

XV Jornadas de Investigación y Cuarto Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2008.

# **Pantallas y juegos. Aprendizajes y prácticas infantiles contemporáneas.**

Nakache, Débora.

Cita:

Nakache, Débora (2008). *Pantallas y juegos. Aprendizajes y prácticas infantiles contemporáneas. XV Jornadas de Investigación y Cuarto Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-032/335>

*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>.*

# PANTALLAS Y JUEGOS. APRENDIZAJES Y PRÁCTICAS INFANTILES CONTEMPORÁNEAS

Nakache, Débora  
Instituto de Investigaciones en Psicología. Universidad de Buenos Aires

---

## RESUMEN

La presente ponencia 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. Este problema se enmarca en una línea de investigaciones en las cuales se intenta documentar los aprendizajes y prácticas infantiles en contextos cotidianos como modo de favorecer acciones tendientes a mejorar la inclusión escolar. El advenimiento de las pantallas audiovisuales como modos de subjetivación, produce un cambio radical 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. 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. 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.

## Palabras clave

Infancia Aprendizajes Pantalla Juegos

## ABSTRACT

SCREEN AND GAMES. CONTEMPORARY CHILDHOOD APPRENTICESHIP AND PRACTICE

This paper is framed on a line of investigation with purpose is to document the apprenticeship and practice of children in daily context as a way to improve scholar inclusion. The problem induces to reflect about the statute of contemporary childhood and the relation with mediation artifacts that interacts towards transformations of the contemporary social relations. The arrival of the audiovisual screens as a way subjectivation produces a radical change in the cultural context in which the school was founded and where the writing was the privileged tool of knowledge transmission. To describe the audiovisual practice and apprenticeship of children in their daily context and explore how they begin the relation with scholar community is crucial in the possibility of an expanded alphabetization that integrates audiovisual culture. We intent to have better comprehension of the impact of the audiovisual culture in children and the reconstruction that school gives to this knowledge's. This could be the key for the development of educational programs that gather popular culture and school culture.

## Key words

Childhood Apprenticeship Screen Games

---

## 1. Infancias contemporáneas y pantallas.

### Un problema a estudiar:

Esta ponencia expone algunas ideas planteadas en el proyecto de investigación presentado a UBACyT para el corriente bienio[1], y si bien aún éste no se ha concretado en el campo, entendemos que el problema que estudia es sumamente relevante para el campo psicoeducativo y nos resulta interesante compartir con

la comunidad científica tanto el punto de partida sobre el cual se demarca como problemático, como las decisiones metodológicas adoptadas para su indagación.

El estudio se enmarca en una línea de investigaciones que se vienen desarrollando[2] en las cuales se intenta documentar los aprendizajes y prácticas infantiles en contextos cotidianos como modo de favorecer acciones tendientes a mejorar la inclusión escolar.

El problema de partida es compartido por numerosas investigaciones actuales que procuran reflexionar en torno al estatuto de la *infancia contemporánea* (Corea y Lewkowicz, 2004; Carli, 2006) y a su relación con los *artefactos de mediación* con los que interactúan.

En estudios anteriores[3] hemos observado que los niños actuales organizan sus actividades cotidianas en torno de las *pantallas mediáticas* (computadora, televisión, videos, consola). Ello ha sido documentado más recientemente en la Encuesta Nacional sobre Consumos Culturales[4] 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 lamentaría perder. El 30% cuenta además con computadora, el 20% con videojuegos y el 15% con Internet. Asimismo señalan 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).

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 el campo psicoeducativo interesa relevar los efectos del advenimiento de los medios masivos y las nuevas tecnologías como artefactos mediadores de la cultura contemporánea, ya que 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*. 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).

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).

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.

## 2. Objetivos que guían la investigación

- Comprender las significaciones que le adjudican, niños y niñas de esta Ciudad, a aquello que consumen en las pantallas con las que interactúan.
- Indagar los usos y prácticas que despliegan con estos artefactos y las relaciones que establecen entre los mismos.
- Analizar los aprendizajes que generan estas prácticas y su nivel de legitimación, en tanto tales, según los diversos contextos y actores educativos (docentes, alumnos, padres)
- Describir las diferencias entre los sentidos que adquieren los conocimientos y prácticas relacionados con la cultura audiovisual según los contextos en los que se sitúan (escolares o cotidianos).
- Explicar las relaciones emergentes entre los aprendizajes audiovisuales y los escolares, explorando los dispositivos de mediación que existan entre ambos.

## 3. El diseño propuesto. Elecciones metodológicas

Desde nuestra perspectiva, la elección metodológica guarda una relación fundante con el problema estudiado. Y debido a ello planteamos tres ejes inherentes a nuestra definición: 1) el análisis de los contextos naturales, 2) la observación como método privilegiado y 3) el enfoque microgenético de los cambios educativos.

De este modo el diseño de la investigación propuesto es de carácter descriptivo desde un enfoque metodológico cualitativo con énfasis etnográfico que impacta fuertemente tanto en la manera de construir los instrumentos de recolección (se decide priorizar la profundidad y la densidad de la información por sobre la cantidad de sujetos a indagar), en el modo de realizar el registro de los datos (se realizan "registros de campo" narrativos que participan del corpus de información a interpretar), como en el análisis de los datos (se señalan ejes de análisis que emergen de las recurrencias y heterogeneidades que presenta el material empírico).

Respecto de la población a estudiar está previsto que la investigación se realice en dos tipos de "escenarios de actividad[5]": la escuela y el espacio donde concurren los chicos extraescolarmente a interactuar con computadoras y videojuegos (cyber, locutorio, sala de juegos, etc.). Estudiaremos 2 escuelas públicas y 2 de gestión privada de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (a explorar 1 de cada tipo de gestión en cada uno de los años de desarrollo del proyecto).

Los "cyber" serán elegidos por la proximidad a cada una de las escuelas mencionadas, para intentar encontrar allí sujetos de características similares a los que indagaremos en las escuelas (si no logramos relevar allí a los propios alumnos).

El estudio abordará sujetos de 11 años de edad (6º grado de nivel primario). La elección de esta franja etaria se debe a que, la encuesta de consumos culturales ya mencionada (que sirve como insumo al proyecto) parte de niños de esta edad en su relevamiento.

La muestra, acorde a las características del enfoque cualitativo, será de tipo *intencional*. Esto es, se seleccionarán escuelas y sujetos conformes a criterios pertinentes al recorte a establecer en la primera etapa de la investigación.

Se prevé el uso de diferentes instrumentos según las unidades de análisis abordadas:

### A. Unidad de análisis: sujetos educativos en la escuela y en el cyber

- Cuestionarios autoadministrados
- Entrevistas en profundidad (desde un abordaje metodológico tributario de la tradición clínica del programa psicogenético aún cuando será adaptado a los propósitos de este objeto de estudio)

### B. Unidad de análisis: la actividad con pantallas audiovisuales en la escuela y en el cyber

- Relevamiento del diseño curricular y otros documentos marco
- Observaciones de actividades en ambos escenarios

La recolección está planteada en sucesivas entradas a terreno donde se intentará recuperar en la toma de datos las significaciones singulares que los sujetos les otorgan al interior de esa cultura particular, advertidos de la violencia que significa la situación indagatoria.

En una primera etapa se relevará también, de modo abierto, un perfil institucional a partir de una entrevista al Equipo de Conducción de cada escuela y de una recorrida por las instalaciones de la organización. En este caso el propósito es obtener información contextual que permita enriquecer las conclusiones de la indagación.

Los datos se irán construyendo a partir de diversas fuentes:

**Registros Documentales:** Se incluye aquí el relevamiento del diseño curricular que rige para las escuelas primarias de la Ciudad, documentos producidos por las instituciones educativas y por equipos del Ministerio de Educación que trabajan en la articulación de lo audiovisual y la escuela (informática, video, tecnología, etc.)

**Registros de Campo:** Se incluyen aquí todos los registros de trabajo de campo: entrevistas; observaciones de episodios de la vida escolar, entrevistas formales e informales a directivos y docentes.

Se prevén modos de registrar los datos acordes a los distintos abordajes metodológicos. El archivo resultante se compondrá de:

- Notas manuscritas de situaciones diversas, tomadas directamente en campo y ordenadas cronológicamente; registros manuscritos de clases; grabaciones de entrevistas.
- Versiones ampliadas de los registros de observación, transcripciones de las entrevistas
- Registro en video de actividades observadas
- Documentos relevados en terreno

Con ellos se realizarán las triangulaciones necesarias para contrastar y comparar los diferentes tipos de fuentes; observar recurrencias o divergencias en los relatos de los diferentes actores en torno al problema y los objetivos de la investigación.

El tratamiento de los datos es cualitativo con inspiración en la tradición etnográfica para su interpretación.

## NOTAS

[1] Nos referimos al Proyecto P405 "Pantallas y Juegos. Aprendizajes y prácticas infantiles contemporáneas" Directora Débora Nakache presentado a la Programación científica UBACyT 2008-2010.

[2] Se trata de proyectos UBACyT que se vienen desarrollando desde 1986 dirigidos por la Prof. Nora Elichiry

[3] 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).

[4] 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.

[5] Espacios cotidianos a través de los cuales las instituciones sociales y culturales afectan las experiencias de los sujetos y su desarrollo (Gallimore y Goldenberg, 1993)

## BIBLIOGRAFÍA

- ALONSO, M.; MATILLA, L. y VÁZQUEZ, M. (1996): *Teleniños públicos. Teleniños Privados*. Edic. de la Torre, Madrid.
- APARICI, R. (1995): "Educación audiovisual. La enseñanza de los medios en la escuela" en *Novedades Educativas*. Buenos Aires.
- BAQUERO, R. et al (1994): "¿Existe la infancia?" en: *Revista del Instituto de Ciencias de la Educación*, Año III, N°4.
- BUCKINGAN, D. (1993): *Children talking television: the making of television literacy*. The Falmer Press. London & Washington.
- BUCKINGAN, D. (2002): *Creer en la era de los medios electrónicos*. Morata, Madrid.
- BUCKINGAN, 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.

CARLI, S. (comp) (2003): *Comunicación, educación y cultura. Una mirada a las transformaciones recientes de la Argentina*. La Crujía-Stella.

CARLI, S. (comp) (2006): *La cuestión de la infancia. Entre la escuela, la calle y el shopping*. Paidós, Bs Aires.

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.

DEL-RÍO, P. (1997): "Creciendo con la televisión". Tema monográfico. *Cultura y Educación* N° 5. pag. 5-107.

ESNAOLA, G. (2006): *Claves culturales en la construcción del conocimiento ¿Qué enseñan los videojuegos?* Alfagrama ediciones, Buenos Aires.

FERRÉS, J. (1994): *Televisión y educación*. Paidós. Barcelona.

FUENZALIDA, V. (2005): *Expectativas educativas de las audiencias televisivas*. Grupo Editorial Norma, Bogotá.

GALLIMORE, R., y GOLDENBERG, C. (1993). "Activity settings of early literacy: Home and school factors in children's emergent literacy". En E. A. Forman, N. Minick, y C. A. Stone (Eds.), *Context for learning. Sociocultural dynamics in children's developmental*. New York: Oxford University Press.

GARCÍA CANCLINI, N. (1995): *Consumidores y ciudadanos: conflictos multi-culturales de la globalización*. Grijalbo, México.

GIROUX, H. (1996): *Placeres inquietantes*. Paidós. Barcelona.

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.

HUERGO, J.A. (1997): *Comunicación/ Educación. Ámbitos, prácticas y perspectivas*. Fac. de Periodismo y Comunicación Social. Univ. Nac. de La Plata. E.P.C.

LACASA, P. (2004): *La televisión y el periódico en la escuela primaria: imágenes, palabras e ideas*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, CIDE.

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.

MANSILLA, E. (2005): *Comunicación interpersonal en la era digital*. Grupo Editorial Norma, Bogotá.

MARTÍN- BARBERO, J. (1987): *De los medios a las mediaciones*. G. Gilli. Barcelona.

MERLO FLORES, T. (2000) *El impacto social de la imagen*. Buenos Aires.

MC LAREN, P. (1994a): *La vida en las escuelas. Siglo XXI*. México.

MC LAREN, P. (1994b): *Pedagogía crítica, resistencia cultural y la producción de deseo*. Aique. Buenos Aires.

MORLEY, D. (1996) *Televisión, audiencias y estudios culturales*. Buenos Aires. Amorrortu.

MURDOCK, G. (1990) "La investigación crítica y las audiencias activas" en *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, vol IV, N°10, Colima. Pp.107-118.

NAKACHE, D. (2000): "La Psicología Educativa en el escenario cultural mediático" en Chardon (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. 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. (2004) "El aprendizaje en las perspectivas contextualistas" en Elichiry, N.(comp) *Aprendizajes escolares. Desarrollos en Psicología Educativa*. Manantial.

NARODOWSKI, M. (1999) "El lento camino de la desinstitucionalización (o infantilización generalizada)" En: Narodowski, M. *Después de Clase. Desencantos y desafío de la escuela actual*. Novedades Educativas, Buenos Aires

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.

PINEAU, P.; DUSSEL, I.; CARUSO, M. (2001): *La escuela como máquina de*

educar. Tres escritos sobre un proyecto de la modernidad. Paidós, Buenos Aires.

PUIGGRÓS, A. (comp) (1999): En los límites de la educación. Niños y jóvenes del fin de siglo. Homo Sapiens, Rosario.

SALOMÓN, G. (comp.) (2001): Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas. Amorroutu Editores, Buenos Aires.

SARTORI, G. (1998): Homo Videns. La sociedad teledirigida. Taurus, Madrid.

VILCHES, L. (1993): La televisión. Los efectos del bien y del mal. Paidós, Barcelona

VOLNOVICH, J.C. (1999): El niño del "siglo del niño". Ed Lumen, Bs. As.