

III Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVIII Jornadas de Investigación Séptimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2011.

# Una dualidad que continúa excluyendo. Las escuelas de recuperación.

López Broggi, Olga Liliana.

Cita:

López Broggi, Olga Liliana (2011). *Una dualidad que continúa excluyendo. Las escuelas de recuperación*. III Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVIII Jornadas de Investigación Séptimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-052/499>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eRwr/PQd>

*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>.*

# UNA DUALIDAD QUE CONTINÚA EXCLUYENDO. LAS ESCUELAS DE RECUPERACIÓN

López Broggi, Olga Liliana

## RESUMEN

Ha sido posible aproximar a las Escuelas de Recuperación y analizar algunas características de la población de Primer Ciclo, tales como edades, género y clase social, también las motivaciones por las cuales ocupan ese lugar escolar. Se han analizado sus desempeños en vida cotidiana con juegos de pantallas, desde la teoría sociohistórica. Estos son de interés para el mundo académico contemporáneo, los autores seleccionados sitúan la indagación en la actividad que despliegan en las pantallas. Los sujetos fueron entrevistados en la escuela y filmados en vida cotidiana, en la actividad mencionada. Se analizaron los aprendizajes que posibilitan los juegos y los Procesos Psicológicos que allí se despliegan. Se analizó el desarrollo de atención voluntaria, imaginación creadora y construcción de saberes letrados, tecnológicos y numéricos. Ambos contextos de análisis aparecen muy separados. Las Escuelas de Recuperación, plasmadas en épocas de dictadura militar, con poblaciones netamente masculinas, no han podido aún hacer lugar a los saberes y capitales simbólicos posibles de visibilizar en vida cotidiana. La Ciudad tiene una deuda con ellas, esto es brindar una mejor oferta educativa en el marco de las escuelas comunes albergando la diversidad y trabajando con herramientas conceptuales que favorezcan el desarrollo y la inclusión.

## Palabras clave

Dualidad Exclusión Integración Inclusión

## ABSTRACT

A DUALITY THAT CONTINUE PUTTING AWAY:  
THE RECOVERY'S SCHOOLS

Has been possible approximate the Recovery's School and analice some characteristics of the populations the first cycle as ages, kind and social class and the motivations for them occupy this scholar place. Then have analyzed their development in daily life with screen's games, from the Sociohistoric Theory. These are interesting for the academic contemporary world. The choose authors place the indagation in the activity, that is in the screens. The subjects were interviewed in the school and filmed in dayly life, in the mention activity. Analiced the knowledge that make possible in the games and Psychology Process that there are develope. Investigated the development in voluntary attention, creative imagination and building literaty, technologys and numerals knowledges. Both investigation's contexts appeared very separated. The Recuparation Schools, made in militsry dictature's ages, with male population, haven't done make place to the symbolics capitals possible seeing in

daily life. The City has a debt with this populations, that is giging a better educations ofert in the frame Comun Schools keeping the diversity and working with conceptual tools that afford the development and the inclusion

## Key words

Duality Exclushion Integration Inclusion

## -1- Interrelaciones de sistema y políticas educativas:

Una aproximación a la historia de nuestro Sistema Educativo muestra la incidencia y fuerte interacción entre las políticas gubernamentales vigentes y la concepción y desarrollo de este sistema. Éstas se encuentran en interrelación con las corrientes político educativas a nivel internacional. Es un sistema complejo y sólo asomaremos a mirar el devenir de la Educación Especial y de las Escuelas de Recuperación (E de R), situadas en esta modalidad. Sólo surgen como tal en la Ciudad de Bs.As. Su creación está enlazada directamente a los Gobiernos de facto. En 1973 el gobierno del Gral. Lanusse ordena la creación de los primeros grados y escuelas de recuperación, poco antes que asuma el gobierno democrático. En 1979 la dictadura militar, a través de la ordenanza N° 35099 impone la creación de una E de R por distrito escolar. Hoy continúa habiendo 21 de estas escuelas en nuestra Ciudad. Estaban destinadas a niños diagnosticados con déficit en el dominio del capital simbólico dominante. Ya en 1980 es el gobierno militar de la Ciudad de BA quién da forma y organización a la Educación Especial y estas pertenecen a esta modalidad especial. Desde prácticas psicométricas y versiones maduracionistas de la inteligencia se contribuye a que estas poblaciones adhieran a una identidad deficitaria al ser apartados de la escuela primaria común. Variados autores tales como Mc Dermott (1996); Elichiry (2009); Bertoni (1987); Vigotzky (2009); Castorina (2010) y muchos otros señalan que este apartamiento de los sujetos son modos de ejercicio de la violencia simbólica. Lo distinto, dice Mc Dermott (1996) es considerado déficit y tienen que incorporar la cultura escolar dominante para disminuir ese déficit. Diversas inteligencias pueden ser reducidas a una aparente ignorancia en presencia de "tareas culturalmente arbitrarias y transculturalmente estúpidas" afirma este mismo autor. Esos otros apartados, al decir de Skliar (2010) son los mismos de siempre los pobres, los que no aprenden, los que no saben, los de otra nacionalidad, los que tienen otro cuerpo, otra inteligencia, otra lengua. Ese otro señalado como distinto, esa dualidad del sistema educati-

vo está cargada de exclusión, marginación, pobreza y analfabetismo. Esa dualidad continúa siendo funcional aún en democracia. Para terminar este punto vale recordar la diferencia acerca de qué hablamos cuando hablamos de integración y de inclusión. La primera incorpora excluidos sin modificar el sistema. La inclusión en cambio, adapta los sistemas de enseñanza para dar respuesta a la población.

## **-2- Algunos aspectos de la interioridad de las Escuelas de Recuperación:**

La Etapa Exploratoria de esta tesis se ha desarrollado en dos Escuelas de Recuperación y se aproximó a los primeros ciclos completos de ambas a través de un cuestionario tomado en forma individual en el contexto escolar.

Estos dos primeros ciclos sumaron 29 sujetos(S). 24 de ellos son varones y sólo cinco son nenas. Es muy significativa esta diferencia de géneros.

Una de las escuelas tiene 12 alumnos en total en primer ciclo distribuidos del siguiente modo. Hay tres niños en Primero, dos en Segundo y siete en Tercer Grado. Nueve de ellos son varones y tres son nenas.

La otra escuela tiene 17 alumnos en primer ciclo distribuidos del siguiente modo. Hay seis niños en Primer Grado, cuatro en Segundo y siete en Tercero.

Las edades de todos ellos están comprendidas entre ocho y 12 años. Sólo un niño tiene 12 años. 23 de los 29 niños están comprendidos en la franja etaria comprendida entre ocho y diez años.

Es interesante analizar las cantidades poblacionales que habitan estos grados y pensar el tipo de interacciones que pueden generarse en ellas así como las condiciones de aprendizaje que se generan en contextos reducidos y homogéneos. Son muy significativas también las condiciones de género que surgen en estos contextos escolares e interrogan acerca de las posibilidades de desarrollo que se le brinda a esas niñas. No se han encontrado estudios que permitan explicar estas diferencias. A modo de hipótesis surge que esta población masculina resiste al formato tradicional que brinda la escuela común, genera conflictos y muchos de estos varones son apartados de la escuela común por lo que el Sistema denomina "Problemas de conducta"

Fue posible aproximar al trabajo en domicilio con esta población. Surgieron dificultades de ubicabilidad y de acceso a algunas viviendas. También surgieron condiciones de hacinamiento y precariedad a nivel ambiental y laboral, dado que el 72% de estos niños pertenecen a clase social baja. Los trabajos familiares mencionados han sido servicio doméstico, cartonero, taxista, empleado en seguridad y empleado.

Sólo el 28% de esta población disponen de mayor capital cultural dado que papá, mamá o ambos tienen secundario completo y mejores condiciones de desarrollo ambiental y laboral

Respecto a las motivaciones por las que ocupan este lugar escolar han surgido variadas respuestas. Un niño diagnosticado con TGD cursó jardín y preescolar con

*"incomodidades y el EOE sugirió E de R"*. Allí fue incluido con seis años y desde el primer grado. Otra familia menciona que *"ha sido un error de los directivos que brindan poca dedicación y valoran otras cosas"*. Esta familia quería volver a su niña a escuela común pero sólo es posible hacerlo si el mismo Sistema indica la vuelta. Esta es una nena que junto a otras dos comparte el primer ciclo, este tiene además nueve varones con vidas complejas y muchas carencias. No quiere ir a esta escuela, falta mucho. Su familia firma el boletín en disconformidad. Otros niños han hecho primer grado en grupos numerosos, no se podían concentrar y fueron derivados. Otra familia humilde envía también a su hijo obligada por el Sistema dado que repitió y se distrae. Otro nene *"que no tiene problemas de cabeza, se distrae"* y esto ha sido motivo de derivación. Es una familia humilde, abrumada y con pocas posibilidades de brindar ayuda al niño. De algún modo son transferidos por decisión del Sistema y asentimiento de los padres. Muchos de estos niños están alfabetizados. Las familias señalan que en estas escuelas *"no hay muchos contenidos"*. La rebeldía y *"portarse mal"* es una causa importante de derivación

## **-3 Prácticas con pantallas en vida cotidiana:**

Las dualidades ya mencionadas impregnan variadas prácticas. En el Sistema Educativo de la Ciudad surgen los que aprenden y los que no, los que se portan bien o mal y una de las respuestas que ha encontrado históricamente el Sistema, agudizadas en las dictaduras militares, es crear espacios apartados sin flexibilizar nada. Lo homogéneo permanece, lo diferente se aparta. Es interesante el concepto de inclusión que señala la flexibilidad del sistema, de los métodos, de las variabilidades. Vigotzky ha sido pionero en la superación de las dualidades al situar la unidad de análisis en la actividad y no en el sujeto. Analiza los instrumentos mediadores, las interacciones contextuales, las prácticas de enseñanza. Dimensiona el valor y la importancia de los aprendizajes construidos en la actividad social y en vida cotidiana. Es decir en el sistema de actividad. Desde estas miradas todo sujeto (S) tiene la posibilidad de aprender en la escuela y fuera de ella. Se aprende de variados y diversos modos. El aprendizaje es considerado inherente a la condición humana y han indagado cómo el aprendizaje y el desarrollo enlazan el sistema social y la vida individual. Estas miradas teóricas han estado presentes al elegir trabajar en vida cotidiana con estos niños y rescatar una actividad mencionada por el 93% de los S. Esta es el juego con pantallas. Es por ello que se ha situado el análisis en esta actividad. Los sujetos han sido filmados y grabados en esta práctica, cada uno de ellos en dos entrevistas individuales en su vida cotidiana y con su tecnología habitual.

Se ha desarrollado análisis de esta práctica, de los instrumentos de mediación empleados, de los resultados obtenidos, de las reglas de juego empleadas y de la participación de otros.

Desde el enfoque vigotzkiano se ha considerado muy im-

portante el concepto de Procesos Psicológicos Superiores (PPS). ¿Están presentes en estos niños? ¿Se despliegan en esta actividad? ¿De qué modo? ¿Cuáles?

El concepto vigotzkiano de Juego ha tenido una presencia destacada en este estudio. Es considerado por este autor y otros como un poderoso creador de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) y el juego es la actividad espontánea, cotidiana y vital del niño. El 93% de estos niños juega con pantallas. ¿Qué aprenderán en ellas? ¿Qué mostrarán? Variados autores han brindado soporte a este tipo de juegos. A nivel internacional se han tomado entre otros a Squire, Steinkuheler (2005, 2006, 2008)

A nivel nacional hay variadas líneas de investigación que intentan comprender el impacto de las pantallas en la vida contemporánea. Algunas ponen el eje en el juego, en sus características y en el desarrollo que promueve. Otras sitúan la indagación en el sujeto y analizan el qué y el cómo de la actividad. ¿Qué despliegan allí, qué aprenden? ¿Cómo juegan? Se ha tomado esta línea de indagación. Tanto los autores mencionados anteriormente como otros investigadores nacionales como Benveniste (2002), Litwin (2005); Neri (2008, 2009) Fernández Zalazar (2009) Nakache (2008, 2009) analizan variadas prácticas multimedia tanto para el estudio de los PPS como de los aprendizajes realizados. Estos aprendizajes han sido considerados desde la teoría sociohistórica. El aprendizaje tracciona el desarrollo. El concepto de ZDP, andamiaje y comunidades de práctica han sido valiosos insumos para pensar la actividad desarrollada por los niños/as frente a las pantallas.

#### **-4- Algunos resultados:**

Esta población no ha utilizado juegos en comunidades virtuales. Los conocen, tienen referencias de ellos, pero aún no los juegan. Requieren desarrollos muy expertos aún no logrados.

Sin embargo en las prácticas mencionadas se ha encontrado que el 93% de la población juega con pantallas y el 57% de los juegos favoritos mencionados son de acción. Afirma Begoña Gross (2005) que estos ejercitan la coordinación ojo mano y en ellos se desarrollan las primeras prácticas digitales. La alfabetización digital se desarrolla y logra en estas prácticas. Al género de aventuras le corresponde el 15% de los juegos elegidos. Suponen desarrollos digitales avanzados ya que tienen aspectos sorpresivos y ocultos y se desarrollan velozmente. En la etapa final los juegos de estrategia ocuparon 15% del total con la complejidad por ejemplo de Ricochet Infinity o Supaplex 3000. El 74% de las edades sugeridas para los juegos corresponden a la franja etaria de 7 años en adelante y las edades de la población se extiende de 8 a 12 años. Los juegos destacados forman parte de famosas sagas a nivel mundial y desarrollan variadas temáticas culturales tales como Dragon Ball Z, Mario Bros y GTA. Los soportes empleados por el 42% de la población es la PC y 48% recurre a la TV en tanto soporte de variadas consolas.

El 65% de esta población dispone de tecnologías consideradas actualmente superadas tales como Sega, Fa-

mily y Play I. Todas ellas tienen imágenes en dos dimensiones y los juegos no tienen relato oral.

Sólo el 24% de estos niños juegan solos. El resto de la población comparte juegos con amigos, hermanos o primos.

El 89% de los familiares convivientes de estos chicos juegan con pantallas. Es destacable este resultado que muestra a los hermanos o a toda la familia compartiendo los juegos tal como una comunidad de práctica.

Estas familias consideran que estos juegos sirven para que los chicos aprendan, piensen y desarrollen capacidades. Consideran importante poner límites de tiempo. Algunos se preocupan porque juegan pero no leen. Temen el efecto de los cyber y de los juegos violentos. Quieren que alternen con otros juegos.

Ha sido muy interesante ver a estos niños en la etapa final utilizar juegos con editores letrados y numéricos en el 77% de los juegos. Es decir que estos traen propuestas letradas y numéricas que confrontan a los niños con variados desafíos para comprender y desempeñarse en el contexto lúdico. Las propuestas letradas están en inglés en el 65% de los juegos empleados en la etapa final. Es necesario desarrollar comprensión de las indicaciones e instrucciones que aparecen para desempeñarse en el juego.

El desempeño en esta actividad con pantallas ha permitido el despliegue de PPS. Ha sido analizada la atención voluntaria y la modalidad de desempeño. Esta ha sido concentrada en el 62% de la actividad. El 38% de la actividad han trabajado con actividades simultáneas tales como conversar acerca del juego, relacionar o comparar. Esta atención voluntaria permite al niño dirigirla, focalizarla y crear un campo temporal donde capturan los cambios que se producen en la situación lúdica tales como la detección y uso de indicadores de pantalla y aspectos ocultos del juego. Una de las características presente en toda la amplia y variada gama de juegos de pantallas es que tienen varios niveles de dificultad. El 69% de esta población ha recorrido los niveles iniciales cuya comprensión indica variados y ricos aspectos de la alfabetización digital. El nivel intermedio logrado por el 23% implica importantes y complejos desarrollos de resolución y el 8% han logrado los niveles avanzados.

La imaginación creadora es otro de los PPS que permite la comprensión del flujo de imágenes y la creación de la historia del juego que se va armando a medida que avanzan. Estos juegos son definidos por variados autores como espacios culturales simbólicos que privilegian la simulación y la construcción de una dinámica de interacciones sociales y afectivas que han de ser comprendidas para lograr su desempeño. Y estos niños han desplegado dominios interesantes en sus prácticas. La comprensión del relato les permite interpretar imágenes y carteles, historia, escenarios y personajes. Esto está posibilitado por la presencia y desarrollo de PPS tal como la imaginación creadora.

## **-5- Algunas conclusiones:**

El Parasistema de Recuperación, tal como ha considerado Bertoni (1987) a estas escuelas, son contextos devaluados de aprendizajes escolares. Fueron pensadas en épocas de dictadura militar para aquellos que rompían la tan deseada homogenización de las aulas. Continúan vigentes en un sistema que aún intenta integrar pero poco puede incluir. En el año 2009, momento de la recolección de datos el Sistema le brindaba una hora quincenal de computación y no disponían de enseñanza de idiomas. La complejidad de interacciones que surge en estos contextos homogéneos resta posibilidades de aprendizaje escolar y nada pueden recuperar allí. Estas poblaciones denotan pertenencia a sectores desfavorecidos tal como surge en el estudio de Bertoni, A. (1987) y en este estudio. La falta de flexibilidad de primaria común y la mirada desde la teoría del déficit, encuentra un lugar en este parasistema para brindar a los más desfavorecidos la educación devaluada.

Desde las conceptualizaciones vigotzkianas, desde el marco de la psicología sociohistórica y en vida cotidiana el análisis de la actividad con pantallas muestra en estos mismos S posibilidades de despliegue de PPS que les permiten la construcción y desarrollo de saberes letrados, tecnológicos y numéricos que los sitúa como una población alfabetizada en el primer ciclo con edades concentradas entre 8 y 10 años. Han mostrado que el andamiaje brindado en sus contextos cotidianos les permite el desarrollo de valiosos aprendizajes. Son los mismos niños que se desempeñan en el parasistema de recuperación de modo deficitario y en vida cotidiana con despliegue de PPS en la actividad con pantallas. Lave (1991) afirma que si los S se desempeñan bien en la vida y mal en la escuela se debe cuestionar a la escuela y no a los niños.

---

## **BIBLIOGRAFÍA UTILIZADA**

- Baquero,R.(1996) Vigotzky y el aprendizaje escolar. Aiqué. Buenos Aires
- Bottinelli, M. M. y Colaboradores. (2003). Metodología de la Investigación. Herramientas para un pensamiento científico complejo. Gráfica Hels. Buenos Aires.
- Bruner, J.(1998) Acción, Pensamiento y Lenguaje. Comp. Linaza, Luis. Alianza. Madrid.
- (1999) La educación, puerta de la cultura. Morata. Madrid.
- Buendía Eisman,L. et. al. (1998) Métodos de Investigación en Psicopedagogía. Mc Graw Hill. Méjico.
- Carraher,T;Carraher,D & Schelieman,A. (1991). En la vida diez, en la escuela cero. Siglo XXI. Madrid. España.
- Castorina, J.A. (2010). La ideología de las Teorías Psicológicas en la Educación Especial. Punto Seguido. Intersecciones en Slud y Educación. Buenos Aires.
- Castorina, J.A; Ferreyro, E; et.al (1999) Piaget-Vigotzky: contribuciones para plantear el debate. Paidós Educador. Buenos Aires.
- Chaiklin,S; Lave, J.(2001) Estudiar las Prácticas. Perspectivas sobre actividad y contexto. Agenda Educativa. Amorrortu. Buenos Aires. (Textos de Mehan,H. y Mc Dermott)

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.

Dubrosky,S. (2000). Vigotzky. Su proyección en el pensamiento actual. Novedades Educativas. Buenos Aires.

Elichiry, N. (2009) Inclusión Educativa. JVE Ediciones. Buenos Aires

Elichiry, N. (2001) ¿Dónde y cómo se aprende? Hacia la construcción del sujeto educativo. Manantial. Buenos Aires

Gross, B. (2005). "Pantallas y Juegos: de la observación de modelos a la participación. Revista de Estudios de Juventud N° 68. Barcelona.

Lacasa, P. (1994) Aprender en la escuela, aprender en la calle. Aprendizaje. Visor. España.

Lacasa, P. (1997) Familias y Escuelas. Caminos de la orientación educativa. Aprendizaje. Visor. España.

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

Merlo Flores, T. (2005)

Nakache,D. (2008). Pantallas y juegos. Aprendizajes y Prácticas Infantiles Contemporáneas. UBA.Prog. Cient. 2008-2010. C del P. P405

Squire, K. (2002). Games Studies. El encuadre de la cultura del ordenador. Videojuegos. Revista Internacional de Investigación. Vol. 2. N°1. Versión electrónica.

Squire, K. (2006). From content to context: videogames as designed experience. Educational Researcher Vol 35 N° 8.

Steinkuehler, C. (2008). Massively Multiplayer Online Games as Educational Yechnology: an onlinenfor research. Educational Technology. January-February. Version electronic.

Vain, Pablo. (2006). Educación Especial. Inclusión Educativa. Nuevas formas de exclusión. Noveduc. Ensayos y Experiencias. Buenos Aires.

Vigotzky, L.S. (2009) El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Biblioteca de bolsillo. Crítica. Grupo Editorial. Barcelona.

Vigotzky, L.S. (2007) Pensamiento y habla. Colihue. Buenos Aires.

Vigotzky, L.S. (1995) Obras Escogidas. Colección Aprendizaje. Tomo III-IV. Colección Aprendizaje. Ed. Visor. Madrid