan apegadas a los modos instituidos de pensar la femineidad y la masculinidad. Cabe pensar qué aspectos de la subjetividad de una niña quedan marcados cuando la oferta lúdica para ella muchas veces se reduce a jugar a las muñecas virtuales (como su madre y su abuela lo hicieron con las papel y las de cartón), a cocinar o a maquillarse.

6. PANTALLAS Y JUEGOS.

LA ESCUELA COMO OPORTUNIDAD

A modo de cierre deseamos subrayar que la escuela podría constituir una singular oportunidad en la revisión descontextualizada de los saberes y prácticas situadas que los niños y niñas construyen en relación con las pantallas.

La participación de adultos con responsabilidad educativa (padres, maestros) en la configuración de una comunidad interpretativa de la cual formen parte los niños y niñas en interacción con sus juegos en pantalla, resulta determinante en la posibilidad de abrir interrogantes frente al quehacer que suponen los videojuegos, de comprender sus prácticas y señalar algunas enseñanzas en torno de las mismas.

La configuración de la cultura mediática a partir de la interconexión de múltiples pantallas impide el control absoluto de los contenidos que allí se ofrecen, por ello el tipo de gesto "disciplinario" (prohibir ciertos consumos, una "niñera" informática) no resulta eficiente en el cuidado de los niños. La propuesta consiste en compartir con ellos sus prácticas y conocer sus juegos en pantallas, como accedemos a otras tramas lúdicas. Allí podremos ofertar nuevas significaciones acordes a los valores desde los cuales pretendemos educarlos, en la medida que los mismos interpelen a los sujetos reales y a sus prácticas actuales.

BIBLIOGRAFIA

- 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
- CARLI, S. (comp) (2006): La cuestión de la infancia. Entre la escuela, la calle y el shopping. Paidós, Buenos Aires
- COLE, M. (1999): Psicología Cultural. Una disciplina del pasado y del futuro. Morata, Madrid.
- ? 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.

- GEE, J. (2003) What video games have to teach us about learning and literacy? Palgrave Macmillan, New York.
- GRIMSON, A.; VARELA, M. (1999): Audiencias, cultura y poder. 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.
- JOHNSON, S. (2005) Everything bad is good for you. Riverhead Books, New York
- 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.
- 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
- 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.
- 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.