

UNIVERSIDAD NACIONAL DE ENTRE RÍOS

Facultad de Ciencias de la Educación

TESIS DE LA LICENCIATURA
EN COMUNICACIÓN SOCIAL

Prácticas y significaciones de tecnologías digitales
en niños y niñas de la ciudad de Santa Fe

Tesista: Camila Cetta

Director: Dr. Gonzalo Andrés

Co- directora: Mg. Milagros Rafaghelli

Diciembre de 2018

ÍNDICE

Introducción	5
Capítulo Uno: La expansión de las TIC: transformaciones y desafíos	9
1.1 La expansión tecnológica.....	9
1.2 Cambios de las prácticas y hábitos culturales	13
1.3 La transformación tecnológica y el conocimiento	16
1.4 Transformaciones en las nociones de lectura y escritura.....	17
1.5 Leer y significar en el siglo XXI: las competencias transmedia.....	19
1.6 Culturas participativas y aprendizaje informal	21
1.7 Infancias de la nueva era	24
Capítulo Dos: La inclusión de las TIC en la educación escolar	27
2.1 El aprendizaje formal: ingreso de las TIC en el ámbito escolar	27
2.2 Escuela y tecnología.....	29
2.3 Impacto de las TIC en la educación argentina.....	31
<i>2.3.1 Programa Conectar Igualdad</i>	<i>31</i>
<i>2.3.2 Programa Primaria Digital</i>	<i>33</i>
2.4 La situación en Santa Fe	34
2.5 Las TIC como potenciadoras del aprendizaje.....	38
2.6 Un nuevo sensorium en la educación	39
Capítulo Tres: Uso y apropiación social de TIC en niños, niñas y jóvenes	41
3.1 Las dimensiones de la apropiación tecnológica.....	41
<i>3.1.1 Dimensión Praxiológica.....</i>	<i>43</i>
<i>3.1.2 Dimensión Subjetivo-Individual</i>	<i>45</i>
<i>3.1.3 Dimensión Socio-Cultural.....</i>	<i>48</i>
<i>3.1.4 Dimensión Axiológica.....</i>	<i>51</i>
<i>3.1.5 Dimensión Educativa</i>	<i>52</i>
3.2 La apropiación de TIC a nivel local.....	55

Capítulo cuatro: Usos y significaciones sobre las TIC en niños y niñas santafesinos.....	57
4.1 Estrategia metodológica.....	57
4.2 Caracterización de las unidades muestrales	60
4.2.1 <i>Segunda infancia: desde los 3 a los 6 años</i>	<i>60</i>
4.2.2 <i>Niñez escolar: desde los 6 a los 12 años</i>	<i>63</i>
4.3 Análisis e interpretación.....	66
4.3.1 <i>Dimensión Praxiológica.....</i>	<i>66</i>
4.4.3 <i>Dimensión socio-cultural</i>	<i>75</i>
4.4.4 <i>Dimensión Axiológica.....</i>	<i>79</i>
4.4.5 <i>Dimensión Educativa</i>	<i>85</i>
Conclusiones finales.....	93
Líneas futuras de investigación	99
Bibliografía.....	101
Anexo.....	107

INTRODUCCIÓN

En esta tesis centraremos el análisis en las infancias urbanas escolarizadas, específicamente de la ciudad de Santa Fe. Es sabido que durante la fase de la niñez se llevan a cabo desarrollos –motrices, sensoriales y cognitivos- que influyen en el desarrollo psicológico y en el desenvolvimiento sociocultural de las personas. Por lo que se entiende que estos desarrollos también influyen en el uso de las tecnologías que va teniendo a lo largo de su etapa madurativa.

Asimismo, resulta evidente que los niños y niñas realizan actualmente diversos usos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y con ello devienen múltiples y variadas prácticas y significaciones. De hecho, la literatura especializada (Martín-Barbero, 2003; Duek, 2013; Dussel, 2010) plantea que los usos tecnológicos son una práctica naturalizada en sus vidas, ya que están permanentemente en relación con las TIC en casi todos los ámbitos donde se desarrollan.

Los niños de la actual sociedad de la información (Castells, 1999) viven en un contexto de disponibilidad tecnológica creciente, ya sea por medio de un celular, una *tablet* o una computadora. En ese marco, se presentan algunos interrogantes: ¿Cuáles son las prácticas y significaciones que tienen los niños y niñas santafesinos en torno a las tecnologías digitales? ¿Cuáles son los usos que tienen de las tecnologías digitales? ¿La influencia y el rol de los padres y docentes tienen incidencia en las prácticas y usos de las TIC en los niños? ¿Los niños deciden incorporar estas tecnologías en sus prácticas escolares y de estudio? ¿Cuál es y cómo es la influencia del proceso de escolarización en la modificación de sus prácticas de uso de tecnologías?

Nuestro objetivo es analizar las prácticas de uso y significaciones de tecnologías digitales por parte de niños y niñas de la ciudad de Santa Fe. Se indagará sobre las representaciones que se tienen de ellas, qué tipo de uso les dan (exploración, curiosidad, entretenimiento, aprendizaje, vincularse socialmente u otros), cómo se apropian de ella, cuánto tiempo le dedican y de qué modo los adultos más cercanos acompañan estos usos de la tecnología digital. A su vez, se rastrearán los cambios y continuidades que existen en los niños y niñas luego de su ingreso en la institución escolar.

A su vez, a lo largo de este trabajo indagaremos sobre el vínculo existente entre las infancias y los medios y tecnologías digitales. Al respecto, vale aclarar que, como plantea Carli (2001), no es posible hablar de “la” infancia, sino de “las” infancias, ya que existen múltiples trayectorias socioeconómicas y culturales. Las investigadoras Carli (2001) y Duek (2013) coinciden en que la infancia es una construcción cultural y que las formas que asume están íntimamente relacionadas con las condiciones materiales y simbólicas de existencia. Por otro lado, Postman (1994) afirma que los medios masivos de comunicación barrieron con el concepto de infancia construido por la escuela al punto de llegar a la “desaparición de la infancia”. Es decir, los medios la estarían haciendo desaparecer al modificar las formas de acceso a la información y al conocimiento.

Sorprende que luego de una década de iniciado el siglo XXI todavía existan posturas que ubican a las personas (no solamente a los niños) como una especie de sujetos pasivos frente a las tecnologías digitales. Para ello es necesario que realicemos un análisis para ver de qué modos se presentan y muestran las infancias, qué acciones y prácticas les adjudican y de qué modo se entienden esas acciones. Aquí plantearemos que un sujeto construye significaciones sobre el mundo que lo rodea por medio de acciones, palabras e imágenes, logrando que un símbolo o imagen posean una misma significación para comunicar un mismo mensaje o idea. Las diversas significaciones que realiza un sujeto son múltiples. En este sentido, la significación es entendida como una construcción humana que se configura por medio de un conjunto organizado de signos, es decir, por medio de un código en el cual el signo que las representa expresa un contenido semántico determinado (Ong, 1987: 85).

El caso de los niños y niñas de Santa Fe

Esta tesis pretende ser una contribución al campo de estudios ligado a la comunicación-educación-tecnología. Siguiendo Da Porta (2015), consideramos que el campo de la comunicación-educación es estratégico, tanto en sus prácticas como en sus sentidos, ya que es útil para investigar diferentes las nuevas prácticas, usos, apropiaciones y significaciones de las TIC.

Partimos del presupuesto de que el uso de las TIC en los niños y niñas está dado casi exclusivamente para el entretenimiento y el ocio, aunque las prácticas de uso se modifican y complejizan cuando comienzan la escuela. Las tecnologías durante la

edad escolar pueden ampliar su universo con un fin más educativo y cultural, orientado al aprendizaje y la curiosidad. Además, en esta etapa hay otro tipo de relación con sus pares, sus adultos y su entorno.

Si determinamos que los niños y jóvenes de esta época definen su identidad en torno a la tecnología que utilizan, en el capítulo uno haremos un recorrido por el modo en que las infancias y juventudes se han apropiado de las tecnologías disponibles en un contexto de expansión tecnológica. Esta reflexión nos lleva a diferenciar dichos usos entre distintos contextos históricos hasta llegar a la actualidad, al tiempo que nos permite visibilizar ciertas prácticas actuales como resultado de procesos y usos tecnológicos anteriores.

El capítulo dos plantea las dificultades de incorporación de tecnologías digitales en espacios educativos. Aunque no nos centraremos principalmente en la cuestión de infraestructura y cuestiones técnicas, sino más bien en las prácticas que emergen en la enseñanza y el aprendizaje. Parte de estas dificultades las podemos encontrar en la práctica docente y sus dificultades para incorporar TIC en los programas de estudio.

En el capítulo tres trabajaremos la apropiación social de las TIC por parte de los niños y su relación con los medios y tecnologías de comunicación. Entendemos que las TIC son de suma importancia en la vida infantil y juvenil porque a través de ellas se construyen y reconstruyen las identidades y los vínculos sociales. El análisis de los procesos de apropiación y uso de las tecnologías se aborda desde distintas dimensiones interrelacionadas: praxiológica, subjetivo-Individual, socio-cultural, axiológica y educativa. Desde esa perspectiva se realiza un relevamiento de los principales antecedentes en la literatura especializada sobre esta problemática.

El capítulo cuatro presenta los principales resultados del trabajo de campo. Se describen y examinan las prácticas y significaciones sobre las TIC por parte de los niños y niñas de la ciudad de Santa Fe, a partir de las dimensiones analíticas presentadas en el capítulo tres. Este modo de abordar un mismo objeto de estudio desde distintas miradas habilitó una comprensión compleja de la problemática planteada en esta tesis.

Finalmente, hacia el final se presentan las principales conclusiones y se plantean algunas posibles líneas de trabajo que pudieran continuar próximas investigaciones.

Capítulo Uno

La expansión de las TIC: transformaciones y desafíos

1.1 La expansión tecnológica

Actualmente a nivel mundial se ha registrado un aumento tanto de las personas que acceden a Internet como de la cantidad de horas que éstas navegan en las redes sociales y la web. Teniendo en cuenta la última Encuesta Nacional de Consumos Culturales (SInCA, 2017), alrededor del 97% de los argentinos que viven en conglomerados urbanos están conectados a internet, principalmente por medio de los teléfonos celulares. Con respecto a los jóvenes, el tiempo promedio de conexión a internet ronda entre las 4:29 horas; durante este periodo se dedican a compartir contenidos en redes sociales, informarse, escuchar música y mirar películas.

A su vez, la expansión de los teléfonos celulares ha sido muy significativa en la nueva sociabilidad de redes. Según un informe realizado en 2017, Argentina cuenta con alrededor de 61 millones de líneas técnicamente en servicio, de las cuales casi 40 millones se encuentran en uso. De éstas, 37,8 millones están asociadas a un teléfono, mientras que unos 2,1 millones se encuentran conectadas a otros dispositivos (*tablets*, modems) (Carrier, 2018). Además, es interesante resaltar la penetración de las líneas 4G en nuestro país, ya que en 2017 se registró que 23 millones de unidades se encuentran conectadas a esta tecnología, lo que representa el 62% del total (Carrier, 2018). Por esta razón, no caben dudas de que el aparato móvil se convirtió en el medio de comunicación que más se ha personalizado y ha logrado alcanzar los diversos grupos sociales como etarios.

Todos los argentinos miran TV a través del televisor. Ningún otro dispositivo digital lo supera en su uso. Más de la mitad de los televisores de los hogares son *Smart TV* (54%). La gran mayoría de los espectadores utiliza servicios de TV por cable (73%) mientras que un 21% sólo mira TV de aire. Los argentinos realizan un promedio de consumo diario de TV de tres horas y cuarto por día. A su vez, la modalidad *online* se consolidó como la segunda opción más elegida. Sitios gratuitos como *YouTube* y aplicaciones pagas como *Netflix* representan alrededor de un 32% y un 25% cada una. Debido al amplio crecimiento del uso de Internet, se espera que para los próximos años se produzca una penetración casi universal equiparable al de la televisión (98%) ya que el 80% de los argentinos utiliza Internet y el 63,5% cuenta con conexión en su hogar. Con respecto al uso de pantallas interactivas, el celular es

el dispositivo tecnológico por excelencia, casi el 90% de los argentinos cuenta con un celular. El 75% lo utiliza principalmente para escuchar música, mirar películas, series y jugar videojuegos.

Por otra parte, el teléfono celular es utilizado para chequear e-mails, reproducir música, escuchar radio y, también, informarse. La lectura digital de diarios es cada vez más significativa: todos los días un 13% de la población lee diarios en Internet y un 11% lee noticias y artículos en las redes sociales. El principal soporte de lectura digital de diarios es el celular.

De los contenidos que consumen en Internet, las redes sociales lideran el primer puesto, siendo *Facebook* la red social más masiva, un 64,4% de la población tiene una cuenta, le siguen *Instagram* con un 27,3% y *Twitter* con el 13,2%.

De esta forma es posible notar que las generaciones contemporáneas cuentan con habilidades comunicacionales y tecnológicas que les permiten la socialización y gestión de información a través de Internet (Morduchowicz, 2012).

A partir de la expansión de las tecnologías digitales podemos notar una serie de transformaciones que ha sufrido la industria capitalista en las últimas décadas, principalmente en la vida cotidiana de las personas en relación al trabajo, el entretenimiento y el aprendizaje.

Las transformaciones que se han desarrollado son varias, y uno de los cambios se da en relación a las fusiones de las industrias culturales. Las empresas de medios además de realizar un fuerte proceso de concentración a lo largo de las últimas décadas, han podido ingresar al campo de las TIC ya sea desde la venta de servicios de Internet hasta la creación de videojuegos. A su vez, las empresas de telecomunicaciones no sólo constituyeron el negocio de la telefonía celular sino que han incursionado en la compra de medios y producción de bienes y servicios del campo audiovisual (Dussel, 2010: 17).

“Anotaciones de campo”

Sábado 8 de julio. El día estaba lluvioso. Llegué a la casa de Joaquín alrededor de las 17:30 horas. Él se encontraba jugando con su madre y su padre con la PlayStation al juego “Crash” en el living de la casa. Joaquín estaba sentado en el medio de ellos dos. Él tenía el joystick en sus manos y jugaba, pero cuando algo le parecía difícil se lo daba a su papá, que por lo visto es el que más sabe acerca de cómo pasar los niveles y el uso

de la PlayStation. Mientras su padre jugaba, Joaquín lo alentaba (“vamos papá”, “vos podés”), pero su papá José terminó perdiendo y su madre pidió jugar. La situación fue similar, Joaquín alentaba a su mamá pero ella tampoco lo pudo pasar entonces, el niño empezó a decir “ese nivel es muy difícil, no me gusta”. Su padre volvió a intentarlo hasta que logró superarlo y le dijo a su hijo que se tenía que ir a trabajar, que no podía ayudarlo más. Joaquín lo saludó con un beso y un abrazo y siguió jugando. Cecilia le aclaró que ella no sabía jugar muy bien, que si perdía que no se enojara. Luego su madre le advirtió que iba a llegar Franco, un amigo de Joaquín a su casa. Él se emocionó y preguntó en cuánto tiempo llegaría mientras seguía jugando al “Crash”. La madre le respondió que debía estar por llegar y le sugirió que apague la Play, que ya había jugado bastante en el día. El niño le dijo “un ratito más”, y su madre le determinó que sólo una vez más. Apenas comenzó a jugar, Joaquín perdió pero Cecilia le dio otra oportunidad ya que recién había comenzado el juego. Cuando volvió a perder la madre le dijo: “Listo Joaquín, ya es hora de apagar” él se quejó un poco pero ella le ordenó que haga caso, que ya estaba por llegar su amigo. Mientras esperaba a Franco le pidió a su mamá el smartphone para jugar a los “Minions” pero ella le dijo que no y le volvió a repetir que en cualquier momento vendría su amigo. Mientras Joaquín aguardaba a Franco, Cecilia le sugirió que se ponga a jugar con sus autos de carrera, pero él gritó medio chinchudo “¡celular!” y su madre hizo como que no lo escuchó entonces él se puso a jugar con los autos, al mismo tiempo, miraba dibujitos animados por Disney Channel que se activaron después de haber apagado la PlayStation.

De esta forma, es posible afirmar que en la actualidad el cine, los diarios, la radio, la televisión, el teléfono, el video e Internet conforman una misma matriz tecnológica y constituyen una gran variedad de ofertas de consumo que se encuentran concentradas en manos de pocas empresas cuyo objetivo es intentar invadir el tiempo libre de los sujetos. Las TIC, además, han logrado introducirse en los hogares penetrando en la intimidad de los sujetos, lo que ha conllevado a tener que replantearse el concepto de “espacio público” y la forma en que se han pensado los lugares donde se sitúan gran parte de los consumos culturales (SInCA, 2017).

En ese marco, desde la perspectiva de la ecología de medios, se puede decir que ante la aparición de un nuevo medio el resto se reacomoda. El ambiente se reconfigura a partir de la aparición de esta nueva tecnología. Es decir, los medios conviven entre sí, pero a la vez mutan para adaptarse al nuevo ecosistema mediático.

La ecología de los medios se puede sintetizar en una hipótesis básica: las tecnologías de la comunicación -desde la escritura hasta los medios digitales- generan ambientes que afectan a los sujetos que las utilizan (Scolari, 2010). Asimismo, es necesario resaltar que “ningún medio desaparece cuando irrumpen los nuevos, no es menos cierto que ningún medio viejo permanece igual cuando se mezcla, fusiona o combina con los nuevos” (Dussel, 2010: 22). Es decir, la llegada de la telefonía celular no eliminó ni a la radio, la televisión o la fotografía, pero sí es importante destacar que las modificó ya que logró transformar el vínculo que los sujetos tenían con ellas.

En esta línea, Ong (1987) coincide en que los medios no reemplazan a los anteriores, sino que se suman al rango de opciones disponibles y a su vez determina que existen diversas razones por las cuales los sujetos modifican los motivos de uso de medios. Pero en la esfera de la cultura y las comunicaciones las tecnologías normalmente se complementan entre sí de modos complejos y a veces imprevistos (1987: 109).

Es decir, la incorporación de nuevos medios y tecnologías en el ámbito familiar han instaurado transformaciones en el hogar, determinando que el territorio privado actúa como un nodo de una red (Dussel, 2010). Si bien es necesario destacar que estos actos son diversos en relación al acceso y conectividad con el que cuentan los sujetos, es posible constatar que durante los últimos 20 años se ha incorporado al hogar una mayor cantidad de TIC a diferencia de otras épocas y se espera que a medida que pasan los años este hecho aumente y continúe (Dussel; 2010: 18).

Al comienzo fue la radio y la televisión, luego aparecieron las video-caseteras y le continuaron los DVD, las filmadoras y equipos de música a control remoto. Después llegaron las consolas de videojuegos (*Family Game*, *Sega*, *Playstation*, *Wii*, por nombrar algunas), reproductores de mp3, mp4, computadoras de escritorio, impresoras, *scanners*, *notebooks* y *netbooks*, teléfonos personales, entre otros. Todos artefactos tecnológicos que ampliaron y complejizaron el espacio hogareño creando nuevos usos y apropiaciones por parte de los sujetos así como también nuevas prácticas culturales.

Estas nuevas tecnologías ocupan un lugar en nuestra vida cotidiana otorgando nuevos usos y sentidos. Aunque es posible determinar que estos nuevos artefactos han modificado e impactado sobre tecnologías creadas en décadas anteriores. Por eso consideramos que es un error pensar que los nuevos medios y tecnologías de la

comunicación reemplazan a los viejos. Es preciso hablar acerca de una ecología de medios en donde diversas prácticas y aparatos convergen y combinan entre el ocio, el trabajo, la escuela y el hogar.

1.2 Cambios de las prácticas y hábitos culturales

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) transformaron las prácticas culturales, educativas y de entretenimiento en todos los niveles y sectores sociales. Con internet y las redes sociales, las condiciones de circulación de bienes simbólicos, discursos y contenidos se han modificado, tanto en el plano político, educativo y cultural. En este sentido, esta tesis propone concebir las TIC como entornos de mediación cultural que modifican las formas de comunicación, las interacciones entre las personas, las prácticas pedagógicas, y las formas de participación en el espacio público y privado.

La creciente expansión tecnológica involucra también al mundo infantil. Los medios y tecnologías de la comunicación son fuente inagotable de transmisión de contenidos. A través de ellas los niños interactúan, se entretienen, se comunican, aprenden. Si bien muchas veces se los vincula con la falta de atención y concentración que pueden presentar los niños al momento de hacer sus tareas o socializar con su entorno (Duek, 2013: 90), es una realidad que muchos de ellos ya nacen en un ambiente rodeado de estímulos de atención y consumo de pantallas, que los convierten en protagonistas y receptores del mundo virtual y audiovisual.

Esta situación conlleva inevitablemente a redefinir el escenario sociocultural y produce cambio en las prácticas sociales. La amplia accesibilidad de las TIC modifica las formas de comunicación, las interacciones entre las personas, las prácticas pedagógicas, y las formas de participación en el espacio público.

Durante las últimas tres décadas (Castells, 1999) se produjo una transformación mundial en las formas de almacenar, crear y distribuir información. Por medio de la expansión y acceso de tecnologías se mecanizó la producción y distribución de los contenidos. La convergencia entre la informática, la electrónica y las telecomunicaciones generó una transformación rotunda en las formas de concebir los procesos ligados a la producción, circulación y acceso, de la información y consumos culturales (Manovich, 2006). El mundo globalizado está atravesando una serie de transformaciones tecnológicas que han generado cambios en la sociedad.

Para Jenkins (2008) los nuevos medios de comunicación han sufrido un proceso de colisión con los más antiguos, logrando provocar una convergencia, y en la cual los medios anteriores forman parte de la creación de uno nuevo. Al hablar de convergencia, el autor se refiere al “flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento” (14). Y afirma que la circulación de los contenidos depende de la participación activa de las personas o los sujetos, ya que “la convergencia se produce en el cerebro de éstos” (15). Esto constituye una transformación cultural que posibilita a las personas a buscar información y establecer conexiones entre diversos contenidos.

Scolari (2008) plantea que, por medio de estas innovaciones tecnológicas, las plataformas de la red basadas en un intercambio horizontal entre pares permiten la existencia de espacios para la producción, apropiación y uso de contenidos, experiencias y conocimiento. Por su parte, Gardner (2014) afirma que con las tecnologías digitales el mundo ha logrado establecer un nuevo significado al concepto de “generación”, en tanto una “era en la que los jóvenes llegan a emplear una tecnología concreta de un modo pleno, natural y fluido” (52).

Siguiendo esta línea, Buckingham (2008) afirma que las actuales generaciones se encuentran atravesando una brecha digital generacional marcada por transformaciones en las experiencias culturales y, según el autor, esto se produce debido a que las infancias de esta última era se relacionan desde su nacimiento con los medios y tecnologías digitales.

El advenimiento tecnológico que caracteriza nuestra sociedad contemporánea ha establecido una serie de prácticas culturales y de nuevos hábitos. Las industrias culturales han focalizado el desarrollo de videojuegos que con el correr de los años ha tenido un amplio crecimiento comercial tanto en juegos *online* como *offline*, logrando captar la atención de las personas de todos los grupos etarios. El uso cotidiano de videojuegos por parte de los niños y niñas permite una variedad de procesos de aprendizaje informal en los que se suele establecer una relación democrática entre los jugadores, se basan en experiencias de ensayo y error y existe colaboración con el otro tanto cara a cara como de forma virtual (Buckingham, 2008).

“Anotaciones de campo”

30 de julio. El día estaba nublado. Llegué a la casa de Florencia alrededor de las 17:30. Ella se encontraba en su cuarto junto a su vecina jugando en la computadora a juegos online, cada una estaba sentada en una silla. Florencia manejaba el mouse de la computadora mientras que Milagros, su vecina, el teclado. Ellas jugaban al juego “Plantas versus Zombies”, y para pasar los niveles se ayudaban entre sí, cuando una de las niñas perdía, era el turno de la otra. A su vez se alentaban (“Dale, dale que ya lo pasas”, “Vos podes”). Pero cuando las niñas perdían, se quejaban y volvían a intentarlo. Estuvieron jugando alrededor de media hora, hasta que la madre de Florencia les propuso merendar, las niñas aceptaron y continuaron jugando a dicho juego por unos minutos más, hasta que Patricia, la mamá de la niña, les volvió a decir: “Chicas, la merienda está lista, vayan a tomar la leche con cereales”. Mientras merendaban, Florencia prendió la televisión y se pusieron a ver Disney Channel, luego su vecina le contó que ella siempre ve el programa televisivo “Combate”, le preguntó si lo podía poner, Florencia le dijo que no lo conocía, pero igualmente lo busco en el televisor. Mientras observan el programa, su vecina le explicó: “Son dos grupos, el verde y el rojo, compiten entre sí y van sumando puntos. A mí me gusta el equipo verde”. Las niñas continuaron viendo el programa hasta que tocaron el timbre, Patricia atendió, era la mamá de Milagros que la venía a buscar. La niña alistó sus cosas y saludó a Florencia. Una vez que se retiró su amiga, la niña se sentó en el sillón y continuó viendo el programa televisivo. Diez minutos después volvieron a tocar el timbre, era su hermana mayor, Dolores, que regresaba de su clase de inglés. Ella le abrió la puerta y la saludó, en ese momento su madre que estaba en el patio juntando la ropa, se acercó a saludarla y le preguntó si había merendado, Dolores le respondió que sí y se sentó junto a su hermana menor a ver la televisión. Estuvieron mirando “Combate” alrededor de cinco minutos hasta que Florencia le pidió a su hermana si la ayudaba a pasar un nivel del juego “Plantas versus Zombies” desde la computadora, ella aceptó y fueron hasta su cuarto e intentaron superar la partida. Dolores probó varias veces, por momentos se enojaba y golpeaba la mesa de la computadora, al mismo tiempo Florencia la incentivaba (“dale Loli”, “casi lo pasas”, “probá de vuelta”) pero su hermana le pedía que haga silencio porque la desconcentraba. Recién en el sexto intento Dolores pudo superar el nivel, una vez que lo hizo ambas comenzaron a festejar y continuaron jugando. Me retiré justo en ese momento, alrededor de las 19:00.

1.3 La transformación tecnológica y el conocimiento

Uno de los cambios evidentes del siglo XXI en relación a la expansión tecnológica se demuestra en la interactividad que poseen las TIC actualmente, ya que nos llevan a pensar en la posibilidad de intervención, reescritura, modificación y cambio de sentido de los productos ya existentes que, de alguna manera, están ahora abiertos a la resignificación. Bajo este punto de vista, determinamos que los medios y tecnologías de comunicación actuales no sólo establecen nuevas relaciones y saberes sino que, a su vez, tensionan las lógicas de aprendizaje y acceso al conocimiento existentes en el ámbito educativo.

En relación a estas transformaciones socio-técnicas, Martín-Barbero (2006) plantea que dieron lugar a un “nuevo sensorium”. Por esta razón, propone pensar las tecnologías como estrategias, como instrumentos intelectuales. Más que un conjunto de nuevos aparatos, este *sensorium* establece nuevas sensibilidades, modos de percibir, de sentir, de reconocerse y otra relación en el tiempo y el espacio.

La interacción de los sujetos en la cultura digital introduce modificaciones importantes en las variables cognitivas involucradas en los procesos de pensamiento es decir, se modifican las maneras de organizar y dar sentido a la experiencia, de conocer, de interactuar, de enseñar y de aprender. Para Coll y Martí (2001) esto se debe en principio al potencial que tienen las tecnologías para combinar lenguajes y formas de representación simbólica.

En este ambiente, internet constituye un “almacén” inagotable de información más o menos ordenada y un espacio para la interpretación y para la acción, una plataforma de intercambio para el encuentro la colaboración y la constitución de nuevas comunidades, así como también la organización de movilizaciones globales (Rafaghelli, 2018).

Uno de los mayores problemas es pensar cómo las tecnologías digitales afectan a la educación. Es evidente que los niños comienzan a hacer uso de las TIC en forma de juego: cuando comienzan hablar por teléfono, a tocar el control remoto, a mirar dibujos por la televisión o el celular. En relación a las aplicaciones educativas, fomentan la obtención de objetivos y logros educativos a través de los medios digitales. Por medio de éstas se logran exponer a los jóvenes a novedosos desafíos y formas de conocimiento proporcionando modernos modos de expresión.

Y, además, es desde la escuela donde las dimensiones y los efectos que producen las tecnologías deben ser pensadas. Ya que el problema de fondo es

cómo insertar la escuela en un nuevo ecosistema mediático y cómo seguir siendo en ese nuevo escenario el lugar donde el proceso de aprender guarde su encanto y a su vez sea la iniciación del saber y del desarrollo de pensar.

Por medio de la tecnicidad mediática, como dimensión estratégica de la cultura, es que la escuela logra introducirse en los procesos de cambio que atraviesa nuestra sociedad. Para ello, es necesario interactuar con las nuevas modalidades y soportes comunicacionales, los discursos y relatos que los medios masivos movilizan y las formas de participación ciudadana que ellos habilitan. Pero esa interacción, siguiendo a Martín-Barbero, exige superar la concepción instrumental de los medios y las tecnologías de comunicación que predominan no sólo en las prácticas de la escuela, sino en los proyectos educativos diagramados por los Estados nacionales y provinciales.

1.4 Transformaciones en las nociones de lectura y escritura

La estructura lineal de la escritura que organiza a la tecnología libro ha comenzado a perder su centralidad. Las nociones de lectura y de escritura se están modificando y esto se debe al auge y la transformación de nuevos soportes de la información.

Niños y jóvenes viven en un contexto físico-virtual. Estas nuevas generaciones pueden disponer de muchísimos datos y contenidos a la vez, por lo que no aprehenden, integran, ni sintetizan la información como sus ascendientes. Ya no tienen “la misma cabeza” (Serres, 2013).

La escritura brindó el modelo para el habla y convierte algunos aspectos del lenguaje -como las palabras- en objetos de conciencia. Se pasó, de este modo, del pensamiento acerca de las cosas a un pensamiento acerca de las representaciones de esas cosas. En esta línea, Ong (1987) sostiene que la escritura no es un mero anexo del habla sino una forma de tecnologizar la palabra, “puesto que traslada el habla del mundo oral y auditivo a un nuevo mundo sensorio, el de la vista, transforma el habla y también el pensamiento” (87). De esta forma se inició lo que la imprenta y la computadora sólo continúan: la separación de la palabra del presente vivo.

Pero las tecnologías, en la concepción de Ong, no son sólo recursos externos, sino que constituyen modificaciones interiores de la conciencia, estimulándola. La escritura, en este caso, generó una distancia que posibilita comprender y contemplar los propios pensamientos (ya que la palabra escrita objetiva el pensamiento). A su

vez, las estructuras presentadas por este modelo-tecnología que constituye la escritura, tienden a ser tomadas como hechos dados objetivamente. Por eso, una vez interiorizada, se hace extremadamente difícil pensar por fuera del esquema que establece la cultura letrada. La relación entre habla y escritura pone de manifiesto lo estrecho que es el límite entre aquello que en el hombre es natural y lo que constituye un artificio: mientras que el habla es una cualidad innata, la escritura es un artefacto cultural; pero paradójicamente “lo artificial es natural para los seres humanos” (Ong, 1987: 85).

Bajo esta línea, Serres determina que la invención de la escritura y de la imprenta generaron una gran conmoción en las culturas. “Vivimos juntos hoy en día como hijos del libro y nietos de la escritura” (2013: 20). El escrito se encuentra impregnado en todo el espacio, tal es el punto que las tecnologías todavía no han podido reemplazar.

“Anotaciones de campo”

Camila:-En la escuela ¿ven películas, usan cosas tecnológicas?

Bautista:-No, nosotros en la escuela tenemos tecnología y algunas veces usamos el equipo de letras.

Camila:-¿Cómo es eso?

Bautista:-Tenés que escribir palabras que empiecen con la P, con la U.

Camila:-¿En la computadora?

Bautista:-No, es un equipo de letras que se forman palabras.

Por esta razón, lo electrónico no se ha liberado del todo del libro, esto se debe a que la pantalla de la computadora se abre como un libro aunque implique ser algo muy distinto a él (con diferente formato).

Ante la constitución de estos sujetos en la sociedad contemporánea, ¿qué representaciones de la escritura se construyen a partir del uso de tecnologías digitales?

“El imaginario cultural del aprendizaje de la lectoescritura de la educación moderna del siglo XIX, escritural y homogeneizador, fue siendo reemplazado en esta última década por la promoción de la formación de competencias ligadas a la expresión verbal, los conocimientos de computación, la aptitud para comunicarse y resolver problemas, entre otras, que comenzaron a ocupar un lugar preciso en los currículum: desplazamiento hacia las

habilidades de los sujetos, muchas de ellas ligadas a la comunicación”. (Carli, 2001: 12)

1.5 Leer y significar en el siglo XXI: las competencias transmedia

Para ahondar en las distintas formas y facetas que ha tenido la lectura y la apropiación de las TIC en la infancia, nos remitiremos a la idea de competencias transmedia. ¿Qué entendemos por esta noción?

En las dos últimas décadas el concepto de alfabetismo se ha expandido adoptando diversos términos a lo largo de la historia. Para Scolari (2018), el alfabetismo cuenta con un lenguaje basado en el texto escrito, y su objetivo es crear lectores críticos y escritores. Anteriormente, el alfabetismo se encontraba vinculado al proceso de creación e interpretación del texto escrito. Basándonos en la pedagogía de Paulo Freire, la alfabetización no se trataba sólo de enseñar a leer y escribir: había que enseñar a interpretar críticamente lo que se leía para que el lector-escritor se asumiera plenamente como transformador de la sociedad.

Con el advenimiento de los medios masivos de comunicación –sobre todo la televisión en la década de 1960- se da un giro radical en cuanto al entorno cultural, obligando a investigadores y educadores a ampliar el alcance de su intervención. En ese contexto, surgió el alfabetismo mediático (*media literacy*) caracterizado por un lenguaje multimodal, en el cual el soporte mediático se encuentra constituido por los medios impresos, audiovisuales y digitales. Este nuevo alfabetismo se presentó como un nuevo repertorio de competencias que permitirá especialmente a los jóvenes, analizar, evaluar y crear mensajes en una amplia variedad de modos de comunicación, géneros y formatos, teniendo como objetivo crear espectadores críticos y en algunos casos productores.

Ahora bien, debido a los cambios tecnológicos se han generado debates sobre la emergencia de otro tipo de alfabetizaciones y la pertinencia de definiciones del alfabetismo mediático. ¿Aún es posible hablar de alfabetismo mediático en un contexto donde el modelo de emisión de uno-a-muchos (*broadcasting*) está siendo reemplazado por el paradigma de comunicación de muchos-a-muchos (*networking*)? Por eso mismo, creemos que es necesario hablar de competencias transmedia. Éstas hacen hincapié en las prácticas de uso de medios y tecnologías de comunicación que desarrollan los jóvenes fuera de las instituciones formales de aprendizaje.

Scolari (2018) ha identificado diversas habilidades que se podrían considerar competencias básicas del alfabetismo transmedia que van desde “jugar (la capacidad de experimentar con el entorno como forma de resolución de un problema), hasta interpretar (capacidad para adoptar identidades alternativas con el objeto de la improvisación y el descubrimiento), la apropiación (capacidad para ampliar y remezclar el contenido de los medios creando significado), juzgar (capacidad para evaluar la fiabilidad y credibilidad de distintas fuentes de información), la navegación transmedia (capacidad para seguir el flujo de historias e información a través de múltiples modalidades), navegar por la red (capacidad para buscar, sintetizar y difundir información), y negociar (capacidad para moverse por distintas comunidades y discernir y respetar múltiples perspectivas, y aprehender y seguir normas distintas)” (Scolari, 2018: 19).

Este tipo de alfabetismo transmedia es un conjunto de habilidades, prioridades, prácticas, estrategia de aprendizaje y formas de compartir que se llevan a cabo en el contexto de las actuales culturas participativas. Si la alfabetización tradicional (lectoescritura) hacía hincapié en los libros o la alfabetización mediática en la televisión, radio y cine, este nuevo concepto sitúa a las redes digitales y los medios interactivos en el centro de su experiencia práctica y analítica.

Otro elemento importante de este nuevo alfabetismo es el espacio de aprendizaje. Sabemos que el ambiente institucional en el que se dan las formas tradicionales de alfabetización es la escuela, pero en la actualidad, las nuevas generaciones están desarrollando competencias por fuera de las instituciones escolares (de *YouTube* a los foros *online*, las redes sociales y blogs).

No obstante, los ámbitos de enseñanza constituyen un elemento fundamental para este tipo de competencias. En la alfabetización tradicional, el profesor actúa como mediador entre el texto y el alumno, asegurándose que el escrito sea interpretado por los estudiantes. A su vez, ocupa el rol como autoridad del conocimiento logrando facilitar el conocimiento, es un actor que introduce a los alumnos en un proceso de aprendizaje de carácter participativo. A partir de la implementación de estas nuevas competencias el profesor puede ser definido como un actor descentralizado y flexible que impulsa una enseñanza que va desde abajo hacia arriba.

Así vemos, entonces, cómo se pueden lograr diversas apropiaciones tanto dentro como fuera de las instituciones educativas. Y, como afirmamos anteriormente,

indagar sobre las prácticas y procesos de apropiación tecnológica implica comprender los vínculos que las infancias establecen con la tecnología, ya sea desde un punto de vista individual, familiar, grupal o institucional.

1.6 Culturas participativas y aprendizaje informal

Las nuevas culturas participativas representan entornos ideales de aprendizaje informal. Para Jenkins (2008), las competencias del juego, interpretación y navegación son obtenidas por las nuevas generaciones a través de su participación en las comunidades de aprendizaje informal que rodean la cultura popular. Los jóvenes actuales hacen uso de una serie de habilidades tecnológicas en sus vidas en red que conllevan a la percepción de la producción y circulación mediática.

En relación a esta temática, Jenkins (2008) describe a las narrativas transmediáticas como productoras de nuevas formas de distribución de la información, logrando expandir la capacidad de generación creativa de los usuarios. Por medio de la participación de diversos medios y lenguajes se establece la construcción de un amplio universo narrativo transmediático que va desde mezclar libros y cómics, gestionar un canal de *YouTube*, superar niveles en un videojuego, realizar un vivo en *Instagram*; crear videos, escribir, editar fotografías, descargar películas y ver series desde *Netflix*, administrar una *fanpage* en *Facebook*, entre otras actividades.

“Anotaciones de campo”

Domingo 7 de julio. El día estaba soleado. Llegué a la casa de Juan Ignacio alrededor de las 16 horas. Cuando ingresé al hogar; su madre estaba terminando de secar los platos; su hermana, Milagros, veía televisión y él junto a Valentín, su hermano mayor, jugaban al fútbol en el patio de su casa. Hacía un rato que estaban jugando al fútbol porque Valentín le ganaba 4 a 2 a Juan. Los saludé de lejos, pero su hermana Milagros cortó el partido para contarles porque estaba en su casa. Ellos se miraron y continuaron jugando. Luego de unos quince minutos, seis niños en bicicleta se acercaron hasta el patio de la casa del niño y lo invitaron a jugar al fútbol en la cancha principal del country. Automáticamente él cortó el juego y lo invitó a jugar con sus amigos. Valentín le negó la invitación ya que le dijo que iba a ir un amigo a su casa y ya estaba por llegar.

Juan le dijo a sus amigos: “Ahí voy, banquen que le avisó a mi mamá”, corriendo se fue a la cocina y le avisó a su madre. A lo que ella le respondió “Bueno, pero llevá el celular por

cualquier cosa que pasé". Juan agarró la bicicleta, plata y su smartphone y se fue pedaleando con sus amigos hasta la cancha situada en la entrada del country.

Cada uno iba en su bicicleta, mientras andaban, uno de los chicos ingresó a Spotify desde su smartphone para poner música, al mismo tiempo, algunos hablaban sobre el Fortnite (videojuego) y los trucos necesarios para poder avanzar los niveles y otros se sacaban selfies. Una vez que llegaron a la cancha tiraron todas las bicicletas en el césped y escucharon canciones de Paulo Londra, mientras que otros hablaban entre sí y usaban sus smartphones para mirar historias en Instagram. Luego de 10 minutos decidieron jugar un partido de fútbol. Uno de ellos era el que dirigía el grupo y tomaba las decisiones en cómo se conformaba cada equipo. Pasada la media hora de juego, los chicos estaban cansados y decidieron ir a merendar al bar del country. Los siete se sentaron en una mesa, cada uno revisaba su smartphone y miraban las historias y fotos en Instagram.

-¿Viste cuántos me gusta tiene Gonzalo en esta foto?- preguntó León a Juan.

-¿Cuántos?- respondió.

-87.

-Re poquitos. Yo llegué a tener 150.- dijo Homero.

-Y yo 200- agregó otro.

Mientras esperaban que los atiendan en el bar.

-Selfie- dijo Renato y todos posaron para la foto -ahora cuando me traigan la comida voy hacer un vivo- mientras continuaban charlando sobre Instagram.

Una vez que les trajeron la comida, Renato comenzó hacer el vivo por Instagram. Al comienzo no hablaba ya que esperó que haya bastantes seguidores para comenzar a conversar. Durante esos minutos, sus amigos lo cargaban porque solo dos personas habían ingresado al vivo, pero más tarde logró llegar a veinte. Las personas que ingresaron a ver el video eran compañeros y amigos del colegio y del club. Durante el vivo filmó lo que estaba comiendo cada uno de los niños en el bar y respondían preguntas que les hacían sus amigos y amigas.

Siendo ya las 17:30 una de las madres de los chicos lo llamó por teléfono para decirle que vuelva a su casa porque ya era tarde. El niño le contó al resto que se tenía que ir y todos terminaron haciendo lo mismo. Cuando Juan llegó a su casa, su mamá le ordenó que se fuera a bañar. Una vez que se bañó, se puso a jugar con la PlayStation al Fortnite durante una hora. Me retiré justo en ese momento, aproximadamente a las 19:30 horas.

Resulta evidente que todas estas competencias no son enseñadas en las instituciones educativas, en algunos casos estas se pueden adquirir en el hogar por medio de familiares cercanos o en su mayoría en espacios informales de interacción (Scolari, 2018). A su vez, las estrategias informales de aprendizaje han estado presentes mucho antes que los sistemas educativos formales, como las bibliotecas, museos e iglesias. Hoy a través de los sitios webs, las comunidades en línea y las redes sociales se han logrado expandir las tradicionales formas de aprendizaje (Scolari, 2018: 83).

Pero, ¿qué es el “aprendizaje informal”? La definición clásica del concepto procede de Coombs y Ahmed (1974): la educación informal es el proceso de “duración vital a través del cual cada persona adquiere y acumula conocimiento, competencias, aptitudes y nociones profundas a partir de su experiencia cotidiana y de su simple participación en un entorno dado” (1974: 8). Parte de estas prácticas se crean en espacios de semejanza permitiendo ofrecer oportunidades para el aprendizaje, logrando visualizar puentes en los que las diferencias de sexo, edad y clase desaparecen bajo el ejercicio de las habilidades que agrupan a los individuos.

Ahora bien, el aprendizaje informal se encuadra dentro de un proceso de suma importancia para el ser humano ya que este permite transmitir y obtener diversos conocimientos, valores, costumbres, tradiciones, ideologías que se asocian a una sociedad. De esta forma, podemos determinar la existencia de una naturalización de los procesos tecnológicos, educativos y formativos que surgen de habilidades o competencias informales que posibilitan acceder a oportunidades del desarrollo social.

Este tipo de aprendizaje mantiene una relación con los procesos de desarrollo desde las capacidades que admiten el acceso a la información y ciertas libertades que permiten oportunidades de transformación en niveles desiguales de acceso. Pero no solo debemos tener en cuenta los objetos y aplicaciones ligados a la tecnología, sino que debemos observar el desarrollo en que la tecnología queda inmersa en las prácticas de los sujetos. Bajo esta línea, Piscitelli (2009) afirma que hay que “abordar los procesos mediáticos tecnológicos en curso mucho más dinámicamente, recurriendo a más herramientas analíticas, lejos de toda mirada maniquea” (155).

En este sentido, por medio de las prácticas socio-tecnológicas podemos reconocer un nuevo tipo de tecnicidad. Esta misma se basa en un contexto de red (*networking*) diferente al de los medios de comunicación que tradicionalmente producen una audiencia pasiva (*broadcasting*). Por medio de las competencias transmediáticas el usuario no sólo es capaz de discernir ante la amplia información si no que logra reconstruirla a partir de su uso y apropiación.

1.7 Infancias de la nueva era

Otra de las transformaciones que afronta el siglo XXI en relación al avance de la comunicación digital se relaciona con las infancias. Algunos especialistas (Buckingham: 2008; Gardner y Davis, 2014; Duek, 2013; Scolari, 2018) determinan que en un mundo repleto de estímulos, los niños tiene la posibilidad de decidir qué, cómo y cuándo quieren consumir los medios y tecnologías de la comunicación.

Al respecto, el psicólogo santafesino Germán Gaydou indica que “en la actualidad, la vida a través de la pantalla es algo central en los niños y en adolescentes, muchos manifiestan querer ser *YouTubers* cuando sean grandes, surge como un proyecto de vida en ellos. A su vez los juegos en red surgen como un modo de vincularse con otros niños de manera virtual”.¹

En tanto, la psicóloga santafesina Cecilia Cetta especifica que para la mayoría de los niños que visitan su consultorio “las tecnologías consisten en ser un instrumento recreativo, a esto no lo vi asociado en el discurso de los niños con el aprendizaje aunque el adulto si pudiera transmitir algo en ese sentido”. En relación al aprendizaje con TIC, Cetta además expresa que los niños “no manifiestan que aprenden por medio de la computadora, sí que utilizan videojuegos e incluso he escuchado a niños menores de 10 años decir que quieren ser *YouTubers*”.²

Las nuevas infancias se configuran con los rasgos que adoptan las actuales sociedades electrónicas y mediatizadas (Carli, 2001). La constitución de la niñez sólo es posible de analizarse en la tensión que se produce entre la intervención adulta y la experiencia del niño, entre lo que la autora denomina “la construcción social de la infancia” y la historia perteneciente a cada niño. La contemporaneidad, al

¹ Psicólogo Germán Gaydou, Matrícula N° 5549. Entrevista realizada el 14 de junio de 2018 en la Ciudad de Santa Fe.

² Psicóloga Cecilia Cetta. Matrícula N° 882. Entrevista realizada el 13 de junio de 2018 en la Ciudad de Santa Fe.

estar hipermediatizada, dificulta el hecho de dar forma a un nuevo imaginario sobre la infancia.

Ahora bien, si la infancia es una construcción cultural y social, los cambios que se den en su configuración y desarrollo van a estar relacionados con el espacio y tiempo que se desenvuelven. Por esta razón, las infancias contemporáneas se identifican como adultizadas, signadas por otras maneras de experimentar el mundo, vinculadas con otras edades (Postman, 1994); y los adultos, en consecuencia, son los que desconocen la información que rodea a sus hijos y el entorno de consumo en el que crecen.

Por tanto, está ocurriendo un cambio social en el cual la vida cotidiana de los niños pertenecientes a diversos sectores económicos no se distingue de la de los adultos, en la medida que ambos sujetos realizan casi las mismas tareas; por ejemplo, dándole un uso similar a los dispositivos electrónicos y accediendo a un mismo tipo de información. Esto conlleva a que los niños se vuelvan autónomos a temprana edad, lo que se genera como consecuencia una ausencia de la infancia.

Sin embargo, este “borramiento” de las diferencias entre niños y adultos tampoco permitiría afirmar que la infancia desaparece. De acuerdo con Carli (2001) y Duek (2013), la infancia es una construcción cultural y las formas que asume están íntimamente relacionadas con las condiciones materiales y simbólicas de existencia. Por otro lado, Postman (1994) afirma que los medios masivos de comunicación barrieron con el concepto de infancia construido por la escuela al punto de llegar a sostener la “desaparición de la infancia”. Debido a que los medios electrónicos la están reconfigurando, al facilitar el acceso a la información y al conocimiento.

Capítulo Dos

La inclusión de las TIC en la educación escolar

En la actualidad, las personas viven en un mundo atravesado por tecnologías informáticas y digitales. Las cuales han transformado los procesos expresivos, cognitivos y creativos y, consiguientemente, tensionan las prácticas de enseñanza y aprendizaje en las instituciones educativas.

En ese marco, partimos de la hipótesis de que a medida que avanza la escolarización de los niños y niñas, sus prácticas y significaciones sobre las tecnologías adquieren un carácter más variado, complejo y diverso. Es decir, los niños y las niñas no solamente atraviesan un proceso de maduración sensorial y cognitiva, sino que también la etapa de escolarización modifica su relación con las TIC.

Debido a que el uso de estas tecnologías está dado por cómo las utilizan en el entorno que habitan, suponemos que cuando los niños se insertan en el ámbito educacional su relación con las tecnologías se modifica. En efecto, su uso no se encuentra ligado sólo al entretenimiento, el ocio o el juego, sino que las utilizan para socializar con otros y ampliar su universo de aprendizaje con fines de estudio, lectura y producción de contenidos.

El objetivo de este capítulo, entonces, se basa en analizar las transformaciones producidas por la expansión de las TIC en los niveles expresivo, cognitivo, comunicacional, cultural y educativo. Haremos énfasis en las experiencias y antecedentes en el ámbito nacional y como en la provincia de Santa Fe.

2.1 El aprendizaje formal: ingreso de las TIC en el ámbito escolar

Las TIC transformaron los procesos sociales y culturales de los fenómenos comunicacionales, con eje en la interactividad y su incidencia sobre el desarrollo del conocimiento. En este sentido, Martín-Barbero (2006) determina que estamos frente a una innovación en las formas de producir y circular conocimientos.

En esta última década atravesamos una reestructuración de lo que entendemos por fuentes conocimiento, criterios de verdad y autoridades cognoscitivas reconocidas. En pleno siglo XXI, nos encontramos frente a un cambio de época en el cual debemos reorganizar la enseñanza pensándola a partir de nuevos rasgos de

producción de saberes, como lo son la hipertextualidad, la interactividad, la colectividad y la conectividad (2006:33).

Esta situación no puede dejar de lado a la escuela ya que es una institución basada en un tipo de organización del saber, jerárquica y centralizada. La integración tecnológica en el ámbito educacional ha evolucionado de forma gradual en los últimos años. Según Cabello (2017), la apropiación de los recursos digitales con sus prácticas y realizados en un determinado contexto son intercambios que implican aprendizajes que se desarrollan de manera informal y entre pares que tiene una gran importancia social. Los aprendizajes de apropiación tecnológica parten de una mirada pedagógica superada: la repetición, la copia y la exploración sin rumbo. Al comienzo los niños actúan por inercia ya sea imitando o copiando a otros sujetos (padres, hermanos, otros niños) pero esto luego se convierte en una etapa superior de conocimiento y de desarrollos de habilidades en torno al uso y apropiación de la digitalización.

En cuanto a la educación con TIC y su relación con lo lúdico, el psicólogo Germán Gaydou observa que “la escuela es un ámbito en el cual los juegos tradicionales aún tienen su lugar. En algunas ocasiones se establecen charlas sobre el uso responsable de tecnologías y los cuidados que tienen que tener los estudiantes. En términos generales, la escuela es un espacio en el cual los niños pueden jugar de otra forma por fuera de las tecnologías digitales”.³

Sin embargo, uno de los motivos por el cual se desarrollan juegos y actividades tradicionales podría llegar a ser que los estudiantes no tienen permitido el uso de dispositivos móviles con acceso a Internet en el ámbito escolar.

La directora del Nivel Inicial del Colegio “Inmaculada Concepción” de Santa Fe, Roxana Prado, explica que en esa institución “se trabaja a través de una plataforma digital con actividades sugeridas para la familia, y en la sala con videos, cuentos, canciones, películas y juegos en la pantalla digital. Pero los alumnos no utilizan dispositivos (*tablet*) en el aula, sólo lo hace la docente, como recurso pedagógico. En clases se implementan los dos procedimientos (jugar con lo tradicional y con lo digital), se busca que el niño explore, aprenda y a la vez se entretenga”.⁴

³ Germán Gaydou, Matrícula N° 5549. Entrevista realizada el 14 de junio de 2018 en la Ciudad de Santa Fe.

⁴ Roxana Prado, Directora del Nivel Inicial del Colegio “Inmaculada Concepción”. Entrevista realizada el 12 de junio de 2018 en la Ciudad de Santa Fe.

Por lo expuesto, entonces, los niños menores de 10 años no asocian el uso de TIC con lo educativo, mucho menos se representan la idea de que con su uso “están aprendiendo algo”. Se evidencia lo que afirma Scolari (2018) respecto de la educación informal: es “el proceso de duración vital a través del cual cada persona adquiere y acumula conocimientos, competencias, aptitudes y nociones profundas a partir de su experiencia cotidiana y de su simple participación en un entorno dado” (2018: 84).

Es decir, el uso y la interacción que los jóvenes hacen de las TIC constituyen una experiencia educacional compleja que da como resultado ciertas recomendaciones dirigidas a adultos, padres y educadores. Ellos deben encontrar forma de concebir las nociones de aprendizaje y educación poniendo en valor conocimientos constituidos en ámbitos informales logrando enriquecer la educación formal de los jóvenes. Pero, además, entender que las formas de aprendizaje fuera del marco escolar son tan relevantes como para que estas competencias se incluyan en las currículas y puedan desarrollarse en clase.

2.2 Escuela y tecnología

La institución escolar siempre fue poco permeable a la incorporación de tecnologías, debido a que solo algunas han formado parte del proceso de aprendizaje en el aula. Se puede decir que la escuela tal y como la conocemos hoy es un sistema socio-técnico surgido en la Modernidad y basado principalmente en una tecnología: pizarrón-tiza.

En este sentido, desde mediados del siglo XIX, el salón de clases ha rechazado la implementación de ciertas tecnologías en el aula siendo la tiza y el pizarrón, junto a la fotografía y los libros de texto, los medios de expresión implementados en ese entonces para expandir la intervención de los maestros en la clase. A través de estas herramientas, el docente logra transmitir hechos, conocimientos y valores (Cuban, 1986).

Durante el siglo XX se han implementado nuevos artefactos con la idea de fomentar la adquisición de saberes; entre ellos, las películas, la radio, la televisión, las computadoras y los programas.

En general, la noción de medios ha sido llevado al ámbito educativo con el fin de criticarlos y cuestionarlos, estableciendo que el código cultural de la escuela está mejor valorado que el que implementan los medios.

En relación a esto, Scolari (2014) señala que la escuela siempre receló de las tecnologías. En la década de 1960, la pantalla televisiva entró de manera masiva en todos los hogares, pero la escuela se replegó sobre sí misma y cerró sus puertas a “esa cosa que distraía a los niños”. Distinta fue la recepción del cine, ya que los ciclos de cine-debate han sido entendidos como un buen recurso. Aunque después de unos cuantos años, la televisión finalmente fue aceptada en ámbitos escolares cuando se convirtió en “televisión educativa”: un formato que apenas explotaban los recursos del lenguaje audiovisual.

Cuando una tecnología ingresa en el ámbito educacional se generan dificultades y rechazos en todo el sistema. Para la escuela, la innovación tecnológica es potencialmente disruptivo, distrae. Si un artefacto que no conforma el paradigma socio-técnico ilustrado moderno es incorporado a la escuela, se ponen en tensión las lógicas pedagógicas vigentes y las relaciones de saber y poder que las sostiene. Es decir, al principio es considerado como una innovación que se instala en el aula estableciendo una mejora en la productividad y en la adaptación de la escuela a los cambios tecnológicos que se están dando en la sociedad (Cuban, 1986).

De esta manera, con el paso del tiempo, y una vez que la nueva tecnología ya está presente en la escuela, los docentes empiezan a participar en las discusiones sobre cómo instalarla y usarla efectivamente. Sin embargo, “algo de lo que alguna vez fueron las innovaciones para las generaciones anteriores de los maestros se convirtieron en prácticas convencionales y duraderas para los posteriores” (Cuban, 1986: 65).

A partir de esto es necesario afirmar que con el paso del tiempo, algunas prácticas de aprendizaje se han reformulado y los maestros implementaron cambios. Esto se logró debido a que las tecnologías incorporadas respondieron a las necesidades de la clase. De esta forma, los docentes han logrado variar las prácticas educativas cuando una innovación tecnológica les facilitó o ayudó a mejorar su labor y las adaptaron a la vida educacional y a la cultura escolar. Sin embargo, los maestros adhieren a una innovación cuando las adoptan a sus prácticas habituales aunque no intentan revolucionarlas (Rolandi, 2012). Por esta razón, el docente continúa siendo el encargado de controlar la clase y definir si admitir o no nuevas tecnologías.

Tras varios años de investigación, Cuban (1986) afirmó que mejorar la productividad del aula por medio de innovaciones tecnológicas ha generado cambios en las prácticas docentes sin poder probar de forma clara que la institución es más

eficiente luego de la incursión de las películas, la radio, las computadoras o la televisión educativa. Aquellos responsables de la política educativa decididos a cambiar la forma de trabajo en el aula deben comprender que una transformación pedagógica requiere de un cambio en el que los profesores se encuentran conformes y crean en él (Cuban, 1986).

Vale decir que, si bien el escrito de Larry Cuban pertenece al año 1986, creemos necesario mencionarlo en nuestro trabajo, ya que encontramos ciertas regularidades que coinciden en nuestra actualidad en relación a los procesos de incorporación de nuevas tecnologías en el aula. Es decir, hoy en día el advenimiento de nuevas TIC en las instituciones escolares continúan generando problemas y discusiones acerca de su incorporación.

2.3 Impacto de las TIC en la educación argentina

La expansión de las TIC se está convirtiendo en un factor constitutivo de las prácticas culturales, económicas y educativas (Castells, 1999). Bajo esta línea, el sistema educativo argentino empezó un proceso de incorporación de tecnologías informáticas en el aula, tanto en las escuelas de nivel primario y medio como en los ámbitos académicos. En relación a esto, es posible tomar como modelo las experiencias del “Programa Conectar Igualdad” y el “Programa Primaria Digital” en nuestro país, ya que desde que fueron creados en 2010 y 2012, respectivamente, tuvieron un alto impacto a nivel nacional. A su vez, se complementaron con planes similares de los gobiernos provinciales (en Santa Fe, se implementó “Tramas Digitales” en 2008). Con todo, con el correr de los años se logró que muchos docentes y estudiantes utilicen las computadoras en su vida cotidiana, laboral y educativa.

2.3.1 Programa Conectar Igualdad

A mediados de la década de 1990 se llevaron a cabo diversos programas que tenían como objetivo establecer prácticas pedagógicas y contenidos curriculares en relación a la “Sociedad de la Información”. Se determinó que las escuelas se encuentren dotadas por una sala informática compuestas por computadoras de escritorio, a la cual los alumnos asistían junto con un docente especializado en el tema para adquirir habilidades digitales.

Luego se popularizó el programa de otorgación de *netbooks* conocido como “modelo 1:1” propuesto por Nicholas Negroponte para África, Asia y América Latina. Así, en el año 2004 en nuestro país se llevó a cabo una política de integración de TIC que incluyó el inicio del portal *Educ.Ar* (<https://www.educ.ar>) en producción de contenidos y capacitación destinados a docentes. Luego se implementó el Programa Conectar Igualdad (2010-2015), que tuvo como objetivo la inclusión tecnológica de la escuela secundaria, el fomento del trabajo colaborativo entre docentes y alumnos, la democratización del acceso al conocimiento y finalmente la construcción de una ciudadanía digital.

Su instalación se basó en la implementación de una política a nivel nacional que adopta el Modelo 1 a 1 en los subsistemas educativos de gestión estatal. A su vez, se realizó la adecuación de infraestructura y entregas de equipamiento; se conformó la producción de contenidos y software; se ampliaron los recursos para la capacitación docente; se constituyeron equipos a nivel nacional; se crearon la Especialización Docente en Educación y TIC que intentó acercar una formación unificada para todos los profesores que la cursan. A partir de esto, lo que hasta entonces eran los planes propios del Ministerio de Educación cambiaron de escala y se transformaron en una política nacional.

Sin embargo, la introducción de *netbooks* en el aula fue –en términos generales– rechazada por parte de los docentes. La misma se encontraba asociada a recursos didácticos o potenciadores de la enseñanza, elemento que rompe el orden del espacio educativo, necesidad de rediseños curriculares, transformación del tiempo-espacio escolar (aula extendida-expandida), redefinición del rol del docente, entre otras. Esta situación modificó la relación entre los estudiantes y entre docentes, así como también se replantearon algunas lógicas pedagógicas tradicionales.

A través de la Encuesta Nacional sobre Integración de TIC en la Educación Básica realizada por UNICEF (2015), podemos darnos cuenta de la subutilización de los artefactos disponibles. Uno de los resultados más significativos indica que sólo el 47% de los docentes entrevistados afirmó que trabaja con computadoras en clase, un 33% utiliza internet, un 34% incorpora un televisor y un 11% encuentra fines educativos al teléfono celular. Asimismo, “es importante considerar que aún existe un porcentaje de escuelas de educación básica en las cuales los estudiantes y los docentes no disponen de computadoras para enseñar y aprender: este conjunto de

instituciones representa el 18% del total del sistema, pero se concentra más en el sector estatal que en el subsistema privado” (UNICEF, 2015: 80).

De forma más escasa aparece el uso pedagógico del teléfono celular (11%) y de los videojuegos (2%). Con respecto al equipamiento, en 9 de cada 10 de las escuelas hay un kit tecnológico básico (computadoras, televisor, reproductor de DVD), si bien se observan diferencias significativas por nivel y al interior de ellos. En materia de acceso a Internet, red interna y computadoras para uso administrativo las primarias están menos equipadas que las secundarias. En el nivel primario se observa que las escuelas estatales tienen menos cantidad de computadoras para docentes y estudiantes que las privadas (67 % ante 85 %), también menos acceso a proyector o cañón (49 ante 76 %), conexión a Internet (35 versus el 71 %) o disponibilidad de intranet (23 versus 53 %).

En tanto, en el nivel secundario, las privadas suelen tener más acceso que las públicas a Internet para el uso pedagógico (78% y 45%, respectivamente), computadoras para docentes y estudiantes (91% y 87%), computadoras para uso administrativo (99% versus 88%), reproductor de DVD (94% y 83 %) y proyector (81% versus 62%). No obstante, las secundarias estatales registran mayor acceso que las privadas en disponibilidad de una intranet (60 ante el 54%) y servidor escolar (57% ante el 32%).

Bajo esta línea, Morales (2009) y Vacchieri (2013) sostienen que la incorporación de tecnologías informáticas puede resultar favorecedora para la tarea educativa aunque consideran que es complicado si no existen las condiciones institucionales adecuadas (falta de apoyo de los niveles directivos, condiciones laborales del colectivo docente poco propicio, entre otras). Por esta razón el Programa Conectar Igualdad puede ser considerado como un caso paradigmático que permita evidenciar las tensiones institucionales y culturales que conllevan a provocar las políticas públicas.

2.3.2 Programa Primaria Digital

En el mismo sentido, en el año 2012 se implementó el Programa Primaria Digital. La propuesta consistió en actualizar la escuela primaria para cumplir con el objetivo de formar ciudadanos digitales, y contempló la distribución de Aulas Digitales Móviles (ADM), o “carritos”: esto implicó equipamiento pero también el desarrollo de un entorno multimedial acorde a las propuestas y objetivos del nivel.

Las similitudes con el modelo implementado en la escuela media son muchas en cuanto al equipamiento. Sin embargo, el abordaje pedagógico fue distinto. Para el alumno de secundaria la computadora estaba disponible en todo momento, incluso en su hogar; pero en el modelo de educación primaria, los equipos están administrados completamente por el docente, quien genera las condiciones para que el proceso de enseñanza y aprendizaje se constituya en un ejercicio de construcción colaborativa. Otra de las diferencias está dada en que el universo de interacción es más controlado y acotado, ya que en primaria hay un servidor web por aula, dándole a cada maestro la posibilidad de controlar exactamente con cuáles sitios los alumnos pueden interactuar.

En cuanto al equipamiento, cada una de las ADM está conformada por una pizarra digital interactiva, un proyector digital, parlantes multimedia, impresora multifunción, un servidor de aula, *pendrives*, una cámara de fotos digital con capacidad de grabación de video en HD, 30 *netbooks* y un *router* inalámbrico para conectar los equipos, todo esto integrado en un carro de transporte y guarda que permite a su vez la recarga de las baterías de las portátiles.

2.4 La situación en Santa Fe

Ante la reseña de investigaciones y antecedentes teóricos y empíricos existentes en Argentina y en América latina sobre la problemática que aborda esta tesis, nos encontramos con que existen escasos estudios sobre nuestro tema de investigación. Esta vacancia teórica y empírica en la región -específicamente en la ciudad de Santa Fe- posibilita que realicemos nuestro trabajo desde un lugar novedoso y exploratorio, que puede contribuir al campo de estudios de la comunicación y cultura.

Por esta razón, nos preguntamos cómo son las apropiaciones y significaciones de los niños y niñas en Santa Fe en relación a las TIC, y para eso tomamos los últimos datos actualizados y disponibles, y el testimonio de algunos entrevistados, de modo de aproximarnos a algunas experiencias y análisis.

En la ciudad de Santa Fe, de acuerdo al Ministerio de Educación de la provincia, se realizó una Encuesta Anual de Hogares Urbanos (EAHU), la cual brinda ciertos indicadores TIC que pueden servirnos para pensar la problemática.

Estos datos corresponden al tercer trimestre del año 2011 (esta es la última actualización oficial), correspondientes a los Aglomerados Gran Rosario, Gran Santa

Fe ⁵ y Resto de la Provincia. “Como anteriormente no se registraban antecedentes que documenten el uso de TIC en la provincia de Santa Fe, se decidió realizar esta encuesta en la que se logró obtener resultados más acabados acerca de lo que sucede en nuestra provincia”, explica Celeste Gosso, empleada del Ministerio de Educación.⁶

Dicha encuesta surgió bajo el marco del Programa de Actualización Metodológica que lleva a cabo la Dirección de Metodología Estadística y la Dirección de Encuesta Permanente de Hogares, junto con el INDEC y las Direcciones Provinciales de Estadística. Allí se obtuvieron datos acerca de la disponibilidad de bienes TIC en los hogares, lugar y cantidad de horas acerca de su consumo, y otros detalles más.

Teniendo en cuenta la disponibilidad de bienes TIC (radio, televisión, teléfono fijo, teléfono celular, computadora, Internet móvil, Internet fija) en los hogares del Gran Santa Fe en 2011, se detectó que la radio (97,4%) y la televisión (97,9%) son las más consumidas por los santafesinos. Bajo este mismo eje, los niños y niñas de 10 años y más afirmaron que el artefacto que utilizan principalmente es el celular (73,2%), en segundo lugar la computadora (58,6%), y en tercer lugar ambos medios con acceso a Internet (54,8%).

“Anotaciones de campo”

Camila:-Si vos tenés que elegir entre la computadora, el celular, la tablet o el televisor ¿cuál preferís?

Eluney:-El celu y la tablet.

Camila:-Si vos tenés que elegir entre la Play, la computadora, el televisor o el celular ¿cuál preferís?

Joaquin:-El celular.

Camila:-Si yo te digo el televisor, el celular y la computadora, ¿vos cuál preferís?

Alegra:-El celular.

Si analizamos la frecuencia de uso de internet en niños y niñas de 10 años y más a nivel provincial, se especificó que en el primer trimestre de 2011 los jóvenes emplean Internet todos los días o casi todos los días (5 a 7 días), lo que representa

⁵ El Gran Santa Fe es el aglomerado urbano formado por la conurbación de la ciudad de Santa Fe, con un puñado de localidades vecinas del departamento La Capital (Recreo, Santo Tomé, Sauce Viejo y San José del Rincón), formando uno de los centros urbanos más grandes del país.

⁶ Celeste Gosso. Entrevista realizada el 6 de junio de 2018 en el Ministerio de Educación de la provincia de Santa Fe.

un 65,3% del total. Finalmente, es importante resaltar que niños y niñas de 10 años y más que utilizaron Internet a nivel provincial, según el lugar de uso individual, lo hicieron principalmente en el hogar (75%).

De acuerdo con fuentes del Ministerio de Educación de Santa Fe, la encuesta del 2011 es uno de los pocos datos que se han logrado recabar a nivel provincial, ya que existen varias encuestas e informes acerca del uso de las tecnologías digitales pero sólo se realizan a nivel nacional sin especificar los resultados de cada provincia en particular, sino que muestran amplios números haciendo una generalización.

En ese marco, ha habido políticas públicas de inclusión digital y formación docente con el fin de fortalecer el diseño, el desarrollo, el fortalecimiento y la aplicación de las TIC en los ambientes educativos. Desde el año 2008, dicho Ministerio se encuentra realizando diversas tareas ligadas a la capacitación de profesores de escuelas secundarias (medias y técnicas). Por ejemplo, *Tramas Digitales* es un programa de Formación Docente que se inició en 2008, orientado a la integración de las nuevas tecnologías en todos los niveles y modalidades del sistema educativo de la provincia de Santa Fe, con el objeto de transformar las prácticas pedagógicas y generar oportunidades más ricas de aprendizaje. Debe su nombre a la idea de constituir una trama, un tejido que enlace en un mismo hilo educadores, estudiantes, curriculum y artefactos digitales (*netbooks*, pizarras digitales, cañón multimedia, celulares), instaurándose así un nuevo escenario educativo, una nueva ecología del aprendizaje. La propuesta reconoce a las nuevas tecnologías como herramientas fundamentales para la innovación, inclusión e igualdad de oportunidades; a los niños, niñas, jóvenes y adultos en formación como protagonistas principales de la escena educativa y a sus docentes como mediadores indiscutidos en la construcción y apropiación del conocimiento.

Entre los objetivos generales se encuentran: facilitar la innovación en las prácticas pedagógicas de los distintos niveles y modalidades del sistema educativo provincial; formar educadores capaces de gestionar sus clases con herramientas digitales y desde una perspectiva de trabajo colaborativo; generar en los educadores una visión más amplia acerca de las características de los niños/as y adolescentes y jóvenes del siglo XXI y la necesidad de promover espacios más inclusivos y protagónicos.

También se efectuó un Programa de Formación Disciplinar del Programa Conectar Igualdad. La capacitación está dirigida a todos los docentes pertenecientes a escuelas medias y técnicas que recibieron *netbooks* hasta junio de 2011. Por

medio de este programa se intenta que los docentes puedan integrar las TIC en el aula, que sepan cómo utilizar las *netbooks* y los materiales pertenecientes al Programa Conectar Igualdad y se busca que diseñen actividades didácticas por medio de la implementación de las tecnologías digitales. Esta propuesta de formación se compone de dos etapas ya que tienen una instancia presencial y otra de seguimiento virtual. Este programa lleva capacitando a 3479 docentes de 444 escuelas secundarias santafesinas.⁷

También se llevó a cabo en 2013 el Programa de Formación para Docentes Multiplicadores en TIC- Educación Especial. Esta es una propuesta que surge en el marco del Programa Conectar Igualdad y tiene como objetivo capacitar a docentes de escuelas especiales. El espacio cuenta con instancias presenciales y virtuales.

Al ser consultada sobre la situación provincial, una empleada del Ministerio de Educación, Celeste Gosso, detalla:⁸

“Si bien son varios los cursos que actualmente se están realizando, cuando hacemos las capacitaciones salen temas o problemas que deben afrontar los docentes en el aula. Por lo general en las capacitaciones se suelen armar debates en los que los maestros opinan o proponen ideas para poder resolver las dificultades que se presentan tanto en la cursada como al momento de dar clases. (...) Por suerte con Conectar Igualdad muchos docentes y alumnos han podido acceder a una computadora propia. Imagínate que anteriormente algunos alumnos y profesores solo accedían a una computadora cuando iban a la escuela y ahora se las pueden llevar a sus casas. Cuentan con más tiempo, los docentes como los alumnos pueden estudiar, buscar información y de esta forma adquieren nuevos conocimientos. Aunque hay que ser sinceros y debemos admitir que todavía falta. Es necesario que exista una concientización acerca de los beneficios que produce la implementación de TIC porque por lo general algunos profesores son coherentes frente al uso de dichas tecnologías, realizan una utilidad pedagógica adecuada: promueven actividades de exploración, indagación de los alumnos junto con el trabajo autónomo y colaborativo. Mientras que otros tienen una visión más tradicional, hacen uso de las TIC para reforzar sus estrategias y solo transmiten los contenidos que se encuentran en el libro a un *Powerpoint*. Esto ocurre principalmente en los docentes más grandes que no saben manejar bien la tecnología y se les dificulta un poco. Igualmente la

⁷ Datos recabados de la página del Gobierno de la Provincia de Santa Fe: <https://www.santafe.gov.ar>

⁸ Celeste Gosso, empleada del en el Ministerio de Educación de la provincia de Santa Fe. Entrevista realizada el 6 de junio de 2018.

decisión acerca de la implementación la termina decidiendo el docente porque nos han contado que en muchos casos las escuelas optan por no adherir a la iniciativa de las TIC, les resulta indiferente y termina dejando que cada docente determine qué herramientas va a utilizar para transmitir conocimiento a sus alumnos”.

De esta forma es posible notar que el acceso de docentes y estudiantes a las TIC es una condición necesaria que hoy está lejos de cumplirse en muchas escuelas y aulas. Según los datos anteriormente recabados, se demuestra que disponemos en la provincia de un equipamiento e infraestructura que permite el acceso a las TIC. Pero, como señala Celeste Gosso, el problema se encuentra en que profesores y alumnos realizan un uso limitado y poco innovador sobre estas herramientas tecnológicas.

2.5 Las TIC como potenciadoras del aprendizaje

El aula puede ser definida como “una estructura material y una estructura de comunicación entre sujetos” (Dussel y Caruso, 1999: 1). La estructura material se entiende por ser la arquitectura, el mobiliario, los recursos disponibles y los seres humanos que la habitan y su estructura de comunicación se relaciona con la autoridad y la circulación de la palabra entre sujetos, con relaciones de saber y poder ya definidas antes de que los maestros y los alumnos entren por sus puertas.

El aula es una construcción socio-histórica que, desde la época de Comenio (1590-1670), se estructuró en base al método frontal en el cual existe una disposición centrada en el frente, con un punto de atención en la figura adulta y en una tecnología visual como la pizarra, la lámina o la imagen religiosa, que ordenaba y establecía una relación asimétrica y radial entre el docente/adulto y los alumnos/niños. Décadas más tarde, la implementación de una nueva pedagogía junto con una organización homogénea logró configurar lo que hoy apodamos aula: grupo de escolares que aprenden todos juntos las mismas cosas, y responden al maestro, adulto superior con poder que garantiza el estatuto de verdad acerca de un conocimiento en el aula, encargado de educar y dirigir la clases por medio de un programa unificado y central que organiza al conjunto. Abuelos, padres e hijos fueron educados bajo esta estructura pedagógica de aula.

Ahora bien, el desarrollo de computadoras, *tablets* y *netbooks*, con sus pantallas individuales y su conexión en red, habilitaron una redefinición del aula como espacio pedagógico. A lo largo de las últimas dos décadas, se consideró que la inclusión de TIC en el ámbito educativo podía potenciar los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

El siglo XXI plantea la posibilidad de implementar un modelo educativo que privilegie el aprendizaje continuo en situaciones variadas y en interacción con otros. A través de la incorporación tecnológica se priorizaría además un tipo de aprendizaje social y colaborativo en red, ya que las TIC permiten redefinir el espacio del aula tanto en su estructura material como en su interacción. “Ya no hay un solo eje de interacción controlado por el profesor, sino una comunicación múltiple, que exige mucha más atención y capacidad de respuesta inmediata a diversos interlocutores” (Hernaiz, 2008: 2). Las TIC proponen una fragmentación de la atención y recorridos más individualizados: “hay un quiebre con la secuencia y linealidad que imponía el orden de la clase simultánea, basada en materiales impresos como el libro de texto, y una apertura a otro tipo de organización más personalizada” (Area Moreira, 2001: 4).

No obstante, la implementación de estos aparatos tecnológicos en clases dificulta sostener la enseñanza frontal, simultánea y homogénea como ocurría anteriormente. De esta manera, nos preguntamos: ¿cuánto de toda estas potencialidades técnicas se terminan materializando realmente en las aulas? ¿Cuánto de aprendizaje colaborativo y distribuido existe efectivamente en las escuelas santafesinas?

2.6 Un nuevo sensorium en la educación

Martín-Barbero (1997) planteó que una serie de acontecimientos comunicacionales marcan el mundo de la educación en América Latina. Y esto conlleva a que la escuela simbolice y extienda el régimen del saber que instituyó la comunicación del texto impreso.

La sociedad actual es una transmisora de conocimiento que en la actualidad cuenta con dispositivos de almacenamiento, con clasificaciones, difusiones y circulaciones más versátiles disponibles e individualizados que la escuela. En efecto, estos soportes electrónicos de comunicación generan una crisis de la lectura de libros, y también la cultura de la imagen conlleva a la escuela tener que realizar una

transformación de los modos de enseñar, estableciendo una reorganización de los lenguajes y las escrituras.

Por esta razón, Martín-Barbero (1997: 11) afirma que la escuela es el “último baluarte” del libro, y es el espacio de la independencia del pensamiento, del argumento y la reflexión en relación a los medios de comunicación, en especial los audiovisuales que llevan al consumismo, masificación y conformismo. En ese marco, “los medios y tecnologías de comunicación significan un reto cultural para la escuela, ya que hacen visible la brecha cultural entre generaciones de maestros y estudiantes” (10).

Aquellos sujetos que disponen de dispositivos conectados a internet en sus casas pueden dedicar su tiempo a la exploración, la búsqueda y el ocio (Dussel, 2015). Se trata de una relación social que se encuentra mediada por las culturas disponibles, por los saberes y las preguntas y, de algún modo, organiza el pensamiento y la forma de comunicarnos.

Luego de exponer un diagnóstico general y de presentar reflexiones sobre los cambios técnicos y las lógicas organizacionales de la escuela, es posible plantear algunos interrogantes: ¿Qué debería plantearse la escuela, en este contexto y con estos sujetos? ¿Cómo repensar los modos de leer y significar a partir del uso de tecnologías digitales? ¿Un uso creativamente pedagógico y crítico de los medios y tecnologías de comunicación es posible de realizar en una escuela que altere su modelo y su forma de comunicación.

Capítulo Tres

Uso y apropiación social de TIC en niños, niñas y jóvenes

A lo largo de este capítulo, estudiaremos cómo fue concebida la idea de apropiación social de las TIC, un acto que se manifiesta en la capacidad de poseer o disponer, pero también en la capacidad de saber, actuar y usufructuar con dichas tecnologías. Para ello se reseñan algunos de los antecedentes teóricos y empíricos relevantes del estado del arte existente en Argentina y en América Latina, utilizando un modelo de análisis por dimensiones (Andrés, 2014) que serán tenidas en cuenta al momento de abordar los procesos de apropiación, y en el próximo capítulo, para analizar las prácticas de uso de las TIC en niños y niñas santafesinos. En este sentido, nos vamos a focalizar en las infancias y juventudes mediatizadas por las pantallas y videojuegos, la apropiación de este tipo de tecnologías por parte de niños y jóvenes, y su relación con lo social, lo lúdico y el entretenimiento.

3.1 Las dimensiones de la apropiación tecnológica

Las personas construyen sus significaciones mediante figuras, palabras y acciones, logrando que un símbolo o imagen posea una misma significación para comunicar un mismo mensaje o idea. Los sentidos que puede realizar un sujeto son múltiples. En este sentido, la significación es entendida como una construcción humana constituida por un conjunto organizado de signos, es decir, por medio de un código en el cual un signo que las representa expresa un contenido semántico determinado (Morales y Loyola, 2009)

La apropiación es un acto que se manifiesta en la capacidad de poseer o disponer, pero también es saber, es actuar y es usufructuar. De acuerdo con Morales y Loyola (2009), si tenemos en cuenta la identificación de condiciones de posibilidad, la apropiación es pensada a partir de una doble articulación: un nivel de apropiación del objeto y un nivel de apropiación de los significados que el objeto vehiculiza. En relación a la primera se plantean las dimensiones ligadas al conocimiento, la competencia, la reflexividad, el uso y la gestión de TIC. En cuanto a la segunda se dimensionan el proyecto, la interacción, la elucidación y la interactividad. Este tipo de prácticas es desarrollado por sujetos que, habiendo realizado una elucidación acerca de las determinaciones económicas, sociales e ideológicas que imponen los objetos tecnológicos que los rodean, expresan en el

uso competente de esos objetos su libertad de adaptarse creativamente a sus propias necesidades.

La cultura actual se caracteriza por ser tecno-comunicacional (Da Porta, 2015) y adquiere un dinamismo que varía a gran velocidad evidenciando la necesidad de observación e intuición para poder captar los cambios constantes de las significaciones que se dan en las representaciones. Uno de los problemas es que el proceso de equipamiento y validación acerca del uso de estrategias tecno-comunicativas en las escuelas, encabezado en el marco de políticas públicas de Estado, tiene la urgencia de construir conocimiento en este terreno ya que es un campo compuesto por prácticas que generan múltiples efectos a nivel político y cultural.

Como hemos indicado, los estudios sobre la apropiación social de tecnologías constituyen una de las principales líneas de investigación de las ciencias sociales en América Latina en los últimos años. Por medio de desarrollos teóricos pertenecientes a diversas disciplinas (sociología, antropología, estudios culturales) se intenta comprender las formas en que las tecnologías informáticas y digitales están siendo utilizadas por las infancias y jóvenes pertenecientes a las generaciones actuales.

Entendemos que los medios y las tecnologías de la comunicación se definen por los modos a través de los cuales niños y jóvenes los utilizan y se apropian de sus posibilidades. Esto se debe a que las TIC son de suma importancia en la vida infantil y juvenil porque a través de ellas los niños y jóvenes construyen y reconstruyen sus identidades, amplifican sus relaciones y establecen una interacción a distancia.

De esta manera, determinamos que la apropiación puede ser definida como el momento por el cual un objeto se convierte en propiedad del sujeto (Morales, 2009). Apropiarse significa poseer o disponer, pero también es saber, es actuar y es usufructuar. Es por ello que la idea de apropiación resulta necesaria para poder comprender los vínculos que establecemos con las TIC (2009: 108-112).

De acuerdo con Cabello (2017), son variadas y numerosas las formas en que las tecnologías digitales se encuentran integradas a nuestras vidas, ya que estas intervienen en la producción de bienes, servicios y datos, en la circulación de mercancías y dinero, y en la relación con las diversas esferas del Estado y las empresas. Además, participan en el desarrollo y sostenimiento de los vínculos interpersonales logrando atravesar diversas franjas sociales, etarias y regionales.

“Anotaciones de campo”

Jueves 2 de agosto. Llegué a la casa de Lorenzo alrededor de las 15 horas. Él se encontraba mirando la televisión en el living de su hogar acompañado por su madre que estaba planchando ropa e Ignacio, su hermano mayor, que se encontraba estudiando en el comedor del hogar. Mientras Lorenzo observaba una película en la tv, le dijo a su mamá que se quería poner su disfraz, entonces ella fue buscarlo y le dijo: “quédate mirando la tele que ahora voy y lo busco”. Durante esos minutos él continuó sentado mirando el film e imitaba los diálogos que ocurrían en dicha película y hacía que luchaba contra villanos imaginarios. Una vez que su madre regresó con el disfraz, lo ayudó a ponérselo y Lorenzo comenzó a correr por toda la casa jugando a que era un superhéroe. Por momentos se quedaba viendo la película e imitaba a los personajes.

En ese momento, Ignacio lo filmaba con su smartphone y mientras lo grababa le preguntó qué superhéroe era y a qué estaba jugando, a lo que el niño le respondió que era “Spiderman” mientras se subía al sillón, saltaba y corría por la casa.

Su madre que seguía planchando la ropa, le consultó a Ignacio que iba hacer con ese video, él le respondió que lo iba a subir a Instagram. “¿A Instagram? ¿Qué es eso?” gritó Lorenzo e Ignacio le respondió: “Una red social, mis amigos van a verte disfrazado ¿querés ver el video?” “Sí, respondió”. Se sacó la máscara y comenzó a observar el video, a medida que lo miraba se reía cada vez más fuerte. Al mismo tiempo, Ignacio respondía las historias de Instagram y le contaba y mostraba a Lorenzo lo que decía la gente acerca de dicho video.

A continuación se reseñan algunos de los antecedentes teóricos y empíricos relevantes en Argentina y en América Latina. Para ello, se utilizó un modelo de análisis por dimensiones propuesto por Andrés (2014).

3.1.1 Dimensión Praxiológica

Una de las formas en que los sujetos se apropian de las tecnologías se realiza cuando éstos las incorporan en sus vidas diarias. Por medio de una serie de actividades, los sujetos usan, transforman y resignifican las TIC logrando apropiarse de ellas.

En relación a esta dimensión, la apropiación social de las TIC se expresa en el uso, en la vida cotidiana de las personas (Echeverría, 2008: 176). Aunque no sólo se realiza cuando éstas tienen acceso a ellas sino que también deben contar con

competencias para poder utilizarlas y así conformar parte de las prácticas sociales (Crovi Druetta, 2008: 84).

En Argentina, la Encuesta Nacional de Consumos Culturales (SINCA, 2017) intentó conocer las preferencias, usos, gustos y valoraciones que realizan los argentinos respecto de la cultura en general y consumos culturales en particular. Los datos obtenidos brindan un panorama más claro para el análisis.

Con la llegada de soportes digitales el consumo de contenidos audiovisuales ha cambiado. Aparte de consumir televisión, los argentinos están consolidando nuevas vías de consumo como *YouTube* y *Netflix*. Ver televisión continúa siendo una práctica cotidiana y de carácter doméstico, esto se debe a que no demanda atención exclusiva por parte de las personas y permite realizar otras actividades en simultáneo, por ejemplo, utilizar el televisor como soporte para escuchar música, incluso más que la computadora.

La lectura de libros, revistas y diarios también ha tenido cambios. Los datos de alza o baja de consumo de los bienes que conforman la canasta de lectura no pueden, por tanto, omitir dicho fenómeno. La caída en la lectura de libros en formato papel va de la mano del crecimiento de la lectura de nuevos formatos textuales en internet: *blogs*, portales y redes sociales, *e-books*, etc. Asimismo, el tiempo y la extensión de lectura que designan los lectores determinan los cambios que está atravesando la lectura contemporánea: la caída de la lectura de libros, diarios en papel y revistas, y el crecimiento de la lectura de blogs o portales en internet, permiten divisar un nuevo horizonte para las prácticas de lectura. En efecto, podemos intuir que internet transformó la producción, circulación y el consumo masivo de bienes culturales. Su incidencia en cada práctica sociocultural es lo más destacable de la cultura contemporánea.

“Anotaciones de campo”

Al principio los niños jugaron con los juegos de la plaza, pero después empezaron a entretenerse con una pelota que la trajo uno de ellos. Se la tiraban en las manos y al que se le caía perdía, luego a la tocada y a la escondida. Siendo las 17:00 los niños se sentaron junto a sus padres a comer galletitas, facturas y a tomar jugo, a su vez Martín que tenía su propio smartphone puso música desde Youtube y comenzaron a cantar canciones de Paulo Londra y Rombai, algunas veces se generaban discusiones entre ellos porque no se ponían de acuerdo acerca de la canción que deseaban escuchar, pero

terminaban haciendo votación y el tema ganador era el que oían. Luego los niños se sentaron en ronda y comenzaron a ver videos de Musically por Youtube, a algunos les causaban risa, mientras que otros intentaban imitar las frases y los movimientos que se realizaban en el video. Así estuvieron alrededor de media hora hasta que el sol comenzó a caer y los padres de los niños les dijeron que ya era hora de regresar a sus hogares. Una vez que Victoria y su hermana llegaron a su casa, prendieron el televisor, ingresaron a Netflix y decidieron ver la serie de Disney: “El Mundo de Riley”.

Consideramos que la compilación que realizan Morduchowickz, Martín-Barbero, Pasquier y Pinto (2008) abarca las cuatro dimensiones antes mencionadas ya que presenta investigaciones no tanto desde el contenido que brindan los medios de comunicación a la población juvenil sino desde las formas de socialización que ejercen los jóvenes. Estos autores estudian los consumos culturales de las actuales generaciones, las formas de sociabilidad y el papel de la escuela frente a esta nueva cultura. A su vez, analizan de qué manera hacen uso de dichos bienes, de qué modo las pantallas definen y median la relación con sus pares y el entorno, cuáles son los contenidos que brindan estas pantallas a la audiencia y, finalmente, cuál debería ser la respuesta de la escuela frente a estos procesos sociales.

3.1.2 Dimensión Subjetivo-Individual

Esta dimensión tiene relación con el conocimiento tecnológico o un objeto técnico en el que se ponen en juego las representaciones y necesidades de los sujetos que las utilizan (Andrés, 2014). Se pretende analizar cómo los sujetos se interaccionan con las tecnologías, para qué las utilizan y qué tan creativo es su uso.

Habilidades interpersonales en los adolescentes. Indagar acerca de las experiencias, significados, apropiaciones y resignificaciones que realizan los sujetos en relación a las TIC resulta un aspecto clave para poder discernir el universo simbólico en el cual se labran las prácticas y hábitos de las personas (Andrés, 2014). Una vez reconocidas las expectativas resulta más sencillo comprender las formas de uso y el éxito de una tecnología.

En la investigación de Raynaudo y Borgobello (2016) se analizan los hábitos de uso de tecnologías y habilidades cognitivas e interpersonales en un grupo de 19 adolescentes entre 15 y 17 años. En este trabajo se realizaron cuestionarios acerca

del uso de las TIC, y a partir de esos resultados el equipo discute posibles estudios posteriores e implicancias educativas. Teniendo en cuenta la calidad de exposición a la pantalla, los adolescentes declaran realizar un uso recreativo de las TIC ya sea accediendo a las redes sociales y observando programas de entretenimiento y de deporte.

Si bien su población estudiada son los adolescentes, esta investigación marca un antecedente para nuestro trabajo ya que se trata de un estudio descriptivo, exploratorio y transversal a otras disciplinas. Allí se esbozan, entre otros resultados, que el uso de estas tecnologías influye en la autoestima, la empatía y la comunicación no verbal de estos adolescentes. Por ello, las autores entienden que - a modo de hipótesis- es posible que a partir de la influencia digital tendrían que actualizarse los modos de enseñanza en los niños y adolescentes, ya que estos estarían desarrollando capacidades cognitivas nuevas, por lo tanto advierten que las estrategias de medición tendrían que modificarse y, en consecuencia, las bases teóricas que las sustentan.

La imagen que se construyen los niños. El diagnóstico que realiza Duek (2013) es pertinente, en esta dimensión, para pensar la imagen que se construyen y el uso de dispositivos móviles en niños. La autora parte de constatar que los medios de comunicación son los grandes generadores de discursos y los receptores los reinterpretar continuamente. La población estudiada alude a las infancias urbanas escolarizadas y su interés radica en aportar al campo de estudios de las infancias contemporáneas, ya que este trabajo proviene de resultados de investigaciones anteriores que intentan abordar desde una postura conceptual la relación entre las infancias y las pantallas. Para eso, se ocupa de identificar las estrategias que el mercado pone en circulación para el mundo infantil, presentando casos y testimonios. Así permite ver la manera en que las diferentes infancias se relacionan con las pantallas como usuarios activos en busca de la información necesaria para hacer la tarea, para pasar de nivel en un juego o para entender algo que no terminaron de comprender en casa, en la escuela o de la televisión.

Infancias mediatizadas por los videojuegos. Sin dudas los dispositivos de mediación cultural más estudiados en relación con su impacto, desarrollo cognitivo, social y emocional son los videojuegos.

Si hay algo que llama la atención de los investigadores es el modo en cómo se apropian los niños y jóvenes de aplicaciones y programas que incentivan el juego y el pasatiempo o el entretenimiento. En este sentido, la apropiación de videojuegos por parte de los jóvenes nos remite a pensar en ciertas competencias transmedia (Scolari, 2018) como performativas, aquellas que se encuentran relacionadas con el mundo lúdico. Se puede afirmar, entonces, que este tipo de entretenimiento establece un aprendizaje activo.

Buckingham (2008) determina que el uso de videojuegos por parte de los niños implica toda una variedad de procesos de aprendizaje informal en los que suele establecerse una relación sumamente democrática entre los docentes y los educados. Los niños aprenden a utilizar los videojuegos por medio de la prueba y del error, y también a través de la exploración, la experimentación y el juego. Jugar determinados videojuegos, afirma el autor, implica una serie de operaciones cognitivas como recordar, poner a prueba hipótesis, predecir y planificar estratégicamente.

Jugar videojuegos, para Buckingham, es una actividad "multialfabetizada" que requiere interpretar entornos visuales tridimensionales, leer textos y procesar información auditiva. Pero además, el éxito de los videojuegos también se define por el conocimiento que requiere, junto con cierta disciplina y destreza para jugar, habilidades que los usuarios no siempre son conscientes de tenerlas.

Marc Prensky (2006) y James Paul Gee (2004) son dos referentes en cuanto a la defensa de los videojuegos para el aprendizaje. Si bien sus enfoques son muy diversos, Prensky es diseñador de juegos y director ejecutivo de una empresa de "*e-learning*", mientras que Gee es profesor e investigador universitario.

Prensky plantea que los juegos "complejos" hacen que los niños sean mejores personas y que tengan más éxito: les enseñan a colaborar con otros, desarrollar su sensibilidad moral, entender cómo funcionan los negocios e incluso a mantenerse sanos. Los juegos les enseñan a los niños a pensar: les permiten desarrollar habilidades, razonar, resolver problemas y tomar decisiones en situaciones de la vida.

Por su parte, Gee formula una teoría más general acerca del aprendizaje y la educación. Determina que los juegos son instancias que sirven para exponer la teoría del aprendizaje de forma más general. Su razonamiento es que el aprendizaje en las escuelas debería ser más "lúdico" o parecido a los juegos y reflejar las formas

de aprendizaje que él identifica como típicas de los buenos juegos. Para él, los juegos demuestran prácticas de aprendizaje atractivas y estimulantes de las que se aplican en la escuela.

Tanto Gee como Prensky adhieren a la retórica de la "generación digital" y comparten que las comunidades *online* -o "espacios de afinidad"- que rodean la actividad de jugar encierra aspectos positivos. Prensky, por ejemplo, asegura que esa comunicación *online* "no tiene normas" (Prensky, 2006: 42), mientras que Gee señala que esos espacios no son jerárquicos, ni discriminatorios y aceptan cualquier forma de conocimiento como válido (Gee, 2004: 85-7). Ambos coinciden en que el placer de jugar videojuegos deriva en forma directa del hecho de que esa actividad lleva implícito el aprendizaje. Según Prensky (2006: 5), "el verdadero secreto de por qué los niños pasan tanto tiempo con los juegos es que ¡están aprendiendo!".

Es decir, jugar videojuegos puede involucrar un tipo considerable de aprendizaje y que, en algunos casos, puede resultar un desafío intelectual, una actividad exigente e interesante, aparte de placentera. La práctica de los videojuegos se asocia a determinadas formas ligadas al procesamiento cognitivo. Al respecto, Coll y Martí (2001: 61) detallan: "procesamiento de grandes volúmenes de información en tiempo reducido, desplazamiento de funciones del texto a la imagen, atención de paralelo, ruptura de la linealidad en el acceso a la información, búsqueda de retroalimentación inmediata para corregir o redirigir la acción". Jugar a los videojuegos produce un gran impacto en las habilidades cognitivas que definen la inteligencia en una cultura determinada, así como un mayor desarrollo de las actividades.

3.1.3 Dimensión Socio-Cultural

Se entiende que el sujeto es un ser social que requiere de la interacción y de la convivencia con otros para poder desarrollarse, educarse y reproducirse. Esto se debe a que los individuos interpretan su realidad en relación a los grupos sociales que conforman su entorno. Por esta razón las creencias, los intereses y los proyectos de los grupos se convierten en un factor determinante ya que estos influyen en las prácticas de uso que realizan los sujetos (Andrés, 2014).

Estas identificaciones se evidencian especialmente en los jóvenes. Si bien las experiencias grupales no definen íntegramente al sujeto, estas establecen una relación con sus pensamientos, deseos, anhelos, sentimientos y formas de comprender el mundo. En este sentido, conformar un grupo de pares -otros

semejantes a nosotros- constituye una instancia de apropiación tecnológica en el proceso de construcción de identidad tanto a nivel personal como social.

Las redes sociales y las nuevas generaciones. Las redes sociales sirven para la socialización de los jóvenes. De esta forma con la consolidación de las tecnologías informáticas y digitales se están reconstruyendo las relaciones sociales (Scolari, 2018). Hoy en día se podría decir que las generaciones actuales son más digitales. Actualmente, los sujetos dedican gran cantidad de horas a la interacción en redes sociales, blogs, foros y mensajería instantánea.

La vida en las sociedades contemporáneas se desarrolla en un entorno físico-virtual. Actualmente resulta muy difícil distinguir lo *online* de lo *offline*. Si por medio de la televisión contábamos con una comunicación visual, con la llegada de los teléfonos inteligentes e Internet esto se expande, ya que ha permitido que la transmisión junto con el compartimiento de imágenes y de videos sea más sencillo y se encuentren disponibles en todo momento logrando que los sujetos estén en línea cuando y donde lo deseen (Gardner, 2014).

“Anotaciones de campo”

Martes 3 de Julio. Llegué a la casa de Milena alrededor de las 17:30 horas. Ella se encontraba jugando al FLIV en la PC de escritorio ubicada en el living-comedor de la casa. La niña jugaba a “Papa’s Pizzeria”, “Cinderella Dressup”, “Zombie Demolisher” y otros juegos más, por momentos ponía pausa para agarrar su smartphone y hablar por WhatsApp con sus compañeros del curso, luego continuaba jugando. Mientras se entretenía con la computadora y el celular, el televisor se encontraba prendido, por lo tanto Milena consumía múltiples pantallas al mismo tiempo.

En esta cultura digital y audiovisual emerge una generación de personas que no se constituyen a partir de identificaciones con figuras, estilos y prácticas vinculadas únicamente a los soportes escritos y analógicos, sino también a partir de juegos de interfaz y de la conexión-desconexión con los aparatos (Martín-Barbero, 1997). De esta manera, nos enfrentamos a sujetos que cuentan con una apertura a diversos formatos (lo que él denomina “plasticidad neuronal”) por la cual se adaptan a distintos contextos y cuentan con una gran facilidad para emplear el lenguaje de la tecnología. Las *tablets* o *smartphones* cuentan con aplicaciones que actúan como

una huella digital en la que el sujeto se identifica por una serie de intereses comunes, relaciones sociales y costumbres en las que construyen y transmiten una imagen positiva y deseable para la sociedad.

Por esta razón, Gardner (2014) sostiene que la identidad de los jóvenes se encuentra cada vez más prefabricada y globalizada, ya que las tecnologías digitales ofrecen a la juventud el tiempo y las herramientas que necesita para confeccionar identidades atractivas.

Si deseamos comprender el creciente egocentrismo de las juventudes actuales, Gardner (2014) afirma que actualmente resulta necesario determinar la existencia de tendencias que motivan a jóvenes a ofrecer su mejor imagen ya sea para ingresar a una universidad u obtener un empleo. En base a esto, el autor afirma que la identidad de los jóvenes se encuentra orientada al exterior. Es decir, por medio de las redes sociales, los adolescentes suelen presentar identidad pulida y expuesta, lográndose concebir como objetos que tienen un valor cuantificable por los demás.

Los medios y tecnologías digitales ofrecen tiempo y herramientas para confeccionar identidades de forma atractivas en las redes, además de un público que observe y responda ante ellas. *Facebook, Instagram, Twitter, Snapchat* y otras redes sociales estructuran los perfiles de los usuarios de forma individual, remarcando la presentación propia. Para la creación de personalidades que serán presentadas al público, se emplean herramientas fundamentales como lo son las listas de amigos, fotos de perfil, actividades y gustos personales.

De acuerdo con Yalda y Greenfield (2011), actualmente se evidencia un creciente énfasis de valores individualistas en los programas televisivos para preadolescentes. Señalan que gran cantidad de programas fomentan la participación de jóvenes en todas las plataformas de comunicación, con la promesa de convertirse en “famosos” como sus personajes televisivos favoritos.

Tanto el individualismo como el egocentrismo conforman el gran mercado de las aplicaciones ya que este ofrece a los jóvenes un sinfín de oportunidades para personalizar su experiencia digital en función de su combinación específica de intereses, costumbres y relaciones sociales.

Este tipo de identidades se encuentran ligadas a públicos imaginados por sus perfiles públicos en las redes sociales. Afirmando esta idea, Scolari (2018) plantea que las nuevas generaciones construyen sus relaciones sociales en base a entornos

digitales (como *Facebook* o *Snapchat*) y hacen uso de la red como una biblioteca para resolver una pregunta o adquirir nuevos saberes.

3.1.4 Dimensión Axiológica

Cuando nos apropiamos de un determinado artefacto se conforma un proyecto de carácter individual relacionado a grupos sociales y a las expectativas de los sujetos. Esto conlleva a interpretar a la apropiación como una instancia perteneciente a un proyecto personal o colectivo ligado a la expresión, organización y participación (Andrés, 2014). Cuando los sujetos realizan una apropiación hacia un objeto, éstos expresan un interés por él y una necesidad por hacerlo propio.

Sin embargo, toda instancia de apropiación de tecnologías se encuentra regulada por normas o patrones de conducta, propias o impuestas por otros. Las prácticas de uso se desarrollan dentro de un horizonte de lo posible y esta situación se evidencia con mayor intensidad en el caso de los niños y niñas, ya que habitualmente sus prácticas están tuteladas por la mirada de un adulto.

Regular y normar el uso de tecnologías. Investigaciones recientes resaltan el papel de los padres en la adquisición de habilidades críticas en los niños cuando usan internet. Por ejemplo, el trabajo de Carrasco et al. (2017), en la ciudad de Temuco (Chile), hace hincapié en las experiencias de uso, cambios, expectativas familiares y conflictos sociales que surgen en base al uso de tecnologías móviles por parte de niños. La población estudiada fue un grupo de estudiantes de cuarto año de primaria de una escuela municipal. Para recabar datos, implementaron grupos de discusión, entrevistas en profundidad y otras técnicas de investigación adaptadas al trabajo con niños.

De las conclusiones de este estudio, destacamos que son los padres y las madres quienes buscan orientar a los niños según sus preocupaciones y, en muchos casos, ejercen regulaciones e intentan normar el uso de tecnologías, pero habitualmente con menos capacidades tecnológicas que sus hijos (Carrasco, 2017).

“Anotaciones de campo”

Camila: -¿Tus papás te dejan ver de todo en los aparatos tecnológicos?

Milena: -Sí, pero hay escenas íntimas que no puedo ver. Eso es lo único que no me dejan ver.”

“Camila: -¿Tus papás te dejan hacer de todo?

Lionela: -Me dicen que no puedo tener una computadora propia hasta los trece.”

“Él quiere ser youtuber, pero eso está descartado por todo lo que implica la exposición de él en internet. A mí me da miedo.”

Viviana, mamá de Pedro.

Por lo tanto, no siempre son capaces de conseguir comportamientos esperados: “se ocupan de mecanismos normativos externos como horarios, castigos o premios, pero no se usa la misma tecnología para potenciar conductas deseadas en los niños, ya que ello implica habilidades de uso que las familias participantes en la investigación no poseen” (132-133).

De este estudio también es interesante destacar los procesos de cambio que trae consigo la tecnología, ya que evidencia que ésta tiene la capacidad de alterar un orden familiar ya establecido. En tanto, los procesos de cambio y las expectativas familiares sobre el uso que los niños pueden hacer de la tecnología presentan desafíos y problemas que las familias no pueden enfrentar de forma autónoma. Por eso, el estudio llama a potenciar otras formas de uso de parte de los niños y de los mismos padres, que les permitan aprender a través de la experiencia todo lo que la tecnología es capaz de brindar.

Por su parte, Sánchez Valle, De Frutos Torres y Vásquez Barrio (2017) destacan como fundamental la mediación parental y el control que los adultos ejercen sobre los niños al momento de empoderarlos en el uso de tecnologías digitales. Los resultados indican que la confianza de los progenitores hacia la web, así como su estilo personal, son factores clave para un uso crítico de dichas tecnologías por parte de los niños y es lo que también genera un ambiente o contexto apropiado para el aprendizaje. El estudio rescata la importancia de dotar de oportunidades a los menores para crecer y adquirir competencias en el medio.

En este sentido, los padres pueden transformarse en estimuladores de la experiencia, permitiendo que sus hijos exploren la red adoptando restricciones que logren que el menor navegue libremente por sitios adaptados a su nivel madurativo.

3.1.5 Dimensión Educativa

Si bien Andrés (2014) no menciona los aspectos cognitivos y educativos relativos a los procesos de apropiación de las TIC, consideramos oportuno –en función de los

objetivos de esta tesis- incorporar una dimensión al respecto. Nos detenemos, entonces, en aquella instancia por la cual la apropiación de tecnologías se encuentra regulada por normas o lógicas propias de la institución escolar.

Tal como planteamos en el capítulo dos, en el actual contexto el acceso a la información o al conocimiento socialmente relevante podría verse dinamizado por el uso educativo de las TIC en el ámbito escolar, ya que se considera a las TIC como dispositivos facilitadores y potenciadores de procesos de enseñanza y de aprendizaje. Es la institución escolar, en este sentido, la que habilitaría su uso correcto y responsable, atendiendo a redefinir el aula (o la clase tradicional) como espacio pedagógico: la organización de la clase ya no sería lineal, unilateral y simultánea sino que exigiría otro tipo de organización más personalizada, con situaciones variadas y en interacción con otros.

Tal como plantean estudios previos (Hernaiz 2008; Dussel y Quevedo 2010; Da Porta 2015), a partir de la introducción de TIC en la escuela, el aprendizaje podría ser más social y colaborativo ya que el eje de interacción no estaría controlado por el docente sino que sería múltiple y se daría en diferentes formatos, no sólo en el formato impreso definido por la escritura. En definitiva, los nuevos dispositivos digitales abrirían nuevas puertas a las etapas de enseñanza.

Tal como sostienen Burbules y Callister (2001), cada vez más las tecnologías forman un contexto cultural de trabajo en el cual se dan interacciones que combinan y entrecruzan las actividades de indagación, comunicación, construcción y expresión. Éstas generan entornos colaborativos donde las personas comparten ideas, co-construyen nuevos conceptos e interpretaciones y promueven nuevos modos de relaciones humanas con características particularmente distintas a las que se dan en las instituciones más tradicionales.

En ese marco, las justificaciones acerca de la incorporación de las TIC en el ámbito educacional provienen de una argumentación ligada a las facilidades que ofrecen para aplicar metodologías de enseñanza o planeamientos pedagógicos establecidos anteriormente. Siguiendo esta línea, Cobo y Pardo (2007) determinan que en la Sociedad de la Información las tecnologías ligadas al uso educativo son el soporte primordial para la instrucción, logrando favorecer a un colectivo de personas cada vez más amplio. Y afirman que, con el advenimiento de las nuevas tecnologías, la educación ha sido una de las disciplinas más beneficiadas.

La inclusión de tecnologías informáticas y digitales en las escuelas presenta un abanico de diversos temas a pensar y resolver. Algunos se encuentran ligados a la forma en que la institución escolar se incluye en los procesos de enseñanza y en las prácticas culturales que los niños realizan fuera de la escuela; otros son los aspectos relacionados a problemas pedagógicos y didácticos que esta inclusión nos presenta: ¿Por qué se asocia habitualmente las TIC a expectativas de procesos de cambio y mejora de la educación formal y escolar? ¿Cuáles son estas expectativas? ¿Qué argumentos las sustentan? (Coll y Marti, 2001).

Pero, ¿qué informaciones tenemos sobre la incorporación de las TIC a la educación escolar y sobre los usos que el profesorado y el alumnado hacen de estas tecnologías?

Por medio de estudios y evaluaciones realizados tanto a nivel nacional se demuestran que por el momento las expectativas planteadas se encuentran alejadas de lo que realmente ocurre en los centros educativos y en las aulas.

Si bien existen falencias en los modelos de implementación de TIC en la educación, es necesario afirmar, tal como se ha dado a conocer por medio de informes y estudios realizados en los últimos años (UNICEF, 2015), que la formación de niños, jóvenes y adultos no se mejora únicamente por medio de las TIC en las escuelas. Es importante fortalecer todos los componentes ligados a esta temática: docentes, alumnos, contenidos, contextos, tecnologías.

El argumento fundamental para seguir manteniendo altas expectativas en relación a las TIC y la educación es que estas son instrumentos psicológicos en el sentido vygotskiano de la expresión (Kozulin, 2000). Este pensamiento hace hincapié en las posibilidades que ofrecen las TIC para buscar información, acceder a ella, procesarla, transmitirla y compartirla.

Bajo esta línea, Rafaghelli (2018) coincide con otros autores en la idea de describir a las TIC como herramientas cognitivas mediadoras que permiten la construcción social de conocimientos. Por medio de dichas herramientas se logra que los estudiantes interactúen con la información en dos sentidos: por un lado posibilita acceder a saberes y representaciones del conocimiento; por otro, permite a los docentes y estudiantes, decidir cómo organizar y representar el conocimiento.

De esta forma es posible demostrar que las TIC son herramientas culturales que median los procesos de pensamiento. A través de las prácticas sociales y culturales se llevan a cabo una serie de cambios estructurales ligados a aspectos tecnológicos.

Lo que se pretende no es justificar el uso de las TIC ligados al proceso de formación sino que lo que se intenta demostrar es que por medio de las tecnologías se establecen nuevas formas de pensar. Bajo esta línea resulta importante resaltar que las TIC no son los dispositivos que permiten el acceso a la información sino que son herramientas materiales y simbólicas que actúan de mediadoras entre los sujetos y el pensamiento.

Coincidimos con Salomón (1993) y Rafaghelli (2018) cuando definen las tecnologías como herramientas abiertas y modificables que los estudiantes utilizan para nutrirse de pensamientos constructivos y colaborativos, permitiéndoles interactuar y pensar más allá de sus propias limitaciones cognitivas. De esta forma, es importante resaltar cuentan con un potencial transformador en la educación. Y además, resulta importante replantearse las prácticas pedagógicas actuales, interrogar fuertemente los formatos institucionales vigentes, y los roles de los profesores y de los estudiantes.

3.2 La apropiación de TIC a nivel local

El estudio de apropiación social de las TIC es un tipo de análisis que privilegia la perspectiva subjetiva de la acción, ya que tiene en cuenta las concepciones y representaciones de los sujetos sobre los artefactos y sus posibilidades. Desde este enfoque, nos preguntamos qué sucede si analizamos las prácticas de uso de TIC de los niños y niñas santafesinos a partir de estas dimensiones. Para ello, recurrimos a técnicas cualitativas que indagan sobre los hábitos y representaciones de los sujetos escolarizados.

En este sentido, y en vistas al próximo capítulo, nos interesa examinar similitudes y diferencias en las prácticas de uso de TIC entre niños y niñas santafesinos en etapa pre-escolar y escolar; identificar los tipos de significaciones que le dan a las TIC esos niños, y analizar los tipos y formas de acompañamiento de los adultos cercanos a los niños durante el uso de esas TIC.

Entonces, si la apropiación de las TIC se expresa en el uso, aquí repararemos acerca de si la tecnología disponible y accesible es usada por los niños de la ciudad de Santa Fe, cuánto es usada (frecuencia e intensidad en el uso) y para qué es utilizada, es decir, qué actividades resuelven las personas en la interacción con las TIC.

Capítulo cuatro:

Usos y significaciones sobre las TIC en niños y niñas santafesinos

Esta tesis tiene como objetivo indagar sobre los tipos de prácticas y significaciones acerca de las TIC que tienen niños y niñas entre 4-5 y 8-10 años de la ciudad de Santa Fe. Es necesario determinar que la apropiación y el aprendizaje que desarrollan las infancias contemporáneas se desarrollan en un marco socio-cultural.

El análisis realizado en nuestro trabajo, por lo tanto, no se enmarca en las edades cronológicas de niños y niñas sino que se relaciona con las posibilidades de acceso a las TIC en las diversas etapas de desarrollo de las infancias. El contexto cultural analizado en esta tesis involucra el ámbito familiar (como agente educocomunicativo) y a las instituciones educativas formales.

4.1 Estrategia metodológica

La entrevista, junto con la observación, fueron las técnicas principales empleadas para poder ingresar a lo que Guber (2008) denomina “universo de significaciones de los actores” (203). Las entrevistas fueron dinámicas y flexibles. Esta técnica Taylor y Bodgan (1992) la denominan como entrevista cualitativa en profundidad, ya que se basan en acercamientos conducidos a la comprensión de los sujetos entrevistados en relación a sus experiencias, vidas o situaciones que pueden ser expresados por sus propias palabras.

El trabajo de campo fue estructurado en distintas etapas:

- (1) Se efectuó un primer acercamiento con padres, madres y/o tutores de los niños y niñas para conocer sus formas de relacionarse e interactuar con las tecnologías de su hogar. Esta instancia funcionó como introductoria y de conocimiento entre la tesista y los sujetos a estudiar.
- (2) Se realizó una observación de los infantes en su hogar, donde se pudo apreciar la interacción que tiene el/la niño/a con sus dispositivos tecnológicos en su hogar. Esto permitió conocer los artefactos y objetos tecnológicos que dispone el niño o niña y cómo se desenvuelven sus usos tecnológicos y hábitos culturales en su contexto socio-cultural cotidiano (familia, amigos).
- (3) Dicha observación en el hogar fue complementada con una encuesta semi-estructurada a los adultos a cargo del niño.

- (4) Tras la interacción en el hogar, se tomaron registros escritos (anotaciones de campo) sobre las percepciones, ideas y sensaciones obtenidas en la experiencia.
- (5) Se acompañó a los niños a una sala creada *ad hoc* para la investigación. Allí se intentó crear un “ecosistema mediático artificial” que contaba con un televisor, un celular, una computadora, juegos de mesa, una pelota, muñecos y libros.

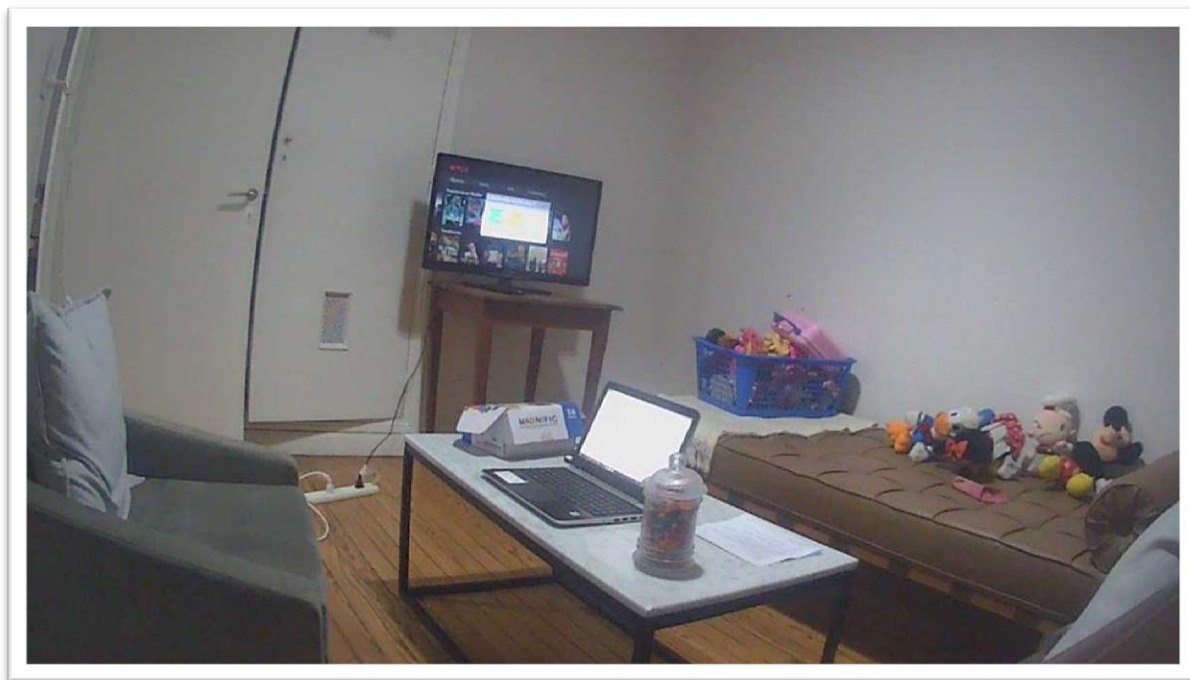


Figura 1. Imagen de la sala creada *ad hoc* para la investigación

- (6) La tesista realizó una observación de carácter directa y participativa durante unos 15 a 30 minutos. En ese periodo se focalizó en el uso e interacción con los objetos que desarrollan los niños en la habitación. A su vez, a medida que se observaba y se interactuaba con el infante, se le realizaron preguntas para indagar sobre los interrogantes de este proyecto. Previa autorización del adulto, todo lo realizado en esta etapa fue registrado con una cámara de grabación de audio y video.
- (7) Tras la interacción y diálogo con los niños y niñas, se realizaron breves entrevistas a sus padres o tutores con preguntas vinculadas a lo acontecido en la etapa tres. Esta indagación funcionó como complemento de las acciones, prácticas y discursos manifestados por los niños y niñas (Ver Anexo).

En resumen, en la presente investigación la entrevista junto con la observación y la encuesta conforman las técnicas de recolección de información seleccionadas. El trabajo de campo se realizó durante los meses de junio, julio y agosto de 2018.

Se intentó emplear un mismo sistema para cada uno de los/las niños/as entrevistados. Aunque cabe destacar que hubo lugar para que los infantes pudieran charlar lo que ellos deseaban, siendo la tarea de la tesista la de acompañarlos y seguirlos. Por medio del relato oral y de la filmación se permitió registrar y dar cuenta de sus experiencias de una manera más relevante y con sentido, lo que permite una mejor comprensión de las prácticas de uso de la tecnología.

Una vez que se fueron realizando las entrevistas y la observación participativa tanto en el hogar de los menores como en el consultorio, se comenzó a implementar la transcripción y sistematización para la producción de los registros disponibles para su consulta a lo largo del análisis. Guber (2008) determina que los registros aparte de proteger la información, permiten representar el panorama de conocimiento con el que cuenta el investigador acerca de su realidad estudiada.

Luego de la recolección de información, se confeccionó un cuadro de doble entrada para mejorar la organización de la información recolectada (Ver Anexo). De esta forma se lograron constituir generalizaciones y entrelaces de datos de los diversos ejes, para elaborar categorías de análisis que nos permitieron la posibilidad de establecer comparaciones y diferenciaciones entre los discursos de los entrevistados.

Finalmente, se procedió a su análisis a partir de las dimensiones planteadas en el capítulo tres.

De esta manera, podemos decir que nuestra investigación se caracterizó por contar con un enfoque cualitativo, descriptivo y sincrónico. Asimismo, se la puede caracterizar como una investigación didáctica u observación compartida. Según Pérez Serrano (1998), por medio de la observación y la experimentación se pretende explorar e interpretar la realidad que se desea estudiar logrando la aproximación al conocimiento y a la comprensión de la vida; en este caso, focalizado a las prácticas culturales y tecnológicas de los niños y niñas de la ciudad de Santa Fe.

En relación a la selección de los entrevistados, es preciso aclarar que el muestreo se realizó de forma aleatoria y por factibilidad. Cada grupo observado se conformó por ocho infantes en total, de los cuales cuatro pertenecían al sexo femenino y otros cuatro al sexo masculino. Para seleccionarlos, se utilizó el tipo de muestreo por “bola

de nieve”, ya que cada unidad muestral se escogió a partir de las referencias aportadas por los sujetos a los que ya habíamos accedido en la investigación. A su vez, la muestra provino tanto de las propias posibilidades de acercamiento como de la generación de vínculos pertenecientes a la investigadora y adecuados a la finalidad de la investigación, como lo son sus saberes previos acerca de las posibilidades de trabajo con tecnologías ligadas a las infancias, teniendo en cuenta las opiniones de colegas y entrevistados que se desempeñan en el medio.

Por esta razón, se pensó en una muestra no probabilística por “bola de nieve”, cuya constitución se basa en una combinación de requerimientos (en este caso, ciertas características o atributos de los informantes) que los hacían significativos a la hora de ser seleccionados.

Con todo, y mediante estos procedimientos metodológicos, se pretende contribuir a la indagación y descripción a nivel micro-social de las prácticas de uso de tecnologías digitales en niños y niñas de la ciudad de Santa Fe.

4.2 Caracterización de las unidades muestrales

Teniendo en cuenta los propósitos planteados, cada uno de los entrevistados ha sido considerado como una fuente de información especializada. De esta manera, es posible reconocer dos grupos con características bien definidas que conforman las unidades de análisis de la muestra.

Basándonos en las etapas propuestas por Griffa y Moreno (1999), realizamos una distinción en base a las edades de los niños. A continuación, se detallan los criterios de selección para delimitar cada grupo y lograr distinguir cada categoría del entrevistado.

4.2.1 Segunda infancia: desde los 3 a los 6 años

Durante esta etapa, un niño o niña pasa la mayor parte de su tiempo jugando. Lo lúdico es el modo en el que el/la niño/a logra explorar el mundo y descubrirse a sí mismo/a. Los desarrollos intelectuales, afectivos y aquellos ligados a la personalidad, por lo general se encuentran imbricados a la actitud lúdica.

El juego es el lenguaje por excelencia, y es en esta fase que, a través del entretenimiento, el/la niño/a logra un desapego de la madre y es orientado/a hacia el mundo exterior, logrando conectarse con otras personas y objetos. De esta forma, el infante evalúa sus destrezas y a su vez incrementa confianza en sí mismo.

Según Griffo y Moreno, los niños a los 4 años tienden a jugar con sus pares, en grupos de dos o tres infantes con los que ya interactúa. A partir de esta edad, tienden a armar rompecabezas o casas con bloques y cuando realizan una actividad lúdica solitaria suelen tener “amigos imaginarios” de juego. A los 5 años, los juegos grupales se caracterizan por ser más comunicacionales y participativos. A esta edad, las infancias tienen interés por los juegos y actividades propias de su género y descartan los del género opuesto. En el varón, predominan los juegos activos y agresivos mientras que en las niñas frecuentan los juegos dramáticos de situaciones cotidianas.

En nuestra investigación, hemos analizado a ocho de ellos -cuatro de género masculino y cuatro de género femenino- pertenecientes a la ciudad de Santa Fe. Tienen -en su mayoría- cuatro y cinco años de edad y se encuentran en la etapa pre-escolar.

A continuación describiremos a cada uno de los sujetos estudiados que componen este grupo:

Joaquín

Tiene 4 años, es hijo único y vive con sus padres en el barrio Sur de Santa Fe. La única institución educativa a la que asiste se llama “Mini Kalos” y es un centro de iniciación deportiva de carácter privado. No va a la escuela ni al jardín. No tiene un aparato tecnológico propio pero sí tiene acceso al televisor, la *notebook*, el *smartphone* de sus padres, y la *PlayStation*. Los principales artefactos que utiliza son el televisor y el *smartphone*. La tarde es el momento del día en el que más consume TIC, siendo *Netflix* (televisor), “Crash Bandicoot” (*PlayStation*) y el juego de los “Minion” (*smartphone*) las aplicaciones que más utiliza. De esta forma, el entretenimiento-juego es el uso que principalmente le da a la tecnología.

Amparo

Tiene 4 años y vive con sus padres y su hermano mayor en el barrio Altos del Valle. Asiste al colegio Sagrada Familia, de gestión privada. El televisor, la PC de escritorio, el *smartphone* y la *PlayStation* son los artefactos a los que principalmente tiene acceso la niña, pero los que más emplea son la TV y el celular. La tarde-noche es cuando más los usa, siendo *YouTube* y *Netflix* las aplicaciones mayormente usadas. Amparo cuenta con una *tablet* propia pero no la utiliza ya que sus padres

prefieren que juegue con otros objetos. Emplea la tecnología para jugar-entretenerse.

Ramón

Tiene 4 años y vive con sus padres en el barrio Sargento Cabral. Es hijo único y asiste al Jardín de Infantes “La Ronda”, que es público, dependiente de la Universidad Nacional del Litoral. La tarde es el momento del día en el que utiliza los medios y las TIC. El entretenimiento-juego es el motivo principal por cual los emplea. Ramón no tiene un artefacto propio, pero mayormente tiene acceso y utiliza el televisor y el *smartphone* de sus padres. A través de ellos ingresa a *YouTube* (televisor y *smartphone*) y *Netflix* (televisor y *smartphone*).

Alegra

Tiene 5 años y es hija única. Vive con su mamá en el barrio El Pozo y asiste a la escuela pública “Doctor José Amenábar”. Tiene en su casa una *tablet* propia y además accede al televisor, a la PC de escritorio y al *smartphone* de su mamá. El mayor consumo de los aparatos los realiza a la tarde, siendo el celular y la *tablet* lo que puntualmente usa. Principalmente ingresa a *YouTube*, dándole a la tecnología un uso ligado al entretenimiento-juego.

Bautista

Tiene 5 años, vive en barrio Roma con sus padres y su hermana de 13 años, y asiste a la escuela Normal Superior Nº 32. La razón principal por la que emplea las TIC es por entretenimiento-juego teniendo acceso al televisor, PC de escritorio, *netbook*, *smartphone* y *PlayStation 4*. Sin embargo, los artefactos que más usa son la TV y la *PlayStation*, y es la tarde/noche el momento del día en que los emplea. Las aplicaciones que más consume son *Netflix*, *YouTube* y el juego de los Minions. La *PlayStation* le pertenece, pero solamente la usa los fines de semana y por tiempo controlado.

Facundo

Tiene 5 años, vive con sus padres y un hermano mayor, en el barrio Centro, y asiste al colegio Sagrada Familia. Facundo usa la tecnología para jugar-entretenerse. Los artefactos a los que principalmente tiene acceso son el televisor, el *smartphone*, la

tablet y la *Xbox 360*. La red social que más frecuenta es *YouTube* y lo hace a la tarde. No cuenta con un aparato tecnológico propio; comparte con su hermano los de sus padres.

Pilar

Tiene 5 años, vive con su mamá y su hermano mayor en el barrio Constituyentes y asiste al Instituto “San José Adoratrices”. Emplea la tecnología para jugar-entretenerse. El televisor, la *tablet* y el *smartphone* son los aparatos tecnológicos a los cuales tiene principal acceso, siendo *YouTube* la aplicación que más usa. La tarde es el momento del día en el que más usa la tecnología. Ella tiene un celular propio en la casa de su papá. Los aparatos que principalmente usa son la *tablet* y el televisor.

Eluney

Tiene 5 años y vive en el barrio Villa María Selva junto a sus padres y su hermana mayor. Ella va a la escuela pública “Doctor José Amenábar”. En su casa, Eluney juega y se entretiene mirando televisión, usando el *smartphone* de sus padres y jugando con la *tablet*. Pero lo que principalmente utiliza es el televisor. El momento del día que más consume las TIC es a la tarde. Lo que principalmente hace es ver *YouTube* (*tablet*), *Netflix* (televisor) y jugar a juegos *online* (*tablet*).

4.2.2 Niñez escolar: desde los 6 a los 12 años

La entrada a la niñez escolar supone el establecimiento de un orden interior. En esta fase, las infancias pueden centrar su atención en el desarrollo cognitivo, en los juegos sociales y en la actividad grupal entre pares. A su vez, los/as niños/as logran un cierto grado de control en la expresión de sus emociones y sentimientos.

Este es un periodo decisivo para la socialización, en el que las infancias dirigen su energía a vínculos interpersonales con sus pares, desarrollando capacidades de comunicación e integración grupal. En relación a lo lúdico, es una fase en la que predomina el juego reglado y social en el que intentan imitar situaciones de la vida real.

A su vez, en la niñez escolar, se resalta la importancia de los modelos de identificación extrafamiliares, como es el caso de los/as maestros/as. De esta forma, por medio de tareas específicas realizadas en la escuela como en el hogar, las

infancias logran desarrollar el sentido de la responsabilidad. Cuando los/as niños/as asisten a la escuela, adquieren los conocimientos necesarios para emplear los utensilios, las herramientas y los instrumentos utilizados por los mayores con el objetivo de convertirse en miembros de su cultura.

En nuestra tesis, se observaron a ocho niños/as de los cuales cuatro son de género masculino y cuatro de género femenino, entre ocho y diez años de edad que asisten regularmente a instituciones escolares tanto públicas como privadas. A diferencia del otro grupo, éstos transitan un desarrollo del pensamiento lógico.

A continuación describiremos los sujetos estudiados que componen este grupo:

Lionela

Tiene 8 años y vive con la madre y la tía en el barrio Loyola Sur. Asiste al colegio evangélico “Visión de Futuro”. Los principales artefactos a los que tiene acceso son el televisor, PC de escritorio y el *smartphone*. *YouTube* es la red social que más frecuenta y el horario del día en el que lo hace es a la tarde. El uso que le da a la tecnología es para jugar, entretenerse y para realizar la tarea escolar.

Benjamín

Tiene 8 años, y vive con sus padres y su hermana mayor en el barrio San Lorenzo. Asiste a la escuela pública “Cristóbal Colón”. En su hogar accede al *smartphone*, el televisor y la *tablet*. Estos últimos dos son las tecnologías que más utiliza a la mañana y en la noche. Lo que principalmente hace es la tarea escolar, y jugar a juegos descargados (*offline*). Cuenta con *tablet* propia.

Pedro

Tiene 8 años, vive en el barrio Sur junto a su mamá y a su hermano menor. Asiste a la escuela primaria pública “San Antonio de Padua”. Utiliza las tecnologías para entretenerse, jugar y para estudiar o resolver la tarea. La tarde es el momento del día que las usa. En su casa tiene acceso al televisor, la *tablet*, la *netbook*, y la *Xbox 360*, las cuales usa mayormente. Por medio de las TIC ingresa a *YouTube*, *Netflix* y juega con juegos descargados (*offline*). Cuenta con *tablet* y celular propio que se lo dio su mamá, pero sólo tiene acceso a internet mediante wi-fi.

Lorenzo

Tiene 8 años y vive junto a sus padres y su hermano mayor en el barrio sur. Asiste a la escuela privada “Pilares” de Sauce Viejo. En su casa tiene acceso a la televisión y a la PC de escritorio, siendo éste el artefacto que más utiliza. El uso que le da a las TIC es para jugar-entretenerse. Juega a juegos online y *offline* e ingresa a *YouTube*. El horario que más frecuenta es la noche.

Florencia

Tiene 9 años y vive unos días en Sauce Viejo con su mamá y otros días en el barrio Mariano Comas con su papá. Asiste al colegio “Sagrada Familia”. Sus padres están separados por lo tanto tiene un hermano mayor por parte de padre y una hermana mayor por parte de madre. Tiene acceso al televisor, *smartphone* y juegos *online* y descargados (*offline*). La tarde es el momento del día en el que más utiliza las TIC y la aplicación que más consume es *YouTube*. Ella tiene un celular propio que le regaló su mamá pero sólo lo usa en su casa para jugar a juegos e ingresar a *YouTube*.

Juan Ignacio

Tiene 10 años, vive con sus padres, un hermano y una hermana en el country “Aires del Llano”. Asiste al “Colegio Inmaculada Concepción”, de gestión privada. En su hogar tiene acceso a la televisión, PC de escritorio, *tablet*, *smartphone* y la *PlayStation*, pero los que más usa son el celular y la *PlayStation*. El horario que más las frecuenta es a la tarde y las aplicaciones que más consume son *YouTube*, *Instagram* y *WhatsApp*. Emplea las TIC para entretenerse-jugar, pero también como apoyo de tareas escolares y para comunicarse.

Milena

Tiene 10 años, asiste a la escuela privada “Jaim Najman Bialik”, y vive con su madre y sus hermanas mayores en la zona norte de Santa Fe. Cuenta con un celular y una *notebook* propia. A su vez en su hogar tiene acceso a la televisión, la *tablet* y computadora pero lo que más usa son el celular y el televisor. Milena emplea las TIC para jugar, entretenerse, como apoyo de tareas escolares y para comunicarse. Lo hace principalmente de tarde. Las aplicaciones que emplea son *YouTube*, *WhatsApp* y jugar juego *online*.

Victoria

Tiene 10 años y vive con sus padres y su hermana menor en Colastiné. Asiste a la Escuela Primaria de la Universidad Nacional del Litoral. Tiene acceso al televisor, *smartphone* y *tablet*. Esta última es de su propiedad. Las aplicaciones a las que principalmente ingresa con *YouTube* y *Netflix*. Y la hora en que más frecuenta las tecnologías es a la tarde ya sea para entretenerse- jugar y como apoyo de tareas escolares.

4.3 Análisis e interpretación

A continuación, entonces, analizaremos los resultados obtenidos en el trabajo de campo. Para reconstruir y examinar las formas en que las TIC están siendo utilizadas por los infantes santafesinos, es necesario mencionar que sus prácticas y significaciones serán estudiadas a partir de las dimensiones Praxiológica, Subjetivo-Individual, Socio-Cultural, Axiológica y Educativa presentadas en el capítulo tres.

4.3.1 Dimensión Praxiológica

La apropiación se expresa cuando los sujetos incluyen a las tecnologías en su vida cotidiana. Se efectúa no sólo cuando una persona tiene acceso a ellas, sino que el sujeto debe contar con habilidades para usarlas.

Las pantallas y los más chicos

Todos los niños y niñas miran televisión o conviven con la pantalla prendida la mayor parte del tiempo, por lo que este aparato se convierte en el medio principal de uso en su entorno. Al momento de observar a los menores en sus respectivos hogares, en la mayoría de los casos, la televisión se encontraba siempre prendida, de fondo, por más que nadie en la casa esté atento a ella. Este fenómeno se observó tanto en la visita a sus hogares como en el ecosistema mediático artificial.

“Victoria ingresó sola a la sala, se sentó en el sillón y comenzó a observar la habitación. El televisor se encontraba encendido en la serie “Sugar Rush”. Continuó observando el lugar, miró el televisor y dijo en voz alta “Sugar Rush”. Luego de unos minutos ingresé a la habitación y le pedí que me contara a qué juega en su casa”. (La charla transcurrió con el televisor prendido sin sonido).

“De fondo se encontraba la televisión prendida y mientras Virginia la ayudaba a recortar, pegar, colorear y a armar las prendas (de ropa), Alegra por momentos se distraía mirando la televisión”.
Casa de Alegra.

La televisión constituye un ambiente que habitan los niños y niñas, está omnipresente en el entorno familiar y socio-cultural en el que se desenvuelven. Y también se manifestó cuando visitaron la sala. Por ejemplo, Bautista comenzó a jugar con el *smartphone* mientras conversaba con la tesista y al mismo tiempo miraba la película proyectada en el televisor, aunque por momentos, miraba a su interlocutora para responder las preguntas que le hacía. La actitud de Joaquín fue similar, ya que miraba ambas pantallas, cuando el televisor le generaba mayor interés lo observaba por unos segundos, pero luego continuaba jugando con el celular. Este fenómeno se denomina “segunda pantalla” (Scolari, 2012) o “*second screen*”, la cual explica una actividad muy frecuente que consiste en mirar la televisión con otras pantallas a nuestro alrededor.

*“Camila:-Si vos tenés que elegir entre la computadora y el celular, ¿cuál preferís?
Lionela:-Las dos.
Camila:-¿Y si te digo la tele, la compu y el celu?
Lionela:- El control, el celular y el mouse.
Camila:-¿Usás los tres al mismo tiempo?
Lionela:- Tengo la tele viendo “Soy Luna”, al mismo tiempo juego a la compu, al Fliv y después busco algo en el celular.”*

Tanto los niños y niñas observados que rondan entre los 3-4 y 8-10 años utilizan en segundo lugar el celular inteligente o *smartphone*, en tercer lugar la *tablet* y, en el caso de los varones, en cuarto lugar, la *PlayStation* o *Xbox*.

Basándonos en las preferencias y gustos que realizan dicha población estudiada en relación a los consumos culturales, mirar televisión es la práctica principal y más cotidiana que realizan los chicos. El televisor hoy constituye un soporte por el cual no sólo se accede a la televisión abierta y/o por cable, sino que además -mediante la conexión a internet- es posible acceder a diversas plataformas como *YouTube* y *Netflix*.

*“Camila:-¿Qué hacés para no aburrirte?
Milena:-Conecto el teléfono al televisor o a veces me viene a visitar mi madrina que tiene Netflix y Youtube. Y otras veces juego con mi perro.”*

“Camila: -¿En la tele qué te gusta ver?

Facundo: -No sé, veo en Youtube.

Yo: -¿Qué ves?

Facundo: -Veo videos graciosos.”

“Camila: -¿En la tele qué ves?

Victoria: -Netflix y Youtube.

Yo: -¿Y qué ves en Netflix?

Victoria: -‘Jessie’ (serie), ‘Sugar Rush’ (serie) y a veces películas.”

“Camila: -¿Qué miras en la tele?

Pedro: -Videos por Youtube.

Camila: -¿Y en Youtube que ves?

Pedro: -Unos videos del juego ‘Minecraft’ (demo)”

Esta situación coincide con lo que refleja la Encuesta Nacional de Consumos Culturales (SINCA 2017). En tanto, en esta investigación el promedio de consumo diario de TV en niños y niñas santafesinos ronda la hora y las tres horas por día, y es la tarde el momento del día en el que mayormente lo hacen. Esto se debe a que la mayoría de los/as niños/as analizados/as asisten a instituciones escolares de mañana, y sólo unos pocos entrevistados van a la tarde.

¿Jugamos?

Según las entrevistas y observaciones realizadas podemos afirmar que una de las formas en que niños y niñas se entretienen es mediante juegos descargados o por *streaming*.

Por un lado, las mujeres optan por juegos en los que hay que pintar, dibujar, vestir muñecas o cocinar. Por caso, al momento que la tesista visitó su hogar, Milena se encontraba jugando al FLIV en la PC de escritorio, y en simultáneo, durante aproximadamente 20 minutos, salteaba de juegos y jugaba al “Papa’s Pizzeria”, “Cinderella Dressup” y “Zombie Demolisher”. Florencia contó que en su tablet juega “TeleChum”, “Tom corre por el oro” y “Lalaloopsyland”. Cuando está en su casa, Eluney se entretiene con un juego de cocina llamado “Papa’s Chesseria”, que consiste en que ella debía atender un local de comida rápida.

Por otro lado, los niños se entretienen con juegos más violentos o de aventura como “Crash Bandicoot” o “Fortnite”. Este es el caso de Juan Ignacio, Pedro, Joaquín o Lorenzo.

“Camila:-¿A qué jugás en tu casa?

Lorenzo:-A la compu- me responde, mientras intenta abrir el caramelo.

Camila:-¿Y en la compu a qué jugás o con qué juegos jugas?

Lorenzo:-Al Roblox (plataforma de videojuegos en línea en la que los usuarios pueden crear sus propios mundos virtuales y sus propios juegos.)

Camila:-¿Y en qué consiste ese juego?

Lorenzo:-Tiene un montonazo de juegos, pero yo a los que juego son tres: uno que es con un martillo, tenés que agarrarlo y le tenés que poner un short y capturarlo así te ganás monedas. El otro es “Jail Break”, podés ser policía y prisionero. Si sos el prisionero, te tenés que escapar y robar todo lo que más puedas y ahí te comprás muchos autos y se los sacás a los policías. Los policías te arrestan.

Camila:-¿Y vos jugás bien a esos juegos?

Lorenzo: - Sí- respondió emocionado.

Camila:-¿Cuál es el que más te gusta?

Lorenzo:- El de “Jail Break”. Y uno de armas que tenés que ir matando y vas desbloqueando armas.”

Aunque según los datos recabados, existen juegos digitales que son utilizados por ambos géneros como el “Roblox” o el “Minecraft”. Esto es posible de evidenciar en ambos grupos analizados.

“Milena:-A mí me gustan muchas cosas. Me gusta jugar al Fliv (página de juegos online) también me gusta jugar a juegos de chicas y de chicos.

Camila:-¿A qué juegos de chicas y cuáles de chicos jugas?

Milena:-Hay juegos de chicas para pintar y los de chicos juego a los autos. Con el Fliv juego a todos los juegos que hay.

Camila:-¿Te gustaría ser Youtuber?

Milena:-Sí

Camila:-¿Por qué?

Milena:-Porque me encanta Youtube y jugar a juegos como el “Minecraft” o al “Pou” y “Roblox””

“Camila:-Quiero que me cuentes a qué jugás en tu casa.

Lionela:-Al Fliv- respondió segura.

Camila:- La computadora, ¿para qué la usás?

Lionela:- Para jugar al Fliv.

Camila:-¿Y qué hacés con el celu?

Lionela:- Juego y a veces miro dibujitos.”

Camila:-¿Y tiene juegos descargados?

Lionela:- (dice sí con la cabeza).

Camila:-¿Y a qué juegos jugás?

Lionela:-Al “Pou” o al “Fortnite”.

A su vez, la mayoría de los entrevistados en edad escolar (8-10 años) afirmaron que les gustaría tener un teléfono celular propio, siendo la condición o requisito fundamental que dicho aparato tecnológico cuente con conexión a Internet.

“Camila: -¿Tenés celular propio?”

Lionela -No.

Camila: -¿Y querés tener uno?”

Lionela: -Sí.

Camila: -Me dijiste que te gustaría tener un celular propio pero, ¿sí o sí con Internet?”

Lionela: -Sí- y se rió.”

“Camila: -¿Vos querés tener un celular propio?”

Lorenzo: - Sí, y una compu.”

“Camila: -Si vos tenés que elegir entre el celular, la computadora o el televisor, ¿cuál preferís?”

Milena: -El celular, porque si no tengo wifi...-se rió y no terminó la frase.

Camila: -¿Cómo es el tema, si no tiene wifi no sirve?”

Milena: -No- dice ella, y se sigue riendo.

Camila: -Y si el celular no tiene wifi, ¿para qué usás el celular?”

Milena: -Para ver vídeos y escribir.”

Por lo expuesto, son los niños de mayor edad quienes exigen contar con un dispositivo propio, no así los niños de la segunda infancia (4-5 años). En esta franja etaria, sólo uno de ellos (Facundo) admitió que le gustaría tener un celular inteligente propio.

“Camila: -¿Vos tenés celular?”

Facundo: -No, mi hermano tiene uno.

Camila: -¿Y vos querés tener uno?”

Facundo: -(Asintió con la cabeza)”

4.3.2 Dimensión Subjetiva-Individual

En toda praxis subjetiva relacionada a un artefacto o un conocimiento tecnológico se ponen en juego las representaciones y necesidades de los sujetos. Tanto la apropiación como la resignificación de una tecnología implican la toma de decisiones ligadas a la valoración que se tienen de ella, así como a su modelado y su funcionamiento.

¿Para qué utilizan las TIC los niños y niñas santafesinos? De acuerdo a nuestro estudio, en su mayoría para entretenerse y para jugar, principalmente en la etapa de la segunda infancia (4-5 años). A esto se le suma que, en la etapa de la niñez escolar (8-10 años) no sólo las utilizan para entretenerse sino además como apoyo de tareas escolares, y para socializar. Aquí es necesario destacar que los niños empiezan a hacer uso de las TIC en forma de juego: cuando comienzan hablar por teléfono, a tocar el control remoto, a mirar dibujos por la televisión o el *smartphone*.

Según lo observado en los hogares y dentro de la sala, los aprendizajes de apropiación tecnológica parten de la imitación o copiando a otros sujetos (padres, hermanos, otros niños), pero esto luego cambia a conocimientos más complejos donde se desarrollan habilidades digitales.

El entretenimiento digital

¿En qué consisten las prácticas de ocio y entretenimiento? En la etapa de la segunda infancia (4-5 años) usan el televisor siendo “Disney Channel” el principal canal de televisión que consumen los niños y niñas analizados o el *smartphone* para ver dibujos animados y películas.⁹ También en su tiempo de ocio recurren a plataformas como *Netflix* o *YouTube* para ver series y película. Pero, además, acceden a *YouTube* por medio del televisor o el *smartphone* para escuchar música,¹⁰ ver tutoriales, videos graciosos, y demos de juegos.¹¹

Esto se evidenció claramente al asistir a la casa de Alegra. La niña jugaba a las muñecas y le explicaba a Virginia, su madre, lo que necesitaba para diseñar la ropa para su Barbie. Su vocabulario y sus gestos eran similares a los tutoriales de *YouTube* sobre cómo hacer una manualidad. “Necesitamos una hoja A4 que esté dibujada, una tela de vestido que la diseñaron acá en Argentina, una tijera de mi escuela, unos colores para diseñar el vestido, y una tela de color verde”, explicaba la niña.

Por su parte, en la sala, al preguntarle a Facundo qué videos mira en *Youtube*, sus respuestas y actitudes daban la sensación de que dominaba muy bien la plataforma y conocía muy bien los contenidos a los cuales accedía. Su modo de

⁹ Los principales dibujos animados que ven son: “Paw Patrol”, “Peppa Pig”, “La Casa de Mickey Mouse”, “La Guardia del León”, “Vampirina” y “La Princesa Sofía”. Las películas más vistas por los menores son: “Frozen”, “Los Increíbles”, “Cars”, “Buscando a Nemo” y el “Rey León”.

¹⁰ “Mover el Bote”, “Piky”, “Gangnam Style”, “Osito Gominola” y canciones de “Soy Luna”.

¹¹ Un demo es una demostración de distribución libre de un videojuego por parte de la empresa desarrolladora que pretende distribuir el producto en el mercado. Por ejemplo, “Los Minions”, “Crash Bandicoot” y “Mario Bros”.

entretenerse no solo es jugar a la *PlayStation* sino ver “videos graciosos y los que se tiran de un avión”.

Ya en la etapa de la niñez escolar (8-10 años), el uso de *tablet* y computadora móvil o de escritorio es más relevante. Juegan a juegos descargados (*offline*) y en *streaming (online)*,¹² e ingresan a *YouTube* para ver videos. Y también la utilizan para resolver la tarea o estudiar. Hay un solo caso de una niña que utiliza la computadora de escritorio y el programa *Microsoft Word*, como *hobby*, para escribir cuentos.

En el marco de esta investigación, en cuanto al uso del *smartphone*, los niños santafesinos en etapa de niñez escolar (8-10 años) ven videos en *YouTube*, se sacan fotos, escuchan música,¹³ lo utilizan como apoyo de tareas escolares,¹⁴ y también para juegos online u offline; en menor medida lo utilizan para comunicarse por redes sociales, siendo *WhatsApp* la más empleada.¹⁵

Haciendo hincapié en el análisis subjetivo-individual entre los niños y niñas pertenecientes a la segunda infancia (4-5 años) y a la niñez escolar (8-10) es posible determinar la existencia de continuidades entre ambas etapas. Todos/as los/as niños/as observados se apropiaron y reconocen las TIC con facilidad, sin importar el grupo analizado al que pertenecen. A su vez, si analizamos el modo de entretenerse de forma digital, es posible afirmar que en ambos grupos lo que varía no es la forma en que lo hacen sino el contenido que consumen. Es decir, si observamos el consumo de canales y programas de televisión que ve un niño o niña de cada etapa analizada estos son diversos, aunque en algunos casos suelen coincidir. Ocurre también en el entretenimiento con juegos digitales en forma *online* y *offline* y en los videos que ve en *Youtube* o en *Netflix*.

Este uso intuitivo y cotidiano de las TIC no habilita a un desarrollo de habilidades y actitudes vinculadas a la creación y edición de contenidos digitales para compartirlos. Quizás hay algunas instancias de producción de audios, fotos o videos

¹² Juegan al “Fortnite”, “Minecraft”, “Roblox”, “Fliv”, “Ninja Fruit”, “Tom corre por el oro”, “Lalaloopsylandia”, “Jail Break”, “Helyx Jump”, “Tower Gold” y “My Talking Angela” y ven series “Soy Luna”, “La Casa de Papel”, “Sugar Rosh”, “Todo por mi hija”, “Gravity Fall”, etc.

¹³ Escuchan a Paulo Londra, Yao Cabrera, Viral, X Tentación, Soy Luna y Violetta

¹⁴ Utilizan Google. Una de las niñas (Victoria) afirma que utiliza el traductor online para hacer la tarea de inglés.

¹⁵ Sólo Milena y Juan Ignacio tienen *WhatsApp* y solo Juan Ignacio tiene *Instagram* y *Saharah*.

pero no así momentos de socialización, dinamización y distribución de tales contenidos.

Con los juegos no-informáticos sucede algo similar: los menores analizados se entretienen y hacen uso de juegos y juguetes parecidos, sin importar la edad que tengan. Los/as niños/as entre 4-5 años y de 8 a 10 suelen jugar a la pelota, con autos y camiones, a la “tocada”, a la escondida, con muñecos, se disfrazan, andan en bicicleta y van al patio o a la plaza a jugar. Lo que suele variar son las situaciones de recreación, dependiendo de las edades.

Más allá de jugar en lo digital

Se pudo observar que estas infancias están altamente mediatizadas por juegos y videojuegos. Tanto es así que el uso de la *PlayStation* y *Xbox* se da en la mayoría de los niños varones entrevistados, especialmente de la etapa relacionada a la niñez escolar (8-10).

“Juan Ignacio ingresó a la sala, se sentó en el sillón, mientras se acomodaba el pelo le pedí que me contara cuáles son las principales tecnologías que utiliza en su hogar.

-La Play- respondió sin dudar.

Camila: -¿Esa es la principal?

Bautista: -Si, tengo una Play 4 que me regaló Papá Noel y mientras mi mamá y mi papá duermen, yo juego.

Camila: -¿Y te dejan jugar?

Bautista: -Sí, me dejan jugar.

Camila: -¿A qué jugás con la PlayStation?

Bautista: -Tengo los jueguitos de superhéroes.

Camila: -Si vos tenés que elegir entre la PlayStation, el celular y el televisor ¿cuál preferís?

Bautista: -La Play me gusta.”

“Pedro ingresó solo a la habitación, observó la sala y se sentó en el sillón.

Luego entré a la sala y le pregunté:

Camila: -¿A qué jugás en tu casa?

Pedro: -A la Xbox- respondió seguro.”

En el caso de las niñas, también se entretienen con juegos pero de otro formato. Y aquellos que no disponen de una *PlayStation* o *Xbox*, juegan videojuegos desde la *tablet* o el *smartphone*.

Es considerable indicar que muchos de estos niños y niñas, desarrollan habilidades cognitivas que definen su inteligencia, astucia y creatividad.¹⁶

“Le comenté que iba a salir por unos minutos de la habitación en busca de algo para beber, ella aceptó y durante ese tiempo se quedó buscando en Youtube un video. En vez de escribir el nombre del film en el buscador de dicha plataforma, optó por activar el micrófono de Google, dijo la palabra “Musically” y de esa forma encontró el video que deseaba ver. Cuando regresé a la habitación me lo mostró”.

Pero también afecta su temperamento y humor: muchos adultos manifestaron que cuando pasan bastante tiempo jugando y pierden en el juego, los niños suelen enojarse, ponerse nerviosos, ansiosos, o de mal humor.

“Tratamos de que no juegue tanto con la PlayStation, porque después es difícil sacársela. Algunas veces cuando él pierde el partido, suele enojarse o ponerse de mal humor. Pero él ya sabe que si se pone chinchudo por perder, nosotros se lo sacamos.”

Cecilia, mamá de Joaquín.

“Si pierde se pone re violento, te trata mal o se enoja con todos nosotros por haber perdido la partida. Ahí mis papás lo retan y le dicen que le van a sacar la Play.”

Milagros, hermana de Juan Ignacio.

Mediante las observaciones en el hogar y en la sala es posible afirmar que la mayoría de los niños y niñas de la segunda infancia (4-5 años) como los de la niñez escolar (8-10 años), reconocen con facilidad los aparatos tecnológicos (televisor, computadora y *smartphone*) ya que cuando ingresaban a la habitación, se les señalaba y preguntaba el nombre de cada uno de los que se encontraban en la sala. En cuanto a las plataformas digitales, podemos afirmar que las que más reconocen son *Youtube* y *Netflix*.

“Camila: -¿Facebook sabés lo qué es?

Bautista: -No.

Camila: -¿Y Youtube?

Bautista: -Sí.

Camila: -¿Netflix?

¹⁶ Por ejemplo, para no escribir, o para ahorrar tiempo, algunos niños y niñas utilizan el micrófono de Google para buscar una palabra clave.

Bautista:-Sí, Netflix es para mirar películas.”

“Camila:-¿Conocés lo qué es ésto?- haciendo mención a la computadora.

Florencia:-Una compu

Camila:-Muy bien. ¿Y ésto?- mientras le señalaba el televisor.

Florencia:-Un tele, Netflix”

En definitiva, las TIC son las preferidas a la hora de pasar el tiempo libre, la mayoría de las veces en solitario. El conocimiento tecnológico que adquieren estos niños se construye mediante el juego y las habilidades creativas. Hay una apropiación de las tecnologías ligadas al ocio, el tiempo libre y al compartir. La necesidad de los sujetos pasa por resignificar las TIC como artefactos para salir del aburrimiento.

4.4.3 Dimensión Socio-Cultural

Una persona es un ser social que necesita de la interacción y de la convivencia con otros para poder subsistir. Es por ello que los individuos comprenden su realidad a través de los grupos sociales en el que establecen una relación con sus pensamientos y las diversas maneras de comprender el mundo. En ese marco, los sujetos establecen instancias de apropiación tecnológica en su entorno socio-cultural.

Durante el trabajo de campo se pudo ver que cuando el uso es compartido, tanto los adultos como los niños conocen nuevas aplicaciones y usos de los dispositivos, lo que conllevan nuevas prácticas y relaciones sociales respecto a su uso. Un claro ejemplo es el de Florencia, que a través de la interacción con su *smartphone* “descubrió” que puede utilizar la calculadora. De acuerdo al testimonio de su hermano, surgido de la entrevista, fue un gran descubrimiento para ella, ya que le permitió ampliar su universo de sentidos respecto a la significación que le daba al *smartphone*.

De esta forma, consideramos cuenta que el concepto de “nativo digital” (Piscitelli, 2009) queda obsoleto o es, por lo menos, insuficiente para describir a sujetos como Florencia y otros niños pertenecientes a esta generación. No es que los niños nacen sabiendo cómo implementar las TIC: es por medio de la socialización con otros sujetos que observan, copian, imitan, logrando interactuar y aprender con ellas. Es

por ello que el uso tecnológico es social ya que los sujetos se nutren de otros para saber emplearlo.

Pero esto no sucede solamente con las interacciones de tipo presencial, sino también en los vínculos socioculturales establecidos en las redes sociales virtuales, fundamentalmente en *YouTube*, y, en menor medida, *Whatsapp*, *Instagram*, *Snapchat*, *Musically* y *Saharah*.

El mundo digital: youtubers e instagramers

En la actualidad muchos niños quieren ser *youtubers* para emular a sus ídolos. Los más pequeños incorporaron esta “profesión” junto a otras respuestas más clásicas como futbolista, cantante o modelo. La mayoría de los entrevistados que usan *YouTube*, se identifican con “youtubers”¹⁷ que siguen a través de sus canales, copian sus modos de hablar, siguen tendencias y quieren ser como ellos.

Sin embargo, sólo unos pocos producen sus propios contenidos para *YouTube*. Una excepción es el caso de Florencia, que grabó un video realizando un *slime* (masa elástica casera) para subirlo a las redes, pero ni ella ni su madre sabían cómo cargarlo a la plataforma.

“Camila:-¿Te gustaría ser youtuber?”

Florencia:-Sí, yo le pedí a mi mamá.

Yo:-¿Y qué te dijo?”

Florencia:-Que sí, que podía subir un video a Youtube, pero ella no sabe cómo y yo tampoco.”

Contrariamente a esta tendencia, solo una niña (Victoria) admitió que no anhela crear videos y subirlos a *Youtube* porque “no le gustaría tener una pantalla todo el tiempo en su cara”. Vemos así que la tendencia infantil en el mundo digital pasa a popularizar a *Youtube* como la máxima expresión: este popular portal de videos estimula múltiples sensaciones y deseos. La apropiación tecnológica del entorno cultural de estos sujetos-niños pasa por el afán de popularidad, la posibilidad de hacer amigos y de compartir temas en común.

¹⁷ Los más vistos por los niños y niñas entrevistados son “Ivy”, “Augus”, “Lyna”, “Mel”, “Fercho”, “Krao”, “Mikato”, “Williams Rex”, “Rodrigo Fernández” y “Los juguetes de Titi”.

Medios versus aburrimiento

No hay que dejar de mencionar que los/as niños/as entrevistados/as utilizan la tecnología digital cuando están solos y/o aburridos.

“Cuando está con amigos se dedica a jugar con juguetes, no usa la computadora. Si está solo o si yo me quedo con él me dice ‘mami... ¿me prestás la compu hasta que salgamos a pedalear?’.”

Lilian, mamá de Lorenzo

“Cuando invita alguna amiguita o vienen sus primos, suelen mirar televisión o juegan principalmente con muñecas, a la pelota, a las cartas, a la doctora o pintan. No juegan tanto con la tecnología. Cuando viene su prima usan la tablet para ver videos sobre coreografías de baile y ellas copian los pasos o se ponen a ver tutoriales, pero Eluney usa más la tecnología cuando está sola que con amistades.”

Ivana, mamá de Eluney.

Los adultos entrevistados señalan que los mismos niños y niñas al momento de jugar con sus parientes y/o amigos deciden entretenerse con juegos que no sean tecnológicos, y esto se debe -en algunos casos- a que el uso grupal de las tecnologías digitales (televisor, *smartphone*, computadora, *tablet*, *PlayStation* o *Xbox*) genera peleas y discusiones entre ellos.

“A veces miran televisión, juegan en la computadora o con el celular, nosotros le decimos que se pongan de acuerdo y elijan qué ver en el televisor o que jueguen con el celular una vez cada uno, pero por lo general se terminan peleando entonces se los sacamos y ellos terminan jugando en el patio, con cartas o juegos de mesa.”

Erika, tía de Lionela.

Además, admiten que si el/la niño/a se encuentra jugando con las tecnologías y se le propone realizar una actividad que llame más su atención y le resulte más divertida, él/ella acepta la propuesta.

*“Por lo general, si él está con el celular y uno le propone hacer algo que lo entretenga más, él deja el *smartphone*.”*

Cecilia, mamá de Joaquín.

Por el contrario, el uso y la práctica de juegos tradicionales lo hacen en sociedad, con sus pares. Optan, por ejemplo, de jugar a la escondida, la tocada, andan en

bicicleta, bailan, hacen coreografías, arman rompecabezas, se maquillan, juegan a la pelota, a las cartas, con *Rastris*, *Barbies* y muñecas. Hay un niño (Benjamín) que juega al Ta-Te-Ti con su padre.

“Él juega mucho con la tecnología, a veces juega conmigo a las balitas y al TA-TE-TI. Yo le armé una tablita cuadrada con todos agujeros y él usa las bolitas para jugar al TA-TE-TI”
Elvio, papá de Benjamín.

En definitiva, si bien la tecnología se ha convertido en el refugio de muchos niños y adultos contra el aburrimiento, observamos que como seres sociales es necesaria la interacción con otros para subsistir en este contexto. La apropiación tecnológica en estos casos da cuenta del uso de redes sociales, para potenciar la convivencia o la relación humana en presencia. Sin embargo, como ya lo hemos explicitado, el uso de TIC para el entretenimiento no es el preferido de los niños cuando están con su grupo de pares. Al contrario, a temprana edad los juegos grupales no mediatizados siguen prevaleciendo.

Distracciones tecnológicas

En las observaciones realizadas, tanto en los hogares como en la sala, se pudo constatar que cuando los niños y niñas hacían uso de las tecnologías digitales y en simultáneo sus familiares o la tesista les hablaba, por lo general los niños y niñas se quedaban callados, no terminaban de responder o tartamudeaban.

“Anotaciones de campo”

Llegué a la casa de Florencia alrededor de las 17:30 y ella se encontraba en su cuarto junto a su vecina jugando en la computadora a juegos online. Cada una estaba sentada en una silla. Florencia manejaba el mouse de la computadora mientras su vecina Milagros, el teclado. Jugaban al juego “Plantas versus Zombies”, y para pasar los niveles se ayudaban entre sí. Cuando una de las niñas perdía, era el turno de la otra. A su vez se alentaban (“Dale, dale que ya lo pasás”, “Vos podés”). Pero cuando las niñas perdían, se quejaban y volvían a intentarlo. Estuvieron jugando alrededor de media hora, hasta que la madre de Florencia les propuso merendar. Las niñas aceptaron pero continuaron jugando por unos minutos más, hasta que Patricia, la madre, insistió: “Chicas la merienda está lista, vayan a tomar leche con cereales”. Evidentemente no la escucharon o se olvidaron del aviso.

Algo similar se evidenció en los relatos de Bautista y Alegra en el consultorio.

“Camila:-¿Música escuchás?

Bautista:-Algunas veces.

Camila:-¿Qué música?

Bautista:-¿Cómo es la que se llama...?- me preguntó mientras intentaba acordarse-. La de “Los Minions”- añadió.

Como el juego lo mantenía más entretenido, a Bautista le costaba responder las preguntas. Por momentos repetía una misma frase o demoraba en contestar.”

A su vez, cuando se les pedía a estos/as niños/as que apaguen o guarden alguno de los aparatos tecnológicos, solían negarse o negociar el uso de las tecnologías por unos minutos más.

“Listo Joaquín, ya es hora de apagar”, él se quejó un poco pero ella le ordenó que haga caso, que ya estaba por llegar Franco. Mientras esperaba a su amigo le pidió a su mamá el smartphone para jugar a los ‘Minions’ pero su mamá le dijo que no y le repitió que en cualquier momento llegaba su amigo y le sugirió que se ponga a jugar con los autos.”

Casa de Joaquín.

“Cecilia:-No, vamos ya miraste un montón y vas a llegar tarde al jardín.

Cecilia le sacó el smartphone y Ramón comenzó a patallar, gritar y a llorar. Pero ella lo alzó, escondió el celular inteligente y lo llevó a su cuarto a cambiarse.”

Casa de Ramón.

4.4.4 Dimensión Axiológica

Toda instancia de utilización y apropiación de tecnologías se encuentra regulada por normas o patrones de conductas propias o impuestas por otros. Las prácticas de uso se desarrollan dentro de un horizonte de lo posible y permitido. Esta situación se evidencia con mayor intensidad en el caso de los niños y niñas analizados, ya que habitualmente están tutelados por la mirada de un adulto.

De acuerdo con Carrasco et al. (2017) y Sánchez Valle, De Frutos Torres y Vásquez Barrio (2017), los adultos orientan a los niños según sus preocupaciones y, en muchos casos, ejerciendo regulaciones e intentando normar el uso de tecnologías, aunque no siempre son capaces de conseguir comportamientos esperados. Lo que surge de las entrevistas es que los mecanismos normativos son, por ejemplo, la restricción de horarios en su uso y, en menor medida, castigos, premios y recompensas.

El control tecnológico

Los padres de niños/as santafesinos/as, en su mayoría, reconocen que ejercen un control sobre el uso de TIC en sus hijos. Esto se evidencia por ejemplo en Pedro, papá de Amparo, quien admite controlar todo lo que su hija realiza y mira en los diversos dispositivos digitales. Según su testimonio, por medio del *smartphone* la niña suele ingresar a *Youtube* para ver videos. El problema se encuentra en que algunas veces Amparo termina encontrando films que no son acordes para su edad; por esa razón sus padres están continuamente controlando lo que la niña consume. Algo parecido ocurre con Cecilia, mamá de Ramón. Ella suele decidir qué vídeos y dibujos animados puede observar su hijo. Como consecuencia de esto, cuando el niño observa alguna pantalla, le suele consultar a su madre si el dibujo animado o video que está viendo le gusta a ella o no.

"-Yo estoy continuamente detrás de él. Lorenzo me muestra lo que hace y con qué juega, cuando destruye las paredes de un juego él me cuenta y muestra cómo lo hace."

Lilian, mamá de Lorenzo.

"-Controlo todo lo que ella mira porque en Internet hay muchas cosas malas y por ahí veo que entra a ciertos videos que no me gustan y se los hago cambiar. Aparte a ella no le da curiosidad ver esas cosas. Alegra tiene mucha memoria para los nombres, entonces, por lo general, me dice quiero ver eso y yo se lo busco y lo mira."

Virginia, mamá de Alegra.

"-Controlo bastante. Pero yo sé que todavía no tiene esa picardía de querer transgredir lo que ve. En ese sentido, Facu es bastante ingenuo, no quiere ver esas cosas."

Ana, mamá de Facundo.

Según los testimonios recabados, los adultos responsables prefieren que sus niños jueguen al aire libre o con juegos tradicionales cuando se encuentran con sus amigos/as y/o primos/as.

"Me inclino a que mis hijos jueguen más sin la tecnología presente, porque yo soy de la vieja escuela. Yo no crecí con esto, lo conocí después de grande pero prefiero que jueguen a más juegos comunes o entre ellos, antes que estén sentados frente a una pantalla".

Priscila, mamá de Bautista.

“Yo prefiero que juegue con su hermano en el patio, que salgan a andar en bicicleta o con su vecino a que pase tanto tiempo jugando con la Xbox o la tablet.”

Viviana, mamá de Pedro.

A su vez, los entrevistados coinciden en no querer que los/as niños/as pasen tanto tiempo consumiendo las tecnologías digitales ya que determinan que existen otras formas de entretenerse.

“A mí me gusta que haga cosas acordes a su edad porque si no, nos llenamos de aparatos tecnológicos en los hogares. Aunque tampoco puede crecer dentro de una burbuja, aislado de la tecnología”

Lilian, mamá de Lorenzo.

“Yo prefiero que juegue más con cosas clásicas antes que se la pase jugando con las tecnologías”.

Ivana, mamá de Eluney.

Aunque a través de las entrevistas y observaciones en el hogar, se evidencia que algunos padres suelen brindarles a sus hijos el acceso a las TIC para que se entretengan y al mismo tiempo estén tranquilos y controlados, mientras los adultos descansan, o aprovechan ese tiempo para sus actividades laborales u hogareñas.

“Ayer, por ejemplo fuimos a la casa de una amiga le prendimos la televisión y los niños no le dieron mucho interés. Es más, nosotros queríamos que se queden un rato tranquilos.”

Cecilia, mamá de Ramón.

“Yo a la siesta me suelo acostar media hora y ahí sí dejo que jueguen con las tecnologías.”

Viviana, mamá de Pedro.

“Hay momentos en el que él nos pide el celular y nosotros con el padre evaluamos la situación. Por ejemplo, si salimos a comer y queremos que se quede sentado se lo damos, así como otras veces le decimos que no.”

Cecilia, mamá de Joaquín.

Por su parte, los adultos a cargo de aquellos/as niños/as que cuentan con un *smartphone* propio (Milena y Juan Ignacio), admiten revisar el aparato de sus hijos sin consentimiento de ellos, ya que lo hacen mientras duermen o cuando lo dejan

sobre la mesa. También sus padres les exigen compartir las claves de las redes sociales o del propio teléfono, para saber qué hacen con él, con quiénes hablan y acerca de qué temas.

“Camila: -¿Controlás lo que consume tu hija en los diversos aparatos tecnológicos que utiliza?”

Lorena: -Sí, le reviso todo el celular. Mensajes, WhatsApp, llamadas, fotos y videos.

Camila: -¿Y ella lo sabe?

Lorena: -No, no sabe. A la noche se lo agarro y le reviso todo.”

Lorena, mamá de Milena.

“Camila: -¿Controlan lo que hacés con tu celular?”

Juan Ignacio: -Más o menos. Algunas veces cuando hago algo mal, sí.

Camila: -¿Y vos cómo sabés que te lo controlan? ¿Te lo agarran y lo revisan?”

Juan Ignacio: -No, me lo piden y me lo revisan.”

“En relación a los que son las redes sociales, Juani tiene su propio celular y mi mamá tiene la contraseña de su teléfono y la de Instagram. No le revisa nada, pero una vez él bloqueó a toda la familia de las historias de Instagram y ahí mis papás hablaron con él de que eso estaba mal y no lo tiene que hacer.”

Milagros, hermana de Juan Ignacio.

Permisos, castigos y restricciones

En su mayoría, los adultos responsables de estos niños santafesinos castigan a sus hijos prohibiendo el uso de los aparatos tecnológicos durante días o semanas, ya sea por no cumplir con determinadas tareas, por faltar el respeto o por no hacer caso.

“Lorenzo: -Ayer me castigaron.

Camila: -¿Por qué?”

Lorenzo: -Porque usaba mucho la computadora. Mi papá me castigó, pero después mi mamá me la prestó un ratito a la noche”.

“-Por ahí la castigo. Ella sabe que cuando llega del colegio tiene que sacar la vianda de la mochila y ponerla en la heladera. Si yo vuelvo de trabajar y ella no lo hizo, queda castigada dos o tres días sin celular. Antes le prohibía ir a los cumpleaños, pero como ya está más grande y usa la tecnología todo el día, justamente la castigo con el celular.”

Lorena, mamá de Milena.

“-La pongo en penitencia cuando se porta mal. Yo siempre le digo: no te voy a pegar, te voy a sacar lo que más te duele que es ver los dibujitos o si

no le saco la tablet. Lo ponemos en penitencia cuando no hace caso, o no hace la tarea o si vamos por la calle y no quiere caminar. Yo sí, lo pongo en penitencia e intento cumplirlo pero a veces la mamá es un poquito más floja y a veces lo deja jugar igual con la tecnología.”

Elvio, papá de Benjamín.

También algunos padres predeterminan horarios de uso de las tecnologías (principalmente a la noche) o establecen restricciones, por ejemplo, no mirar la televisión o el *smartphone* tan cerca de la cara, no descargar juegos, no dejar que sus hijos tengan usuario propio en redes sociales o un aparato tecnológico propio hasta una determinada edad.

Un claro ejemplo es el de Bautista: él tiene una PlayStation que la comparte con su hermano, sus padres sólo le permiten utilizarla los fines de semana y con tiempo controlado porque prefieren que su hijo se entretenga con juegos tradicionales. En este mismo sentido, Erika, tía de Lionela, admitió que cuando la niña tiene el *smartphone* cerca de su cara o pasa muchas horas usándolo, se lo saca porque cree que no es necesario que pase tanto tiempo empleándolo. Casos similares son posibles de evidenciar en los demás testimonios que brindaron niños y niñas santafesinos:

“Camila:-¿En tu casa te dejan hacer de todo?

Bautista:-Sí, me dejan hacer de todo.

Camila:-¿Y hay algo que no te dejan hacer?

Bautista:-El celular no me lo dejan usar siempre. Porque a mis papis no les gusta que juegue mucho tiempo con el celular porque me hace mal a la vista.”

De estos relatos, también se evidencia que los niños y niñas analizados les gustaría ser *youtubers*, pero el principal motivo por el cual no lo son se debe a que sus padres no se lo permiten, ya que determinan que es peligroso y factible de robarles información privada a sus niños.

“Camila:-¿Te gustaría ser youtuber?

Pedro:-Yo quiero ser youtuber pero mi mamá no me deja.

Camila:-¿Por qué?

Pedro:-Porque dice que la gente que ve videos te empieza a molestar. Y hablé con Augus (youtuber famoso) y me dijo que te empiezan a pedir tu número de teléfono y el de tu casa.”

Camila:-¿Te gustaría ser youtuber?

Florencia:- Sí, yo le pedí a mi mamá.

Camila:-¿Y qué te dijo?

Florencia:-Que sí, que podía subir un video a Youtube, pero ella no sabe cómo y yo tampoco.

Camila:-¿Cuál sería la temática de tus videos?

Florencia:-No sé, una vez intenté hacer un slime,¹⁸ hice un video pero quedó en la cámara y me dijo mi hermana que si vos lo subís después te buscan.

Los medios y dispositivos digitales constituyen una parte fundamental en nuestra contemporaneidad. En la crianza y convivencia con los niños, los adultos toman recaudos frente a la exposición a dispositivos digitales y estas precauciones se evidencian por medio de controles, sanciones y prohibiciones.

Una de las razones por las cuales los padres establecen herramientas de castigo y de control en relación a al uso de las TIC en sus hijos se debe al temor que los adultos atraviesan en relación a lo que sus hijos pueden llegar a ver o hacer con los dispositivos digitales. Acciones como observar un video o una foto no acorde a la edad del menor, brindar datos personales, hablar con extraños y exponerse en las redes sociales, están entre las más temidas. Otro de los justificativos para implementar castigo se debe al mal comportamiento del/la niño/a: si no cumple o no hace caso, es sancionado/a y le restringen el empleo de los aparatos tecnológicos (smartphone, PlayStation, Xbox o computadora).

Vale mencionar también que es la figura materna la que controla lo que los niños y niñas ven y realizan con las tecnologías, los ayuda a realizar la tarea y establece los castigos y permisos. Esto se refleja especialmente en aquellos niños y niñas analizados que tienen a sus mamás y papás separados.

“La madre controla más que el padre acerca del uso y lo que observa tanto en el celular como en el televisor y la computadora. También se fija a qué juega o donde se mete su hija en Internet. Ella es la que más le pone los límites. Y siempre está pendiente de lo que hace Pilar. Por lo que yo sé Vanina (mamá de Pilar) le pide al papá de la niña que controle a dónde ingresa, o qué hace Pilar más que nada con el celular que él le dio. Mi tía es bastante temerosa con el mundo tecnológico y al saber que Pilar tiene un celular propio y lo usa en la casa del padre le genera un poco de miedo desconocer a dónde se puede meter la niña.”

Milagros, tía de Pilar.

¹⁸ Masa elástica casera, que es furor en las redes sociales, muy de moda entre las niñas.

Los abuelos como excepción

Los padres establecen horarios de uso, permisos y castigos para el uso de los aparatos tecnológicos. Sin embargo, en varias entrevistas se evidenció que los abuelos tienen criterios más laxos para el uso de TIC.

De hecho, cuando los padres fueron consultados sobre si el niño o niña tienen acceso a internet en otro lugar que no sea su casa, la mayoría de las respuestas fue “la casa de los abuelos”. Allí pasan gran cantidad de horas haciendo uso de los aparatos tecnológicos (el televisor, el *smartphone*, y la computadora) ya sea mirando videos en *Youtube* o jugando a juegos *online* o descargados.

“Cuando Victoria y Ludmila van a la casa de sus abuelos, pasan bastante tiempo usando las tecnologías y a mi hermana no le gusta mucho. Ella prefiere que estén más al aire libre, a veces les pide a los abuelos de las niñas que no las dejen jugar tanto con la tablet”.

Magdalena, tía de Victoria.

“Sus abuelos y sus tíos se lo dan más que nosotros (smartphone) y es todo un tema tener que lidiar con eso, porque después él se envicia, se pone mal, no lo quiere soltar. Si él está usando el celular y yo se lo pido para hacer algo, hay veces que no me lo quiere dar”.

Cecilia, mamá de Ramón.

“Nosotros no se lo solemos dar, porque preferimos que juegue con otros juguetes pero hay días de la semana que él va a la casa de sus abuelos y ellos se lo prestan”.

Cecilia, mamá de Joaquín.

De esta forma, los abuelos rompen con el esquema que manejan los padres en el hogar, a tal punto que algunas mamás y papás les han pedido que restrinjan a sus nietos las horas de uso de los aparatos tecnológicos y que, a su vez, impongan un control acerca de lo que ven y hacen con las tecnologías en sus casas ya que después a ellos les cuesta volver a establecer el control habitual en el hogar.

4.4.5 Dimensión Educativa

En esta dimensión se analiza la apropiación de TIC en la etapa de escolarización de los niños entrevistados. Por esta razón nos detendremos en aquella instancia por la cual la apropiación de tecnologías se encuentra regulada por normas o patrones de conducta institucionales, impuestas por la institución escolar.

Las tareas escolares e internet

A través de los testimonios recabados, los niños y niñas determinaron que los principales artefactos que utilizan para hacer los deberes escolares es el *smartphone* y, en segundo lugar, la computadora conectada a internet. En su mayoría realizan la tarea junto a su mamá o también con ayuda de sus hermanos y, en algunos casos, la resuelven solos.

“Hacemos la tarea juntas porque ella tiene dislexia entonces hay que seguirla un poco más de lo normal. A veces hace la tarea con sus tías y utiliza principalmente Google. Como yo por ahí estoy trabajando, estudia con ellas”.

Lorena, mamá de Milena

“Camila: -¿Con quién hacés la tarea?

Victoria: -Sola y con la ayuda de mi mamá y mi papá.

Camila: -¿Usás Internet para resolver la tarea?

Victoria: -Hay veces que uso el celular de mi mamá y entro a Google, busco cosas de la tarea y también uso el traductor para estudiar inglés.”

Google es el buscador más frecuentado por los infantes escolarizados y Wikipedia es la principal enciclopedia a la que mayormente ingresan. Otro sitio web utilizado por los niños y niñas entre 8 a 10 años para realizar tareas es Youtube. De acuerdo a lo que se deduce de las respuestas de los entrevistados, la metodología que implementan es transcribir datos que encuentran en internet al cuaderno de actividades o en un documento de Word.

“Solemos usar el libro, y si no usamos el celular para buscar cosas de la tarea que yo no sé cómo resolverla. Por lo general cuando usamos Internet ingresamos a Google o Wikipedia. A veces ella hace la tarea en la escuela porque le da el tiempo.”

Erika, tía de Lionela.

“Camila: -Y en la escuela, ¿te dicen algo respecto al uso del celular?

Juan Ignacio: -Lo uso apenas salgo o si no cuando hacemos un trabajo para buscar en Google”.

“Camila: -¿Con quién hacés la tarea?

Lionela: - Con mi tía.

Camila: -¿Y si tienen alguna duda dónde la buscan?

Lionela: - En su celu.

Camila: -¿Y algunas veces usás el libro y otras el celular?

Lionela:-Libro a veces no uso.”

De esta manera, observamos que las competencias transmediáticas que expone Scolari (2018) no son potenciadas, al menos en los contextos en el que los niños/as realizan los deberes, utilizando a internet como banco de datos. Tampoco vemos una interacción o combinación de actividades escolares que generen entornos colaborativos de aprendizaje, tal como plantean Burbules y Callistier (2001). Es decir, en las prácticas escolares de estos niños no es visible una actividad que promueva la construcción de nuevos conceptos, nuevas interpretaciones o nuevas formas de relacionarse entre personas o con el conocimiento. Y de esta manera, no se visualiza un modo de aplicar metodologías de enseñanza o planteamientos pedagógicos que no sean los tradicionales. Eso se manifiesta en algunos de los fragmentos de las entrevistas realizadas.

“La tarea la hace sola, con su mamá o a veces yo la suelo ayudar. Victoria tiene un libro de clases y ahí le dan toda la tarea que debe realizar. Si ella tiene alguna duda por ahí suele buscar en Google cosas que le faciliten la tarea como lo es el traductor para hacer la tarea de Inglés. Ella me cuenta que si saca información de Internet, le hacen marcarlo en la carpeta y poner la fuente a la que pertenece, porque me contó que cuando leen la tarea en clases y dicen que la información es de Internet siempre sacan de Wikipedia y prefieren que los alumnos investiguen la información en otros sitios web.”

Magdalena, tía de Victoria.

“Generalmente usa el celular para hacer la tarea porque lo tiene más al alcance y le resulta más cómodo. Usa la calculadora o busca en Google cómo hacer las cosas. La computadora la emplea si está con algún compañero y si tienen que realizar un trabajo grupal. También la utiliza para realizar tareas complementarias pertenecientes a la red virtual del colegio.”

Milagros, hermana de Juan Ignacio.

Es destacable indicar que, en ambas etapas de escolarización, los niños y adultos realizan juntos la tarea, pero los que usan la PC o *notebook* y acceden a Internet son los adultos siendo ellos los que habilitan el contenido seleccionado para que el/la niño/a resuelva la actividad.

“Si sé que Bautista tiene que hacer tarea de un día para otro o me dan un plazo, busco en internet, le llevo yo para que él recorte o pegue y haga su tarea. La que usa las tecnologías soy yo, no él.”

Priscila, mamá de Bautista.

“Cuando le tuve que explicar las divisiones me costó un montón hacerle entender, entonces yo miraba videos en Youtube para ver cómo le podía explicar a Pedro. Después para que entienda el abecedario encontré una canción para que la aprenda. Yo consulto la información y veo cómo explicarle, él no.”

Viviana, mamá de Pedro.

Las entrevistas también revelan que las madres suelen asesorarse o preguntar en el grupo de *WhatsApp* escolar las dudas que tienen para resolver la tarea de sus hijos/as.

“Camila:-¿Si tienen alguna duda buscan en internet o no?”

Florencia:-Hay veces que sí y otras que mi mamá pregunta en el grupo de las mamás por WhatsApp a ver quién sabe.”

La realidad tecnológica en las instituciones escolares

Los niños y niñas escolarizados entrevistados coinciden en afirmar que en los horarios que habitan la institución escolar tienen prohibido o restringido el uso de artefactos TIC, tales como *notebooks*, *netbooks*, *tablets* y *smartphones*. Y en los casos excepcionales en los que la institución escolar sí permite usarlos, se evidencia que las prácticas de uso de dichas tecnologías están tuteladas por docentes y directivos.

Como ya se ha mencionado en el capítulo dos, recientemente ha existido una gran expansión tecnológica y, además, las escuelas de la provincia de Santa Fe cuenta con un equipamiento e infraestructura pertinente para el empleo de TIC. Sin embargo, parecería que las instituciones educativas promueven un uso escaso y poco innovador ligado a las herramientas tecnológicas. Podemos determinar, entonces, que el pensamiento de Cuban (1986) -formulado hace tres décadas- acerca de la incorporación de las TIC en las instituciones escolares es una problemática que proviene de décadas anteriores y aún continúa vigente en nuestra sociedad.

El uso de TIC más habitual o cotidiana surge, justamente, de la prohibición o restricción de uso. Es decir, como esos niños y niñas tienen prohibido utilizarlas en el aula o en el recreo, encuentran ámbitos o situaciones para utilizarlas sin “ser vistos”: el fondo del aula, los baños, rincones, momentos del recreo en el que no son observados.

El uso de las TIC en el aula

Desde una perspectiva pedagógica, las propuestas de enseñanza con uso de TIC en las instituciones escolares a las cuales asisten los niños y niñas entrevistados sólo se limitan a incorporar el uso de las computadoras de escritorio ubicadas en los gabinetes de computación. En esos ámbitos, las aplicaciones y programas más utilizados son de carácter *offline* (uso de juegos y de programas de oficina) y con tiempo limitado.

“Camila: -¿Podés llevar el celular a la escuela?

Florencia: -No, la primaria no puede llevar celular hasta séptimo.”

“Camila: -¿Ven películas o usan computadoras en la escuela?

Victoria: -Sí, tenemos computación. Nos hacen trabajar en software y nos dejan jugar a juegos que están en la computadora.”

A su vez, cuando se le preguntó a los niños/as pertenecientes a la etapa de la niñez escolar (8-10 años) si les permiten utilizar el *smartphone* dentro de la institución escolar respondieron que no, que sólo lo llevan a la escuela para avisarle al adulto responsable que los busque una vez terminada la jornada. Según el testimonio de Milagros, hermana de Juan Ignacio, el uso del *smartphone* se encuentra prohibido en las horas de clases, incluso en el recreo y determinó que si un alumno lo utiliza en horario de clases lo sancionan quitándoselo.

“Camila: -¿Ustedes llevan las computadoras desde sus casas o las tienen en la escuela?

Victoria: -Están ahí, no nos dejan llevar celular a la escuela.

Camila: -¿Tus amigas tienen un celular propio?

Victoria: -Sí.

Camila: -¿Y lo llevan a la escuela?

Victoria: -No.”

“¿En la escuela le dejan usar el celular?

No, está prohibido. De hecho, el año pasado quedó castigada porque usó el celular en la escuela y se lo sacaron por una semana, y yo en ningún momento lo reclamé porque tenían razón. El celular no tiene que estar prendido en la escuela.”

Lorena, mamá de Milena.

Sólo uno de los entrevistados (Juan Ignacio) utiliza el *Campus Virtual* del colegio (de gestión privada) para interactuar con sus docentes y realizar la tarea escolar.

“También utiliza la computadora para realizar tareas complementarias pertenecientes a la red virtual del colegio. Cada curso tiene un usuario y contraseña. Los chicos ingresan al sistema y allí se encuentran cargadas todas las materias y dos libros virtuales. A él en el colegio le designan una actividad del libro virtual, entonces ingresa al campus realiza la actividad y la sube al sistema. Una vez que se sube queda registrado en la página que él hizo la tarea virtual”.

Milagros, hermana de Juan Ignacio.

A su vez, Juan Ignacio afirmó que, dependiendo el profesor y la clase, a veces los dejan usarlo para buscar información y consultar dudas. Aunque la gran mayoría afirma que si los ven haciendo uso del *smartphone* en clases se lo sacan.

“Camila:-¿El celular lo usas todos los días?

Juan Ignacio:-Sí.

Camila:-¿Lo llevas a la escuela?

Juan Ignacio:-Sí.

Camila:-¿Y en la escuela te permiten hacer uso del celular?

Juan Ignacio:-Lo uso apenas salgo o si no cuando hacemos un trabajo para buscar en Google.

Camila:-¿Vos preguntas si lo podes utilizar en la clase?

Juan Ignacio:-Sí.”

De esta forma, podemos afirmar que la integración de tecnologías informáticas y digitales en las aulas santafesinas no se lleva a cabo. Atravesamos cambios tecnológicos en todos los aspectos de nuestras vidas, pero que aún no se materializan integralmente en los espacios formales de aprendizaje. Esto lleva a preguntarnos: ¿Cuál es realmente el uso del celular inteligente que realizan los niños y niñas en el aula? Ese uso, ¿implicó potencialmente un cambio educativo significativo en las prácticas de enseñanza?

Hecha la ley, hecha la trampa

Una de las niñas (Lionela) señaló que dos de sus compañeras de curso tienen un *smartphone* propio, a veces lo llevan a la escuela y cuando los docentes no controlan durante el recreo, se sacan fotos en el baño.

“Camila:-¿Tus amigas tienen celular propio?

Lionela:-Dos. Tienen uno grande más o menos como este.

Camila:-¿Lo llevan a la escuela?

Lionela:-Sí. En el recreo nos sacamos fotos en el baño.

Camila:-¿Y las retan o las dejan?

Lionela:-Nos dejan a veces.

También comentó que ella con sus dos amigas se sientan en el fondo del aula y, mientras nadie las ve, hacen uso del celular en clases con el fin de entretenerse.

Cómo se usan las TIC en las aulas santafesinas

Siguiendo con esta línea, algunos entrevistados (Benjamín, Facundo, Lionela y Florencia) concuerdan en que los docentes no suelen emplear cañón y pantalla dentro del aula, con motivo de que los alumnos de años superiores tienen prioridad. Pero sí las utilizan para las fechas patrias o para proyectar los partidos del Mundial de Fútbol.

“Camila:-¿Ven películas en clases, tienen televisores?

Benjamín:-No, no vemos películas pero cuando fue el mundial de fútbol cuando ganó Argentina 2 a 1 vimos el partido.

Camila:-¿Y dónde lo vieron?

Benjamín:-En un pantalla”

“Camila:-¿Utilizan computadoras en la escuela?

Florencia:-Sí, tenemos computación y si no cuándo fue el partido de Argentina [en el Mundial de Fútbol] nos dejaron verlo en la escuela.

Camila:-¿Cuentan con computadoras en el aula?

F:-No.”

Por su parte, sólo dos de ellos (Lorenzo y Victoria) determinaron que a veces - dependiendo de las clases- ven películas y luego la comentan y hacen trabajos en relación al film.

“Camila:-¿Utilizan las tecnologías en el aula? ¿Ven películas?

Lorenzo:-No, o sea a veces si vemos pelis. No sé cuál vimos, pero a veces nos hacen hacer trabajos y hablamos.”

“Camila:-¿Ven películas o utilizan computadoras en la escuela?

Florencia:-Por ahí vemos películas y después hablamos, dibujamos sobre lo que vimos en la peli.”

Si bien diversos autores (Martín-Barbero 2006; Hernaiz 2008; Area Moreira 2001; Cassany, 2006) exponen sus ideas, cambios y mejoras acerca de la implementación de TIC en la educación, la realidad santafesina es que la mayoría de las instituciones educativas que reciben diariamente a los niños y niñas entrevistados no habilitan o permiten una implementación integral de TIC en la enseñanza. Y aquellas que sí lo permiten, no generan conocimientos innovadores en los estudiantes, más bien se apropian y significan las TIC de un modo instrumental, es decir, sustituyen el uso de una tecnología anterior por cierta tecnología más novedosa (*netbook*, cañón, proyector) proponiendo un cambio en el formato de presentación de la clase pero no un cambio en la modalidad de enseñanza, los contenidos y las actividades.

“Camila: -¿Cuentan con televisores en la escuela, miran películas?”

Lionela: -Tenemos un proyector.

Camila: -¿Para qué lo utilizan?

Lionela: -A veces lo usamos para eventos como el Día de la Bandera.

Camila: -¿En clases lo usan?

Lionela: -No.

Camila: -¿Emplean alguna tecnología dentro del aula?

Lionela: -Solo los de séptimo tienen permiso para usar el proyector todo el día.

En definitiva, no se logra establecer un cambio de paradigma que, como plantea Martín-Barbero (2006), reestructure el método de enseñanza, sino que por medio de tales tecnologías los docentes varían los formatos de presentación de la información pero las clases y el aula continúan siendo un sistema socio-técnico en el que las tecnologías más tradicionales (pizarrón o pizarra, tiza o fibrón) siguen siendo las más empleadas en una clase unidireccional, guiada y controlada por la figura docente. Éste es, además, la persona que habilita el estatuto de verdad y prohíbe el uso de aparatos y nuevas TIC. Hay, entonces, una continuidad con un tipo de educación basada en la cultura impresa, con un eje definido en la escritura.

Por lo tanto, el uso creativo y pedagógico que plantea Martín-Barbero ligado a la educación y el conocimiento (1997) no puede llevarse a cabo sin que dichas instituciones escolares transformen su manera de enseñar e implementen otro tipo de narrativas o modos de adquirir múltiples conocimientos.

Conclusiones finales

Aquí se detallan las conclusiones obtenidas a lo largo de esta investigación. Se indagó en torno a las prácticas y significaciones acerca de las tecnologías digitales en niños y niñas de la ciudad de Santa Fe, las similitudes y diferencias en dicha práctica entre niños santafesinos en etapa preescolar y escolar, y los tipos y formas de acompañamiento de los adultos durante el uso de tecnologías.

Vale decir que antes de comenzar con nuestra investigación suponíamos que los niños y niñas santafesinos pasaban la mayor parte del día haciendo uso de las TIC, entreteniéndose exclusivamente con ellas y rechazando el uso de otros juegos y juguetes tradicionales u otros modos de entretenimiento. A su vez, creíamos que los padres desconocían o ejercían un leve control acerca de lo que sus niños veían y realizaban con esos aparatos tecnológicos. También partimos del presupuesto de que sus padres tenían un mayor conocimiento y mayor destreza acerca del uso de los dispositivos digitales, debido a que es una generación que vive en un mundo rodeado de pantallas, plataformas y redes sociales. Por otra parte, suponíamos que los docentes pertenecientes las instituciones escolares públicas y privadas realizaban un elevado uso, manejo y aplicación de dichas tecnologías en sus prácticas de enseñanza.

En un primer momento, partimos de una hipótesis central que planteaba que a medida que avanza la escolarización de niños y niñas, sus prácticas y significaciones ligadas a las tecnologías adquirirían un carácter más variado, complejo y diverso. Sin embargo, tras las investigaciones realizadas pudimos comprobar que se evidencia más continuidades que rupturas entre los niños y niñas de 4 y 5 años y los de 8, 9 y 10 años. Al respecto, resulta necesario mencionar que el aprendizaje y apropiación social de las TIC que realizan las infancias contemporáneas es de carácter socio-cultural. Es decir, nuestro análisis no tiene que ver con la edad cronológica de los niños y niñas sino con las intenciones y posibilidades de acceso a las TIC en las diferentes etapas de crecimiento y desarrollo de las infancias. A su vez, dicho entorno cultural no sólo involucra el ámbito familiar sino que también tiene en cuenta a las instituciones educativas donde se forman.

A partir de esta investigación, podemos notar que a través de la incorporación de nuevos medios y tecnologías digitales en el ámbito familiar se han instaurado una serie de transformaciones en los hogares. En primer lugar, podemos decir que

adultos y niños santafesinos significan el uso de TIC de diversos modos, aunque principalmente lo asocian al entretenimiento, ocio o diversión.

Y, además, la convergencia tecnológico-digital ha generado en los hogares múltiples procesos de recepción, consumo y apropiación mediáticas, dada la cantidad de dispositivos tecnológicos que hoy coexisten en la vida familiar. Ese ámbito ligado a lo privado-íntimo se ha convertido en terreno de uso masivo de tecnologías -reconfigurando las fronteras entre lo público y lo privado-, ya que en poco tiempo se han incorporado al hogar gran cantidad de TIC.

La familia y el hogar son ámbitos de relación cotidiana con las pantallas, ya que no sólo es ahí donde se pasa mayor tiempo conectados a ellas, sino también porque allí donde se establecen las operaciones de uso, apropiación y significación que conforman las prácticas de niños y niñas. Estas interacciones cotidianas que las familias mantienen con las pantallas constituyen un componente formativo/educativo fuerte que se hace presente también en la escuela.

En este sentido, esta tesis pretende concebir a las TIC como entornos de mediación cultural que no sólo modifican las formas de comunicación y las interacciones entre personas, sino que envuelven y seducen, también, al mundo infantil. Por medio de las tecnologías digitales los niños interactúan, se entretienen, se comunican y aprenden, y esto se debe a que las TIC son una fuente inagotable de circulación de contenidos. Por eso mismo, observamos que es en los hogares o en los ámbitos privados y familiares donde se desarrollan estrategias educativas con TIC que facilitan la mediación, acompañamiento, tutelaje o prohibición de su uso al interior del hogar.

Respecto al uso y apropiación de las TIC, según datos recabados, los niños y niñas analizados pasan en promedio entre una y tres horas por día utilizando algún tipo de tecnología digital, y es la tarde el momento del día en el que mayormente lo hacen. Esta situación coincide con la información reflejada a nivel nacional en la Encuesta Nacional de Consumos Culturales (SINCA 2017).

Mirar televisión es la principal práctica cotidiana. Es notorio la omnipresencia que tiene este aparato tecnológico tanto en el entorno familiar como en el socio cultural. En segundo y tercer lugar se ubica el uso del *smartphone* y la *tablet* y, en el caso de los varones -en cuarto lugar- la *PlayStation* o *Xbox*. Se puede hablar, entonces, del fenómeno de la “segunda pantalla” o “second screen” (Scolari, 2012), actividad que consiste en mirar la televisión con otras pantallas alrededor.

Resulta necesario destacar que los niños no nacen sabiendo cómo emplear las TIC, sino que empiezan a utilizarlas en forma de juego: cuando simulan hablar por teléfono, a tocar el control remoto, a mirar dibujos por la televisión o el *smartphone*. Y estos aprendizajes de apropiación tecnológica los adquieren por medio de la imitación a otros (padres, hermanos, otros niños), pero luego estas acciones se convierten en conocimientos y habilidades propias de su personalidad.

En relación a las diversas formas y facetas relacionadas a la apropiación de TIC en los niños y niñas analizados, es necesario hacer hincapié en las diversas prácticas de uso de medios y tecnologías de comunicación que desarrollan los infantes fuera de las instituciones educativas formales. Es decir, poner el foco en las competencias transmedia que desarrollan. ¿A qué nos referimos? A que en la actualidad nos encontramos inmersos en una cultura digital y audiovisual que se compone de una generación de personas que así como se identifican con figuras, estilos y prácticas vinculadas a los soportes escritos y analógicos, también se reconocen con juegos de interfaz y de conexión-desconexión de aparatos tecnológicos. Es decir, en nuestra contemporaneidad nos enfrentamos a sujetos que logran abrirse a diversos formatos, obteniendo gran facilidad para manejar el lenguaje de las tecnologías.

Hasta aquí, las características de tales sujetos respecto a la apropiación de las TIC no son distintas en las dos etapas etarias seleccionadas para nuestro análisis. Es decir, las prácticas de uso entre la etapa de la segunda infancia (4-5 años) y la niñez escolar (8-10 años) son similares, ya que todos los niños analizados utilizan las tecnologías con el fin de entretenerse. Por una parte, los niños y niñas entre 4-10 años miran televisión, eligen *Netflix* para ver series y películas, y a su vez ingresan a *Youtube* para ver videos ‘graciosos’, tutoriales, escuchar música y mirar demos de juegos digitales. Al mismo tiempo, los más chicos juegan a juegos *online* y *offline* por medio del *smartphone*, la computadora, la *tablet*, la PlayStation o la Xbox. Por su parte, los niños en edad escolar (8-10 años) anhelan tener un *smartphone* propio, pero el requisito primordial es que el aparato tecnológico cuente con conexión a Internet para poder jugar a juegos *online* o descargarlos, acceder a *Youtube* o a *Netflix*. Todos/as los/as niños/as analizados hacen uso de estas TIC, lo que varía en cada etapa es el contenido de lo que observan.

Lo llamó nuestra atención es el modo en que los niños y niñas se apropian de aplicaciones y programas que incentivan el juego, el pasatiempo y el

entretenimiento. Es cierto que se evidencian diferencias de género: mientras las mujeres optan por juegos en los que hay que pintar, dibujar, vestir muñecas o cocinar, los varones se entretienen con juegos más violentos o de aventura. Sin embargo, todos utilizan los videojuegos por medio de la prueba y del error, y a través de la exploración, la experimentación y el juego.

Por tanto, entendemos que jugar videojuegos es una actividad “multialfabetizada” que implica una serie de operaciones cognitivas como recordar, poner a prueba hipótesis, predecir y planificar estratégicamente. Aunque algunos adultos determinan que el juego afecta su temperamento y humor: cuando sus hijos pasan bastante tiempo jugando y pierden la partida suelen enojarse, ponerse nerviosos, ansiosos o de mal humor.

Bajo el punto de vista Subjetivo-Individual, podemos determinar que la población infantil analizada reconoce con facilidad las plataformas audiovisuales, principalmente *Netflix* y *Youtube*. También, en menor medida, los/as niños/as entre 8 a 10 años, emplean las TIC para comunicarse por medio de *Whatsapp*, *Instagram* e *Saharah*. Sólo algunos niños pertenecientes a la etapa de la niñez escolar (8-10 años) suelen emplear las tecnologías con cierta astucia ya sea para utilizar el traductor de idiomas o el micrófono de *Google* para transcribir palabras y buscar información.

Otra de las situaciones que se manifestaron claramente durante la investigación fue que los/as niños/as santafesinos/as hacen uso de las TIC cuando se encuentran solos o aburridos. Esto se debe a que los adultos responsables prefieren que se encuentran con sus grupos de pares y habiten el espacio físico de forma tradicional, es decir, sin mediación de las TIC. Por lo que el uso y la práctica de juegos tradicionales lo hacen en sociedad, con sus pares y, en consonancia con lo que afirman Griffa y Moreno (1999), podemos notar que los niños y niñas pertenecientes a la etapa de la segunda infancia (4-5 años) como de la niñez escolar (8-10 años) pasan la mayor parte de su tiempo explorando el mundo y descubriéndose. Aunque los adultos señalan que son los mismos niños quienes deciden emplear juegos no digitales al momento de entretenerse con sus parientes y amigos y esto se debe a que el uso grupal de las TIC genera discusiones y peleas entre ellos. Por otra parte, los adultos admiten que en algunas ocasiones ellos mismos suelen facilitarles el uso de TIC a sus hijos para mantenerlos controlados y tranquilos, mientras aquéllos descansan o utilizan el tiempo para realizar tareas hogareñas o laborales. Sin

embargo, al momento de proponerles llevar adelante una actividad diferente al uso de determinada tecnología digital, el/la niño/a cambia su foco de atención y acepta la propuesta.

De este modo, la tesis de Postman (1994) en la que afirma que los medios electrónicos estarían haciendo desaparecer el concepto de infancia debido a la modificación en las formas de acceso a la información, no coincide con nuestro análisis ya que el uso que hacen los niños y niñas pertenecientes a la segunda infancia (4-5 años) y a la niñez escolar (8-10 años) es acorde a su edad: por lo general su consumo se encuentra ligado a ver dibujos animados y series infantiles, escuchar música, ver “youtubers” que producen contenidos para su edad promedio. Además Postman (1994) determinaba que los adultos desconocen la información que rodea a sus hijos y el entorno de consumo en el que crecen pero según nuestro análisis resulta importante recalcar que el uso de TIC en la infancia se encuentra normado, reglamentado y hasta prohibido.

De esta forma, la presencia del adulto y su nivel de intervención (en mayor o menor medida) en la relación de los niños con las pantallas rompe con la idea del uso autónomo e individualizado de las TIC. A través de los testimonios de niños, niñas y sus tutores responsables, es necesario afirmar que los adultos siempre controlan y observan lo que miran, juegan y con quién se comunican los/as niños/as. Esto se detalló con más precisión en el análisis a través de la Dimensión Axiológica de los capítulos 3 y 4, donde se plantea que los mayores se preocupan y ejercen regulaciones en el uso de TIC por medio de premios, castigos y restricción de horarios.

Teniendo en cuenta aspectos educativos, aquellos niños y niñas pertenecientes a la niñez escolar (8-10 años) aparte de utilizar las TIC para entretenerse suelen emplearlas para el apoyo de tareas escolares, con el fin de que funcionen como banco de datos mediante el acceso a internet. No obstante, según nuestro análisis, no se evidencia lo que planteaban Burbules y Callister (2001) sobre la producción de entornos colaborativos de comunicación, construcción y expresión que habilitaría la red. Debido a que estos niños (de 8 a 10 años) utilizan internet para buscar información en *Google* y *Wikipedia* con el fin de transcribir esos datos al cuaderno de actividades o a un documento de Word.

De esta manera, las competencias transmediáticas que expone Scolari (2018) en los contextos que los niños realizan los deberes no son potenciadas, ya que según

los testimonios de los menores y sus adultos responsables, no se impulsa a la construcción de nuevos conceptos, nuevas interpretaciones o formas de establecer una relación entre los sujetos y el conocimiento. De esta forma, no se visualiza un modo de aplicar las metodologías de enseñanza o planteamientos pedagógicos que no sean los tradicionales.

A su vez, como hemos demostrado a lo largo de este trabajo, hace varios años que los Estados nacional y provincial incentivan el empleo de las TIC, brindando infraestructura tecnológica y capacitaciones en relación al uso de las tecnologías digitales en las diversas instituciones escolares. Por esta razón, antes de iniciar con nuestro trabajo, suponíamos que las instituciones escolares privadas y públicas de la ciudad de Santa Fe implementaban las TIC en los horarios de clase. Pero, de acuerdo a los resultados de esta investigación, los establecimientos educativos a los que asisten los niños y niñas analizados restringen el uso de TIC en las aulas.

Existe una tensión entre el hogar y la escuela. Porque la casa es el lugar en que los niños realizan un aprendizaje informal y las familias se transforman en “agentes educomunicativos”, ya que operan como un espacio productor y transmisor de pautas y prácticas culturales en las cuales se incluyen el uso, apropiación y domesticación de los dispositivos tecnológicos. Entonces allí es donde navegan en internet y experimentan por medio de una cámara un vivo en *Instagram*, o editan videos, o superan un nivel de videojuego, o ven series y películas en *Netflix*. Por medio de estas acciones, es posible notar cómo las infancias adquieren y acumulan conocimiento, competencias, aptitudes, a partir de la experiencia cotidiana y de la participación con el entorno dado. A través de estas competencias transmediáticas que se dan en contextos extra escolares, los niños además de poder discernir ante la amplia información logran reconstruirla creando nuevos usos y apropiaciones.

En consecuencia, y ante este panorama, deberíamos pensar cómo podríamos hacer convivir a las instituciones escolares públicas y privadas en este nuevo escenario, en el que los procesos de aprendizaje que se dan en las aulas y los hogares sean fluidos e intercambiables, y al mismo tiempo instauren el saber y el desarrollo del pensar. El siglo XXI atraviesa un cambio de época en la que se hace necesario repensar la enseñanza a partir de nuevas producciones de saberes, a través de prácticas que incorporen la hipertextualidad, la interactividad, y la conectividad en ámbitos colectivos.

Líneas futuras de investigación

Como hemos mencionado a lo largo de nuestra tesis, son escasos los trabajos que refieren al análisis acerca de las prácticas de uso y significaciones de tecnologías digitales por parte de niños y niñas en la ciudad de Santa Fe. En un contexto de vacancia teórica y empírica en nuestra región dentro del campo de estudios referido a la comunicación-educación-tecnología, podemos afirmar que nuestra tesis genera un gran aporte a la ciudad de Santa Fe y a la región ya que permite conocer acerca de la temática y, a su vez, abre nuevos caminos e ideas a próximas investigaciones.

Un posible tema que merecería ser analizado a futuro es el funcionamiento de las instituciones escolares santafesinas y cómo hacen efectivo el uso de las TIC en sus proyectos educativos, y en ese sentido, indagar sobre la aceptación, resistencias o rechazos emergentes.

En nuestra investigación hemos indicado que las escuelas privadas y públicas de la ciudad de Santa Fe restringen el uso de TIC en las aulas. Esto fue manifestado por la mayoría de los/as niños/as entrevistados/as, quienes tienen prohibido utilizar el *smartphone* en las horas de clases, y si lo hacen pueden ser penados. A su vez, afirman que dependiendo del docente tienen permitido emplear el teléfono para resolver algún trabajo en clases.

En el proceso actual de cambio socio-técnico es de suma importancia advertir los usos y significaciones que genera la introducción de nuevas tecnologías en la educación. No obstante, las instituciones escolares santafesinas no habilitan o permiten una implementación integral de TIC en la enseñanza. Y aquellas que sí lo hacen, no producen saberes innovadores en los estudiantes, sino que realizan usos instrumentales, es decir, sustituyen el uso de una tecnología anterior por otra más novedosa, estableciendo un cambio en el formato de la presentación de la clase pero no en los contenidos, en la modalidad de enseñanza y en las actividades. De esta forma, el primer paso que deben realizar las instituciones escolares es el entendimiento y la comprensión de dichas tecnologías y de esta forma poder comprender las lógicas que proponen las TIC.

Tanto los padres como las instituciones escolares no deberían prohibir la relación de las infancias con las TIC, sino que tendrían que comprenderlas y adaptarlas formando parte de los consumos y la vida de los niños y niñas. Así, cualquier medio y tecnología de comunicación en lugar de convertirse en un problema o dificultad

para la escuela puede terminar convirtiéndose en un nuevo modelo de lectura, capaz de descifrar cambios que surgen en la experiencia social y en la narratividad cultural.

Bibliografía

- ANDRÉS, G. (2014). Una aproximación conceptual a la "apropiación social" de TIC. *Question. Revista Especializada en Periodismo y Comunicación*, Vol. 1, N° 43, pp.17-31. Disponible en: <https://bit.ly/2KLGsil>
- AREA MOREIRA, M. (2005). "La escuela y la Sociedad de la Información". En: Area Moreira, M., Ferrés, J., Calero, J., Oriol Escardíbul, J. (coord.): *Nuevas Tecnologías, globalización y migraciones. Los retos de la institución educativa*. Ministerio de Educación y Ciencia de España. CIDE. Ediciones Octaedro.
- ARNAL, J. DEL RINCÓN, D y LATORRE, A. (1992). *Investigación educativa. Metodologías de investigación educativa*. Barcelona: Labor
- ARTOPOULOS, A. y KOZAK, D. (2011). "Tsunami 1:1: estilos de adopción de tecnología en la educación latinoamericana". *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*, Vol. 6, N° 18, pp. 137-171.
- BALANSKAT, A.; BLAMIRE, R. y KEFALA, S. (2006). *The ICT Impact Report. A review of studies of ICT impact on schools in Europe*. Informe elaborado por European Schoolnet en el marco European Commission's ICT cluster.
- BURBULES, N. y CALLISTER, T. (2001). *Educación: Riesgos y promesas de las Nuevas tecnologías de la Información*. España: Garnica.
- BRUNNER, J. (1991). "Fin o metamorfosis de la escuela". *David y Goliath*, Vol. 58, pp. 59-63.
- BUCKINGHAM, D. (2008). *Más allá de la tecnología: aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Buenos Aires: Manantial.
- CABELLO, R. (2017). *Contribuciones al estudio de procesos de apropiación de tecnologías*. Buenos Aires: Ediciones del Gato Gris.
- CABELLO, R. (coord.) (2006). *"Yo con la computadora no tengo nada que ver"*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- CARLI, S. (2001). "Comunicación, educación y cultura. Una zona para explorar las transformaciones históricas recientes". *Alternativas*, Vol. XII, N° 14. Disponible en: <http://bit.ly/2hxNibh>
- CARRASCO, F; DROGUETT R; HUAQUIL, D; NAVARRETE, A; QUIROZ, M. y BINIMELIS, H. (2017). "El uso de dispositivos móviles por niños: Entre el consumo

- y el cuidado familiar”. *Cultura-Hombre-Sociedad*, Vol. 27, N° 1, pp.108-137.
 Disponible en: <https://bit.ly/2KTkbvY>
- CARRIER, E. (4 de mayo 2018). “Números pasados en limpio”. *El blog de Carrier y Asoc.* Disponible en: <https://bit.ly/2DTzR2W>
- CARRIER, E. (11 de mayo 2018). “El reinado de 4G”. *El blog de Carrier y Asoc.* Disponible en: <https://bit.ly/2y5ojDR>
- CASSANY, D. (2002). “La alfabetización digital”. *XIII Congreso Internacional de la Asociación Lingüística y Filológica de América Latina (ALFAL)*. Universidad de Costa Rica. Disponible en: <https://bit.ly/2NsJDi8>
- CASTELLS, M. (1999). *La era de la Información. Economía, sociedad y cultura. Vol. 1: La sociedad Red*. Buenos Aires: Siglo XXI editores.
- CEA D’ANCONA, M.A (1998) *Metodología cuantitativa: estrategias y técnicas de investigación social*. Madrid: Editorial Síntesis
- COBO, C. y PARDO, H. (2007). *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Barcelona: Flacso.
- COLL, C. y MARTÍ, E. (2001). “La educación escolar ante las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación”. En Coll, C., Palacios, A. y Marchesi (Comp.) *Desarrollo psicológico y Educación 2*. Madrid: Alianza.
- COOMBS, P. H. y M. AHMED. (1974). *Attacking rural poverty: How non-formal education can help*. A World Bank research publication. Baltimore MD: The Johns Hopkins University Press.
- CROVI DRUETTA, D. (2013). “Repensar la apropiación desde la cultura digital”. En S. Morales, S. y Loyola, M. (comps.) *Nuevas perspectivas en los estudios de comunicación. La apropiación tecno-mediática*. Buenos Aires: Imago Mundi.
- CROVI DRUETTA, D. (2008). “Diagnóstico acerca del acceso, uso y apropiación de las TIC en la UNAM”. *Anuario Ininco / Investigaciones de la comunicación*, Vol. 20, N° 1.
- CUBAN, L. (1986). *Teachers and Machines. The Classroom use of Technology since 1920*. New York: Teachers College Press, Columbia University.
- CUBAN, L. (2003). *So much high-tech money invested, so little use and change in practice: how come?*
- DA PORTA, E. (comp.) (2015). *Las significaciones de las TIC en educación*. Córdoba: Ferreyra editor.

- DUEK, C. (2013). *Infancias entre pantallas. Las nuevas tecnologías y los chicos. Claves para todos*. Buenos Aires: Capital Intelectual.
- DUSSEL, I. y CARUSO, M. (1999). *La invención del aula: una genealogía de las formas de enseñar*. Buenos Aires: Santillana.
- DUSEEL, I. y QUEVEDO, L. (2010). *Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. VI Foro Latinoamericano de Educación; Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital. Buenos Aires: Santillana.
- ECHEVERRÍA, J (2008). "Apropiación social de las tecnologías de información y la comunicación". *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*, Vol. 4, N° 10. Buenos Aires.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2015). *Principales resultados de la Encuesta Nacional sobre Integración de TIC en la Educación Básica Argentina. Programa TIC y Educación Básica. Informe general*. Buenos Aires. Disponible en: <https://uni.cf/2KRslzo>
- FRUTOS, B., SANCHEZ, M. y VAZQUEZ T. (2017). La influencia de los padres en la adquisición de habilidades críticas en Internet. *Comunicar*, N° 53, pp. 103-111.
- GARDNER, H. y DAVIS, K. (2014). *La generación APP. Cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad e imaginación en el mundo digital*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- GEE, P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. España: Aljibe.
- GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE SANTA FE. (2011). "Encuesta Anual de Hogares Urbanos (EAHU). Indicadores TICs 3° trimestre 2011. Aglomerados Gran Rosario, Gran Santa Fe y Resto Provincia". Disponible en: <https://bit.ly/2NTOq3T>
- GRIFFA, M.A y MORENO, J. (1999). *Claves para una Psicología del Desarrollo. Vida Prenatal. Etapas de la niñez*. Buenos Aires: Editorial S.A.
- GUBER, R. (2008). *"El salvaje metropolitano: reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo"*. Buenos Aires: Paidós.
- HERNAIZ, I. (2008). *Las Nuevas Tecnologías y la Calidad Educativa. El desafío de la equidad*. Buenos Aires: Canal encuentro. Disponible en: <https://bit.ly/2NreKG6>
- IGARZÁBAL, B. (16 de febrero de 2015). "Jesús Martín Barbero: El saber hoy es un interface, es un saber colectivo". *Cuba Debate. Contra el Terrorismo Mediático*. Recuperado en: <https://bit.ly/2xSfqhB>

- JENKINS, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Madrid: Editorial Paidós.
- KOZULIN, A. (2000). *Instrumentos psicológicos. La educación desde una perspectiva sociocultural*. Barcelona: Editorial Paidós
- LA TORRE, A y GONZÁLEZ, R. (1987). *El maestro investigador en el aula*. Barcelona: Graó.
- LEAL, D. (2010). "Aprendizaje en un mundo conectado: cuando participar (y aprender) es 'hacer clic'". En: A. Piscitelli, I. Adaime e I. Binder (comps.). *El proyecto Facebook y la posuniversidad. Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje*. Madrid: Ariel.
- MANOVICH, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- MARTÍN-BARBERO, J. (2006). "La razón técnica desafía a la razón escolar". En Narodowski, M.; Ospina, H. y Martínez Boom, A. (eds.). *La razón técnica desafía a la razón escolar*. Buenos Aires: Noveduc.
- MARTÍN-BARBERO, J. (2003). "Saberes hoy: disseminaciones, competencias y transversalidades". *Revista iberoamericana de Educación*, 32.
- MARTÍN-BARBERO, J. (2002). *Oficio de cartógrafo. Travesías latinoamericanas de la comunicación en la cultura*. Santiago de Chile: Fondo de Cultura Económica.
- MARTÍN-BARBERO, J. (1997). "Heredando el futuro: pensar la educación desde la comunicación". *Nómaditas*, 5. Disponible en: <https://bit.ly/2uWXYDm>
- MINISTERIO DE CULTURA DE LA NACIÓN. (SInCA) (2017). *Encuesta nacional de Consumos Culturales*. Disponible en: <https://bit.ly/2uF5fsd>
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA NACIÓN. (2011). *Nuevas voces, nuevos escenarios: estudios evaluativos sobre el Programa Conectar Igualdad*. Argentina.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA NACIÓN. (2016). *Primaria Digital. Aulas Digitales Móviles. Instructivo técnico*. Disponible en: <https://bit.ly/2IVbbvd>
- MORDUCHOWICZ, R., MARTÍN-BARBERO, J., PASQUIER, D. y PINTO, M. (2008). *Los jóvenes y las pantallas. Nuevas formas de sociabilidad*. Madrid: Gedisa.
- MORALES, S. y LOYOLA, M. (comps.) (2013). *Nuevas perspectivas en los estudios de comunicación. La apropiación tecno-mediática*. Buenos Aires: Imago Mundi.
- MORALES, S. y LOYOLA, M. (2009). *Los jóvenes y las TIC, apropiación y uso en la educación*. Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba.

- MORDUCHOWICZ, R. (2012). *Los adolescentes y las redes sociales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- ONG, W. (1987). *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. México: Fondo de Cultura Económica.
- PISCITELLI, A. (2009). *Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de participación*. Buenos Aires: Santillana.
- PÉREZ SERRANO, G. (1998). *Investigación cualitativa. Retos e interrogantes. I. Métodos*. Madrid: La Muralla. S.A.
- PRENSKY, M. (2006). *No me molestes, mamá, estoy aprendiendo!* Buenos Aires: Ediciones SM.
- POSTMAN, N. (1970). "The Reformed English Curriculum". En: Eurich, A.C. (ed.) *High School 1980: The Shape of the Future in American Secondary Education*. Nueva York: Pitman Pub. pp. 160-168.
- POSTMAN, N. (1994). *The disappearance of childhood*. Nueva York: Vintage Books.
- RAFAGHELLI, M. (2018). "Teorías del aprendizaje en ambientes virtuales" (Maestría).
- ACAI-LA. Co-funded by the ERAMUS+ Programme of the Europa Union. Universidad Nacional del Litoral.
- RAYNAUDO, G. y BORGOBELLO, A. (2016). "Uso de TIC: posibles relaciones con habilidades cognitivas e interpersonales en un grupo de adolescentes". *Ciencia docencia y tecnología*, Vol. 27, N° 53, pp. 50-74. Disponible en: <https://bit.ly/2KyJ3wO>
- ROLANDI, A. (2015). *Las tecnologías en las prácticas de enseñanza de los docentes de Nivel Inicial Análisis e interpretaciones sobre sus usos a partir de concepciones actuales del campo de la tecnología educativa*. Tesis de Maestría en Tecnología educativa. Universidad de Buenos Aires.
- ROS, C. (coord.) (2014). *Inclusión digital y prácticas de enseñanza en el marco del Programa Conectar Igualdad para la formación docente del nivel secundario*. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.
- SALOMON, G.; PERKINS, D. y GLOBERSON, T. (1991). "Partners in cognition: extending human intelligence with intelligent technologies". *Educational Researcher*, Vol. 20, N° 3, pp. 2-9.
- SANTOS, M. A. (1998). *Hacer visible lo cotidiano. Teoría práctica de la evaluación cualitativa de centros escolares*. Madrid: Ediciones Akal. S.A.

- SAUTÚ, R. (2005). *“Todo es historia: objetivos y métodos de investigación”*. Buenos Aires: Lumiere
- SCOLARI, C. (2018). *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. Universitat Pompeu Fabra – Barcelona
- SCOLARI, C. (26 de septiembre 2014). “Alfabetismo transmedia: un programa de investigación”. *Hipermediaciones*. Recuperado de: <https://bit.ly/2NhHJLr>
- SCOLARI, C. (2012). “La segunda pantalla”: *Hipermediaciones*. Recuperado de: <https://bit.ly/2zK76Sk>
- SCOLARI, C. (2010). “Ecología de los medios. Mapa de un nicho teórico”. *Quaderns del CAC*, 34, Vol. XIII (1), pp. 17-25.
- SERRES, M. (2013). *Pulgarcita. El mundo cambió tanto que los jóvenes deben reinventar todo: una manera de vivir juntos, instituciones, una manera de ser y de conocer*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- VACCHIERI, A. (2013). *Las políticas TIC en los sistemas educativos de América Latina: caso Argentina*. Buenos Aires: UNICEF.

ANEXO

ENCUESTAS, OBSERVACIONES Y ENTREVISTAS

FICHAJE

Nombre del niño/a: Joaquín

Género: F M X

Edad del niño/a: 4 años

Zona de Santa Fe en la que vive: Barrio Sur

Nombre del tutor o adulto a cargo: Cecilia (madre)

Edad del tutor o adulto a cargo: 37

Ocupación: Psicóloga

Educación:

- ☐ educación primaria incompleta
- ☐ educación secundaria incompleta
- ☐ educación secundaria completa
- ☐ educación universitaria incompleta
- ☐ educación universitaria completa
- ☐ educación posgrado incompleta
- ☒ educación posgrado completa X

<u>Nombre del niño/a:</u> Joaquín <u>Fecha de la observación en la casa:</u> 8/07/18 (domingo) <u>Tiempo de observación:</u> Una hora y media (de 17:30 a 19:00) <u>Denominación en Planilla de Datos:</u> Segunda infancia, 4 años de edad

Sábado 8 de julio. El día estaba lluvioso. Llegué a la casa de Joaquín alrededor de las 17:30 horas. Él se encontraba jugando con su madre y su padre con la PlayStation al juego "Crash" en el living de la casa. Joaquín estaba sentado en el medio de ellos dos. Él tenía el joystick en sus manos y jugaba, pero cuando algo le parecía difícil se lo daba a su papá, que por lo visto es el que más sabe acerca de cómo pasar los niveles y el uso de la PlayStation. Mientras su padre jugaba, Joaquín lo alentaba ("vamos papá", "vos podés"), pero su papá José terminó perdiendo y su madre pidió jugar. La situación fue similar, Joaquín alentaba a su mamá pero ella tampoco lo pudo pasar entonces, el niño empezó a decir "ese nivel es muy difícil, no me gusta". Su padre volvió a intentarlo hasta que logró superarlo y le dijo a su hijo que se tenía que ir a trabajar, que no podía ayudarlo más. Joaquín lo saludó con un beso y un abrazo y siguió jugando. Cecilia le aclaró que ella no sabía jugar muy bien, que si perdía que no se enojara. Luego su madre le advirtió que iba a llegar Franco, un amigo de Joaquín a su casa. Él se emocionó y preguntó en cuánto tiempo llegaría mientras seguía jugando al "Crash". La madre le respondió que debía estar por llegar y le sugirió que apague la Play, que ya había jugado bastante en el día. El niño le dijo "un ratito más", y su madre le determinó que sólo una vez más. Apenas comenzó a jugar, Joaquín perdió pero Cecilia le dio otra oportunidad ya que recién había comenzado el juego. Cuando volvió a perder la madre le dijo: "Listo Joaquín, ya es hora de apagar" él se quejó un poco pero ella le ordenó que haga caso, que ya estaba por llegar su amigo. Mientras esperaba a Franco le pidió a su mamá el smartphone para jugar a los "Minions" pero ella le dijo que no y le volvió a repetir que en cualquier momento vendría su amigo. Mientras Joaquín aguardaba a Franco, Cecilia le sugirió que se ponga a jugar con sus autos de carrera, pero él gritó medio chinchudo "¡celular!" y su madre hizo como que no lo escuchó entonces él se puso a jugar con

los autos, al mismo tiempo, miraba dibujitos animados por Disney Channel que se activaron después de haber apagado la PlayStation.

Quince minutos después tocaron el timbre y él salió corriendo hacia el portero eléctrico, preguntó quién era y cortó. Joaquín empezó a gritar y a decirle a Cecilia: "Mamá, Franco está afuera". Su madre respondió: "Bueno, vamos abrirle". Él muy contento lo fue a recibir con su mamá. Cuando Franco ingresó a la casa, la televisión se encontraba prendida y todos los juguetes estaban arriba de la mesa. Cecilia les dijo a los dos niños: "Arriba de la silla están los autos y los camiones para que jueguen". Ellos observaron lo que había sobre la mesa y la silla, y comenzaron a seleccionar los juguetes. Los que les interesaban los dejaban en el piso y comenzaban a jugar. Estuvieron más de cuarenta minutos jugando con autos, camiones y a la pelota. Ambos relacionaban el juego con lo que pasaba en muchos dibujos animados: "Hagamos como los Minions, que suben un puente grande" o "Salvemos al perro, llamemos a Paw Patrol". Cuando merendaron fue el momento de ver la televisión, aunque fue sólo un rato. Luego siguieron armando rompecabezas y jugando con la pista de autos. Me retiré justo en ese momento, aproximadamente a las 19 horas.

Encuesta semi-estructurada

1- El niño/a ¿Asiste a una institución escolar?

- ☐ Si. ¿Cuál? Minikalos X
- ☐ No

2-¿Tiene hermanos?

- ☐ Si (pase al punto 3)
- ☐ No (pase al punto 4) X

3-¿Vive con ellos?

- ☐ Si
- ☐ No

4- ¿Posee PC, Notebook o Netbook?

- ☐ Si X
- ☐ No

5- ¿Posee conexión a Internet en su casa?

- ☐ Si X
- ☐ No

6- ¿Tiene acceso a internet en otro lugar?

- ☐ Si. ¿Cuál? Casa de los abuelos X
- ☐ No

7- ¿A cuáles de los siguientes artefactos tecnológicos tiene acceso? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Televisor X
- ☐ PC de escritorio
- ☐ Notebook X
- ☐ Netbook
- ☐ Teléfono celular X
- ☐ Videojuegos. Especificar: Crash Bandicoot X
- ☐ Otros: _____

8- ¿El niño/a cuenta con algún aparato tecnológico propio?

- ☐ Si. ¿Cuál/Cuáles? _____
- ☐ No. X

9- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a usando dispositivos móviles por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

10- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a mirando televisión por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

11- ¿En qué momento del día consume con mayor frecuencia los artefactos tecnológicos?

- ☐ Mañana
- ☐ Tarde X
- ☐ Noche

12- ¿Cuáles de las siguientes redes sociales o aplicaciones utiliza en su hogar el niño/a? (puede marcar más de una opción)

- ☐ YouTube
- ☐ Facebook
- ☐ Snapchat
- ☐ Baby TV
- ☐ Instagram
- ☐ Netflix X
- ☐ Tumblr
- ☐ Skype
- ☐ No utiliza
- ☐ Otros: _____

13- Al momento de jugar o esparcirse ¿qué prefiere hacer el niño/a en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Jugar juegos de mesa X
- ☐ Jugar con juegos electrónicos (Candy Crush, Minecraft, etc). Especificar: _____
- ☐ Armar rompecabezas X
- ☐ Jugar con cartas
- ☐ Jugar con peluches
- ☐ Jugar con muñecos/as
- ☐ Jugar con Autos X
- ☐ Leer
- ☐ Mira televisión / películas X
- ☐ Jugar a la pelota
- ☐ Disfrazarse
- ☐ Dibujar
- ☐ Jugar con videojuegos Especificar cuáles: Crash Bandicoot X

- ☐ Pintar X
- ☐ Otros: _____

14- Cuando el niño/a está con los hermanos o recibe visitas, ¿a qué juegan? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Juegos de mesa
- ☐ Juegos electrónicos utilizando computadora, celular, PlayStation, Wii
- ☐ Rompecabezas X
- ☐ A las cartas
- ☐ Con peluches
- ☐ Con muñecos/as
- ☐ Con autos X
- ☐ A la pelota X
- ☐ A disfrazarse
- ☐ Dibujar
- ☐ Pintar
- ☐ Videojuegos
- ☐ A la escondida X
- ☐ A la tocada X
- ☐ Otros: Muy eventualmente mira películas X

15- ¿Controla el uso de aparatos tecnológicos que realiza el niño/a?

- ☐ Siempre
- ☐ Generalmente X
- ☐ A veces
- ☐ Pocas veces
- ☐ Nunca

16- ¿Qué usos le da el niño/a los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Entretenimiento – juego X
- ☐ Trabajo
- ☐ Comunicación (e-mail, redes, Skype, etc)
- ☐ Apoyo a las tareas escolares
- ☐ Otros: _____

17- El tutor/adulto ¿utiliza tecnologías en el hogar?

- ☐ Si X
- ☐ No

18- ¿Cuáles de las siguientes tecnologías utiliza el adulto/tutor en el hogar? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Televisor X
- ☐ PC de escritorio
- ☐ Notebook X
- ☐ Netbook
- ☐ Teléfono celular X
- ☐ Videojuegos. Especificar: _____
- ☐ Otros: _____

19- ¿Para qué utiliza el adulto/tutor los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ **Entretenerse/jugar**
- ☐ **Trabajar X**
- ☐ **Comunicarse (e-mail, redes, Skype, WhatsApp etc) X**
- ☐ **Apoyo a las tareas escolares del niño/a**
- ☐ **Estudiar X**
- ☐ **Informarse X**
- ☐ **Leer X**
- ☐ **Otros: _____**

Nombre del niño/a: Joaquín

Fecha de la observación en el consultorio: 9/07/18 (lunes)

Tiempo de observación en el consultorio: 1 hora (18:22 a 19:22)

Denominación en Planilla de Datos: Segunda infancia, 4 años de edad

Joaquín ingresó al consultorio conmigo, se sentó en el sillón y comenzó a observar la habitación. Decidió jugar con una pista de carreras. Me contó que en la pista hay autos que pasan por el fuego.

Yo:-Joaquín, ¿vos jugás con el celular?

J:-Sí, juego. Pero hay que correr todas las cosas para armar la pista.

Lo ayudé a armarla y jugamos un rato. Yo salí de la habitación por un momento y él se quedó jugando solo con la pista de autos. Una vez que volví agarró el *smartphone*.

Yo:-¿Sabés qué es eso?- pregunté, señalándolo.

J:-Celular.

Yo:-¿Para qué sirve el celular?- lo dejé arriba de la mesa.

J:-Para ver fotos.

Mientras me respondió siguió jugando con la pista de autos y los cuadrados imantados por unos minutos.

Yo:-Esto es un celular. ¿Vos sabés cómo ingresar a *YouTube*?

J:-Sí.

Agarró el *smartphone* y mientras buscaba la aplicación de *Youtube* encontró el juego de los "Minions" y lo abrió.

Yo:-¿Vas a jugar a los Minions?

J:-Sí, me gusta.

Se puso a jugar durante unos minutos.

Yo:-¿Querés qué sigamos jugando con las formas imantadas?

Las miró y dijo:

J:-Pero después jugamos con eso. Quiero jugar a los Minions.

Yo:-¿Cómo aprendiste a jugar a los Minions?

J:-Solo.

Yo:-¿Solo? Qué inteligente.

Se rió. Gritaba por lo que iba pasando en el juego. Mientras continuó jugando señalé la computadora que se encontraba dentro de la habitación y le pregunté si sabía lo que era.

J:-Una computadora.

Yo:-Muy bien, ¿y para qué sirve?

J:-Para ver dibujos, y unos juegos de Minions que juegan solos (se trata de un video en *Youtube* que muestra cómo es el juego, a lo que se conoce como demo).

Siguió jugando. Le volví a preguntar quién le enseñó a jugar. No respondió y se quedó callado jugando.

Yo:-¿Y sabes lo que es esto?- señalé el televisor.

Mientras jugaba, miró rápido y respondió:

J:-Una televisión -y continuó jugando.

Yo:-¿Sabés para qué sirve?

J:-Para ver dibujitos.

Yo:-¿Y qué dibujitos ves vos?

J:-No sé cuáles.

Yo:-Yo ya vengo, voy al baño.

No respondió y se quedó jugando con el *smartphone* al juego de los Minions alrededor de dos minutos. Cuando regresé a la habitación Joaquín continuaba entreteniéndose con el celular inteligente.

Yo:-¿Vos en tu casa qué hacés? ¿a qué jugás?

No respondió, entonces seguí preguntando.

Yo:-¿A qué te gusta jugar? ¿al Crash? ¿al lobito?- cuando lo observé en su casa jugó a ese juego en la PlayStation.

Me miró, se rió y dijo:

J:-Al celular y al televisor.

Y volvió a jugar con el *smartphone*.

Yo:-¿Y qué dibujitos ves vos?

No respondió.

Yo:-¿Paw Patrol?

J:-Sí.

Yo:-¿Peppa Pig?

J:-No, me encanta Mickey. Mirá ahí está.

Y señaló unos peluches. Mientras siguió jugando con el *smartphone*.

Yo:-Sí, y ésta, ¿quién es?

J:-Minnie- cuando le pregunté me miró por unos segundos, me respondió pero después volvió a jugar con el *smartphone*.

Yo:-¿Tu mamá te deja jugar con su celular?

J:-Sí.

Me respondía y al mismo tiempo jugaba con el *smartphone*.

Yo:-¿Y tu papá?

J:-Tiene un juego de Minions.

Dejó de jugar y respondió emocionado:

J:-¡Y todos los juegos!

Yo:-¿Y te lo presta?

J:-Me lo presta todo, hay algunos que son fáciles y otro re difíciles.

Continuó jugando con el *smartphone*, y a medida que avanzaba en los niveles del juego gritaba y se reía. Le pregunté algunas cosas, no respondió y siguió jugando concentrado a los Minions. Luego le pedí que me preste el celular inteligente por unos minutos, él me preguntó por qué y le respondí que era porque le estaba haciendo unas preguntas y quería que me muestre qué sabía hacer con el aparato tecnológico.

Yo:-¿Puede ser?

J:-¡No!

Mientras yo le hablaba me puse a jugar. Ahí me miró y me preguntó qué estaba haciendo, pero al parecer no le interesó y siguió jugando. Gritó y le pregunté qué le pasaba y me dijo “perdí”.

Yo:-Quiero ver una foto en el celu, yo ahora te lo devuelvo.

J:-No. Voy a jugar.

Yo:-Tengo otro juego también, ¿Querés que te lo muestre?

J:-No, quiero jugar a Los Minions, me gustan mucho. Adiviná cómo se llaman Los Minions. Mientras le hablaba me puse a jugar.

Yo:-No sé cómo se llaman.

J:-Uno Kevin, uno Jorge, uno Bob. Los otros nombres son más difíciles.

Yo:-¿Vos usás todos los días el celu?

Joaquín asintió con la cabeza.

Yo:-¿La abuela Isa te lo presta?

J:-Sí, mamá también.

Yo:-¿La abuela Cristina?

J:- No, nunca más. Nunca me lo prestó.

Yo:-¿Y el abuelo Juan Carlos?

J:-También me lo presta. Estoy atrapando a los Minions.

Le hablé, le pregunté a qué le gustaba jugar, si quería armar rompecabezas. No me respondía ya que jugaba con el *smartphone*. Le conté que tenía una pelota, demostró interés pero después me dijo que no quería, él quería jugar al juego de los Minions.

Yo:-¿A quién conoces de la tele?- busqué en el televisor algunos personajes conocidos pero Joaquín siguió jugando con el *smartphone*. Insistí y comencé a señalarle los dibujos animados en el televisor y él los iba diciendo. “Mickey, Pepa, Nemo, Marshall y el Oso”, respondió mientras jugaba con el celular

inteligente. Le puse “Las Canciones de la Granja de Zenón”, mostró interés pero por muy poco tiempo. Por momentos veía la televisión, pero terminó abstraído en el *smartphone*.

Observando cómo jugaba con el *smartphone* pude notar que pasó diferentes niveles, Joaquín me contó cómo lo hizo y siguió jugando, luego me dijo “gané”, chocamos los cinco, se rió y siguió jugando. Intenté sacarle el teléfono inteligente pero se negó y me dijo “búscame un juego re fácil porque el de Minions es más difícil”, y se puso a mirar televisión.

Antes le pedí que busque *YouTube* en el *smartphone*. Lo supo hacer. Cuando ingresó a la aplicación me dijo que los videos eran “todos de grandes”, entonces prefirió jugar a los Minions. Le determiné que iba a salir por un momento de la habitación pero no me demostró interés. Mientras yo salí por unos minutos él continuó jugando con el celular inteligente, al mismo tiempo el televisor se encontraba encendido. Por momentos él miraba ambas pantallas. Cuando la pantalla del televisor le generaba mayor interés la observaba por unos segundos pero luego continuaba jugando con el *smartphone*.

Cuando regresé a la habitación, Joaquín seguía jugando con el teléfono inteligente le comencé a preguntar acerca de las cosas que le gustaba jugar en su casa pero como no obtuve respuestas me puse a jugar sola con la pista de autos y los cuadrados imantados. A Joaquín le causó interés lo que yo estaba haciendo y le dije “Voy hacer una torre” a lo que él me dijo “tomá”, me entregó el *smartphone* y comenzó a jugar conmigo.

Yo:- Voy a poner una película ¿Cuál te gustaría ver?

Le nombré algunos dibujos animados hasta que optó por ver *Cars* y me contó que existen dos películas de este dibujo animado. Luego agarró el control remoto y me preguntó cómo subir el volumen, le señalé el botón y lo subió.

Continuamos jugando con la película de fondo. Por momentos le llamó más la atención la película que el juego. Mientras observaba y jugaba le pregunté a qué le gustaba jugar en su casa pero no me respondió ya que el juego y el video lo mantuvieron entretenido. Como su madre me contó que Joaquín utiliza la computadora para escribir, le deletreé letras y él las escribió en la *notebook*. Así estuvimos jugando alrededor de 10 minutos. Escribió mamá, papá, Joaquín, Camila, Cecilia, entre otras palabras. Luego utilizó el *smartphone* e ingresó a *YouTube* para ver un video llamado “Huevos Sorpresas” pero después volvió a jugar a los Minions. Finalmente cuando le mostré otros juguetes terminó jugando a la pelota.

Fecha de la entrevista: 9/07/18

Nombre del niño/a: Joaquín

Persona que realizó la entrevista: Cecilia (Madre)

Denominación en Planilla de Datos: Segunda infancia, 4 años de edad

¿A qué juega Joaquín en su casa?

-Por lo general le gusta armar rompecabezas, juega con la pista de auto, mira películas, televisión, juega a la PlayStation y usa el celular. También le fascinan los números.

¿Qué videos o programas observa en el televisor y en el smartphone?

-Cuando usa el celular le gusta jugar al juego de los Minions, también usa *YouTube* para ver algunos videos sobre autos, Los Héroes en Pijamas, la película de *Cars* y la Casa de Mickey Mouse. En la televisión mira, principalmente, Disney Junior que pasan bastantes dibujos animados. Por lo general Joaquín tiene una rutina armada: él a la tarde va al Minikalos (es un centro de iniciación deportiva para niños de la ciudad de Santa Fe) y la mañana la tiene libre. Yo intento generarle actividades así no pasa toda la mañana frente a la televisión, jugando con el celular o la Play. Ahora le compramos una patineta.

¿Y con la PlayStation a qué sabe jugar?

- La *PlayStation* es todo un tema. Al papá le gusta jugar y acordamos con Joaco que él puede hacerlo cuando está José, ya que él es el que sabe cómo usarla porque yo no tengo ni idea. Joaquín juega al *Crash Bandicoot*, es de aventura, y tiene que ir pasando diferentes niveles. Algunos son bastantes difíciles y cuando no los puede pasar nos pide ayuda, yo a veces intento jugar pero es José el que sabe cómo pasar los niveles. Tratamos de que no juegue tanto con la PlayStation, porque después es difícil sacársela. Algunas veces cuando el pierde la partido de juego, suele enojarse o ponerse de mal humor. Pero él ya sabe que si se pone chinchudo por perder, nosotros se lo sacamos.

Cuando Joaquín ingresó al consultorio lo primero que hizo fue jugar con una pista de carreras, luego le mostré un *smartphone* y le pregunté si sabía el nombre del artefacto tecnológico. Él me dijo que era un celular y se puso a jugar con él, principalmente al juego de los Minions.

-Sí, él se entretiene con bastantes cosas. Hay momentos en el que él nos pide el celular y nosotros con el padre evaluamos la situación. Por ejemplo, si salimos a comer y queremos que se quede sentado se lo damos, así como otras veces le decimos que no.

Nosotros no se lo solemos dar, porque preferimos que juegue con otros juguetes pero hay días de la semana que él va a la casa de sus abuelos y ellos se lo prestan.

Pero él se entretiene con bastantes cosas aparte de la tecnología, ahora está en la fase en el que le interesan los números y te pregunta todo relacionado a eso.

Cuando se junta con algún amiguito o los primos juegan con autos, a la pelota, con camiones, todo tipo de cosas. El celular y la televisión los ve cuando está solo o cuando no sabe qué hacer. Por lo general, si él está con el celular y uno le propone hacer algo que lo entretenga más él deja el *smartphone*.

¿Ustedes controlan lo que él ve en la televisión o en el celular?

-Sí, él te pide lo que quiere ver. Joaquín maneja *YouTube* pero mirá los videos que están cargados en la búsqueda principal. Entonces él los va eligiendo y si no los encuentra te pide ayuda. Lo mismo con la televisión, él te dice quiero ver eso, deja ahí o cambiá. Entonces siempre sabemos lo que está observando.

FICHAJE

Nombre del niño/a: Amparo

Género: F ☒ X ☐ M

Edad del niño/a: 4 años

Zona de Santa Fe en la que vive: Altos del Valle

Nombre del tutor o adulto a cargo: Pablo (papá)

Edad del tutor o adulto a cargo: 40 años

Ocupación: Abogado

Educación:

- ☐ educación primaria incompleta
- ☐ educación secundaria incompleta
- ☐ educación secundaria completa
- ☐ educación universitaria incompleta
- ☒ educación universitaria completa X
- ☐ educación posgrado incompleta
- ☐ educación posgrado completa

Nombre del niño/a: Amparo

Fecha de la observación en la casa: 22/07/18 (domingo)

Tiempo de observación en la casa: Una hora y media (18:00 a 20:00)

Denominación en Planilla de Datos: Segunda infancia, 4 años de edad

Domingo 22 de julio. El día estaba soleado. Llegué a la casa de Amparo alrededor de las 18:00 horas. Ella estaba jugando con su mamá a las muñecas mientras miraban “La Princesa Sofia” por televisión. Amparo le contaba a su madre el nombre de cada una de sus muñecas, por lo observado tiene más de diez. Ella les cepillaba el pelo, las vestía y luego las ordenaba en una caja.

Después de haber jugado media hora con las muñecas, la niña le dijo a su mamá que quería tomar una leche, entonces ambas fueron a la cocina a prepararla. Amparo sacó la leche de la heladera y su madre la ayudó a verterla en una taza, le pusieron azúcar y luego la niña apretó los botones del microondas para que se calentara, esperaron unos minutos, después Amparo sacó la leche del microondas y la tomó en el sillón del *living* mirando dibujitos animados mientras su madre planchaba ropa.

En ese momento llegó Lucio, su hermano mayor de 6 años, que venía de jugar al fútbol con su papá. Él ingresó al hogar y lo primero que hizo fue preguntarle a su hermana, que estaba viendo Disney Channel, si quería jugar a la PlayStation, la niña le dijo sí, entonces Lucio agarró el control remoto, encendió el televisor y lo puso en HDM 2. Después se sentó en el sillón junto a ella y comenzó a jugar al juego de “Los Vengadores”.

En ese momento su padre, Pedro, saludó a su hija y a su mujer y le exigió a su hijo que corte el juego y se vaya a lavar las manos porque las tenía todas sucias. Lucio le hizo caso, puso *stop* en el *joystick* y fue corriendo al baño a limpiárselas, luego volvió y continuó jugando.

Amparo comenzó a mirar cómo jugaba su hermano y mientras lo observaba, ella le preguntó si podía jugar una vez que él pierda la partida, a lo que Lucio le respondió que sí.

El niño jugaba muy bien a la PlayStation y demoró bastantes minutos en perder, por esta razón, Amparo le exigía que ya había jugado mucho tiempo y era su turno pero su hermano no le respondía y continuaba jugando, a lo que su madre tuvo que intervenir varias veces diciéndole “Lucio déjala jugar a Ampa, vos ya jugaste bastante”. Él continuó jugando durante unos minutos hasta perder la partida. Luego fue el momento de la niña, mientras Amparo jugaba su hermano la ayudaba, le decía los lugares por los que se tenía que meter y le mencionaba los botones que debía apretar para que pueda pasar de nivel. Cuando Amparo perdió, fue el turno de Lucio y así reiteradas veces. La última partida que ella jugó, se enojó ya que le molestó no poder pasar de nivel. Su madre que planchaba la ropa y veía cómo sus hijos se entretenían le dijo que no se enoje que ya lo iba a pasar.

Después de jugar una hora a la PlayStation su mamá les exigió que la apagaran porque ya habían jugado mucho tiempo y le ordenó a Lucio que se vaya a bañar y a Amparo le sugirió que se ponga el pijama y luego intente armar un rompecabezas.

Siendo las 19:00 la niña comenzó a armar una serie de rompecabezas de dibujos animados de 12 piezas con ayuda de su papá ya que su madre se encontraba arriba ayudando a Lucio a bañarse y cambiarse.

A medida que Amparo iba poniendo las piezas del juego su padre la alentaba (“Muy bien Ampa”, “Ya casi terminas”). Pero cuando ella no podía encontrar o colocar una ficha le pedía ayuda a él. Me retire justo en ese momento, aproximadamente a las 20 horas.

Encuesta semi-estructurada

1- El niño/a ¿Asiste a una institución escolar?

- ☐ Si. ¿Cuál? Sagrada Familia X
- ☐ No

2-¿Tiene hermanos?

- ☐ Si (pase al punto 3) X
- ☐ No (pase al punto 4)

3-¿Vive con ellos?

- ☐ Si X
- ☐ No

4- ¿Posee PC, Notebook o Netbook?

- ☐ Si X

- ☐ No

5- ¿Posee conexión a Internet en su casa?

- ☐ Si
- ☐ No X

6- ¿Tiene acceso a internet en otro lugar?

- ☐ Si. ¿Cuál? Casa de los abuelos y en el trabajo de sus padres. X
- ☐ No

7- ¿A cuáles de los siguientes artefactos tecnológicos tiene acceso? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Televisor X
- ☐ PC de escritorio X
- ☐ Notebook
- ☐ Netbook
- ☐ Teléfono celular X
- ☐ Videojuegos. Especificar: PlayStation X
- ☐ Otros: _____

8- ¿El niño/a cuenta con algún aparato tecnológico propio?

- ☐ Si. ¿Cuál/Cuáles? Tablet X
- ☐ No.

9- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a usando dispositivos móviles por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

10- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a mirando televisión por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

11- ¿En qué momento del día consume con mayor frecuencia los artefactos tecnológicos?

- ☐ Mañana
- ☐ Tarde
- ☐ Noche X

12- ¿Cuáles de las siguientes redes sociales o aplicaciones utiliza en su hogar el niño/a? (puede marcar más de una opción)

- ☐ YouTube
- ☐ Facebook
- ☐ Snapchat
- ☐ Baby TV
- ☐ Instagram

- ☐ Netflix X
- ☐ Tumblr
- ☐ Skype
- ☐ No utiliza
- ☐ Otros: _____

13- Al momento de jugar o esparcirse ¿qué prefiere hacer el niño/a en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Jugar juegos de mesa X
- ☐ Jugar con juegos electrónicos (Candy Crush, Minecraft, etc). Especificar: _____
- ☐ Armar rompecabezas X
- ☐ Jugar con cartas
- ☐ Jugar con peluches
- ☐ Jugar con muñecos/as X
- ☐ Jugar con Autos X
- ☐ Leer
- ☐ Mira televisión / películas X
- ☐ Jugar a la pelota
- ☐ Disfrazarse
- ☐ Dibujar X
- ☐ Jugar con videojuegos Especificar cuáles: Barbie decora tu casa, Los Vengadores. X
- ☐ Pintar X
- ☐ Otros: _____

14- Cuando el niño/a está con los hermanos o recibe visitas, ¿a qué juegan? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Juegos de mesa X
- ☐ Juegos electrónicos utilizando computadora, celular, PlayStation, WII
- ☐ Rompecabezas X
- ☐ A las cartas
- ☐ Con peluches
- ☐ Con muñecos/as X
- ☐ Con autos
- ☐ A la pelota X
- ☐ A disfrazarse
- ☐ Dibujar X
- ☐ Pintar X
- ☐ Videojuegos
- ☐ A la escondida X
- ☐ A la tocada X
- ☐ Otros: _____

15- ¿Controla el uso de aparatos tecnológicos que realiza el niño/a?

- ☐ Siempre X
- ☐ Generalmente
- ☐ A veces
- ☐ Pocas veces
- ☐ Nunca

16- ¿Qué usos le da el niño/a los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Entretenimiento – juego X
- ☐ Trabajo
- ☐ Comunicación (e-mail, redes, Skype, etc) X
- ☐ Apoyo a las tareas escolares
- ☐ Otros: _____

17- El tutor/adulto ¿utiliza tecnologías en el hogar?

- ☐ Si X
- ☐ No

18- ¿Cuáles de las siguientes tecnologías utiliza el adulto/tutor en el hogar? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Televisor X
- ☐ PC de escritorio
- ☐ Notebook
- ☐ Netbook
- ☐ Teléfono celular X
- ☐ Videojuegos. Especificar: _____
- ☐ Otros: _____

19- ¿Para qué utiliza el adulto/tutor los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Entretenerse/jugar
- ☐ Trabajar X
- ☐ Comunicarse (e-mail, redes, Skype, WhatsApp etc) X
- ☐ Apoyo a las tareas escolares del niño/a
- ☐ Estudiar
- ☐ Informarse X
- ☐ Leer
- ☐ Otros: _____

Nombre del niño/a: Amparo

Fecha de la observación en el consultorio: 27/07/18 (Viernes)

Tiempo de observación en el consultorio: 15 minutos (18:23 hasta 18:38)

Denominación en Planilla de Datos: Segunda infancia, 4 años de edad

Amparo ingresó al consultorio conmigo, se sentó en el sillón y comenzó a observar en el televisor "Los Increíbles 2". Ella me contó: "Yo vi esa película en el cine". ¿Está buena? le pregunté. Ella asintió con la cabeza dándome a entender que sí.

Yo: -¿Mirás televisión en tu casa?

A: -Sí.

Yo: -¿Qué mirás?

A: -*Netflix*.

Yo: -¿Cómo se llama esto? - pregunté señalando la computadora

A: -Compu.

Yo: -¿Y eso? -le dije haciendo mención al *smartphone*.

A: -Celu.

Yo: -¿Y a vos cuál te gusta más?

A:-La compu.
Yo:-¿Y qué mirás en la compu?
A:-Música.
Yo:-¿Qué música te gusta?
A:-La de "Piki-Piki" y "Osito Gominola"
Yo:-¿Querés que la pongamos en la compu?
A:-Sí.
Como ella tenía la computadora frente suyo le dije...
Yo:-¿Te ayudo o la sabés poner?
A:-No- me respondió moviendo la cabeza
Yo:-Dale, yo te ayudo.
Mientras ponía la canción en la computadora, le pregunté si le gustaba bailar, a lo que ella me respondió que sí.
Yo:-¿Y en la tele qué más ves?
A:-Peppa.
Comenzaba a sonar la música y yo le pedí que me muestre cómo bailaba. Pero sólo movió un poco la cintura, ya que el videoclip llamó su atención. Luego le continué preguntando.
Yo:-¿Con qué juguetes jugas en tu casa?
A:-Con las *Barbies* y con la casita que me regalaron. El piso es de corazoncitos.
Yo:-¿Vos sabés usar el celular?
A:-Sí.
Yo:-¿Que sabés hacer con él?
A:-Lo sé prender.
Le di el *smartphone* y le pregunté si sabía sacar una foto, a lo que me respondió que sí. Entonces le pedí que me sacara una, ella lo hizo. Después le pregunté si sabía cómo ingresar a *Youtube*, pero me miró y se quedó callada.
Yo:-¿Y aparte del celular con que más te divertís?
A:-Con la música.
Yo:-¿Jugás con tu hermano?
A:-Sí.
Yo:-¿A qué juegan?
A:-A correr.
Yo:-¿Ven tele juntos?
A:-Sí.
Yo:-¿Vos te divertís en tu casa o te aburrís?
A:-Me divierto.
Yo:-¿Te dejan ver tele en tu casa?
A:-Sí.
Mientras charlábamos Amparo se acercó a los peluches que se encontraban encima del sillón y le pregunté si conocía quiénes eran y ella me respondió "*Mickey, Donald y Minnie*" y comenzó a sentarlos uno al lado del otro. Luego agarró un globo de Peppa Pig.
Yo:-¿Sabés quién es?
A:-Peppa.
Yo:-¡Muy bien! ¿dónde los ves a esos dibujitos?
A:- En el celu de mi mamá.
Yo:-¿Y tu papá te presta el celular?
A:- No.
Más tarde Amparo abrió la caja de las figuras imantadas y me preguntó qué era ese juego, le expliqué cómo funcionaba y comenzó a jugar conmigo.
Yo:-¿Con qué más jugás en tu casa?
A:-Con el auto de la *Barbie*.
Mientras veía la película de "Los Increíbles 2" jugamos juntas a armar una torre con bloques. Luego volvió a revisar la caja de los juguetes y encontró un dinosaurio que le llamó la atención, tal es así que ella dijo: "¡un dinosaurio!".
Después le mostré una muñeca de Disney que se encontraba en el canasto de los juguetes, cuando la vio exclamó: "Es Ariel, La Sirenita" lo cual era correcto. Amparo continuó revisando el canasto, hasta que encontró una valija color rosada con la palabra *Barbie*, le señalé las letras y le pregunté si sabía qué palabra era la que se encontraba escrita en dicha valija, a lo que me respondió *Barbie*. Amparo abrió la valija y vio que en su interior había diferentes atuendos para vestir a las muñecas. Muy emocionada, la niña comenzó a observar los diversos trajes con los que podía vestir a Ariel y

con mi ayuda empezó a desvestir a la muñeca. Mientras vestíamos a la Barbie, Amparo se distraía mirando en el televisor la película de Los Increíbles y me dijo:

A:- Ahí está Lila.

Yo:-¿Quién es?

A:-Lila. También se puede esconder con el pelo, tiene magia. ¿Ves? Ahí se escondió Y ahora el nene le grita.

Yo:-¿Ya la viste varias veces?

A:-Miles de veces.

Y continuó jugando con las muñecas mientras me contaba cómo las podíamos vestir.

Fecha de la entrevista: 27/07/18 (Viernes)

Nombre del niño/a: Amparo

Persona que realizó la entrevista: Pablo (padre)

Denominación en Planilla de Datos: Segunda infancia, 4 años de edad

¿A qué juega la niña en su casa?

-Amparo juega mucho con su hermano. Juegan al doctor, a la PlayStation y arman rompecabezas. Algunas veces recrean secuencias de acción ya sea de películas o programas de televisión. Por ejemplo el otro día fuimos al cine a ver la película de “Los Increíbles” y Amparo hace de la mamá y su hermano del papá. Además ella juega mucho con las muñecas y los bloques, le gusta ver películas y dibujos animados. El canal base es Disney Channel y ahí ve cualquier programa o película que pasen en el momento. Aparte le gusta mirar Peppa, Topa o Paw Patrol, “La Princesa Sofía” y “Vampirina”

Amparo me contó que le gusta bailar y jugar con muñecas ¿es cierto?

-Sí, a ella le encanta la música y jugar a las muñecas. En eso no te mintió. Cualquier tipo de muñeco ya sean bebés o Barbies, las va poniendo en hilera y a cada una le asigna un nombre. Y le fascina bailar, le ponés cualquier canción y ella automáticamente empieza a mover el “totó”

¿Controlas todo lo que ve por medio de las tecnologías digitales?

-Sí, todo. Por ahí ella se mete en *Youtube* y empieza a buscar videos. Hay algunos que no sé cómo los encuentra, pero a partir de esos hechos estamos continuamente controlando lo que ve. También nos pasa con los videos que uno tiene grabado en el celular, por ahí recibís ciertas cosas que no son aptas para su edad. Entonces por eso estamos continuamente controlando lo que hace con el celular para que no vea o ingrese a un sitio que no sea acorde para ella..

¿Le prestás tu celular?

-Sí, de vez en cuando. Pero la madre no, y eso ella ya lo sabe. Yo a veces se lo doy y ve videos en *Youtube* pero tenemos cuidado porque varias veces ha pasado que dejé el celular arriba de la mesa y ella sin que nosotros nos demos cuenta, lo agarra.

¿Le restringen el uso del televisor?

-No, la televisión la puede mirar libremente. Ella tiene una rutina armada, a la mañana va al colegio y volvemos a casa alrededor de las 18:00. Amparo juega, se baña, come y después mira la televisión. Así de lunes a viernes y los fines de semana son más descontracturados. Cuando se queda viendo televisión nosotros aprovechamos para cocinar, trabajar, enviar un mail, planchar la ropa, etc.

FICHAJE

Nombre del niño/a: Ramón

Género: F M X

Edad del niño/a: 4 años

Zona de Santa Fe en la que vive: Centro

Nombre del tutor o adulto a cargo: Cecilia (mamá)

Edad del tutor o adulto a cargo: 35

Ocupación: Trabajadora

Educación:

- educación primaria incompleta
- educación secundaria incompleta
- educación secundaria completa X
- educación universitaria incompleta X
- educación universitaria completa
- educación posgrado incompleta
- educación posgrado completa

Nombre del niño/a: Ramón

Fecha de la observación en la casa: 18/07/18 (miércoles)

Tiempo de observación en la casa: Una hora y media (14:00 a 15:30)

Denominación en Planilla de Datos: Segunda infancia, 4 años de edad

Miércoles 18 de julio. Llegue a la casa de Ramón alrededor de las 14:00 horas. Cuando ingresé a su hogar él estaba con su mamá Cecilia terminando de almorzar mientras miraban Disney Junior. Una vez que terminaron de comer, su madre juntó la mesa y Ramón se sentó en el sillón del *living*, agarró el control remoto, cambió de canal y se puso a mirar "Paw Patrol" durante unos 15 minutos. Durante la observación del programa, por momentos se reía y repetía frases que decían los personajes a lo largo del episodio, una vez que finalizó, Ramón fue en busca del rompecabezas de la "Granja de Zenón" de 24 piezas y comenzó a armarlo en la mesa del *living* de su casa. Una vez que su mamá terminó de ordenar, juntar la mesa y lavar los platos, se sentó junto al niño a jugar y hacerle compañía.

Por lo visto, Ramón ya sabe de memoria cómo armar el rompecabezas porque no demoró mucho tiempo en construirlo. A medida que iba poniendo las piezas, su madre lo felicitaba diciéndole ("muy bien Ramón", "qué inteligente") y cada vez que Ramón hacía coincidir las piezas sonreía y aplaudía.

Como la televisión se encontraba encendida, mientras el niño armaba el rompecabezas, al mismo tiempo miraba dibujitos animados. En un momento sonó el *smartphone* de Cecilia.

R:-¿Quién es mamá?

C:-Es la abuela Vilma - le respondió mientras hablaba por teléfono.

R:-Quiero hablar.

C:-Esperá que hablo unas cosas con ella y te paso- respondió su mamá mientras hablaba con la abuela del niño.

R:-¡Quiero hablar! -exclamó enojado.

Pero su mamá no le respondió, continuó hablando con Vilma y Ramón se quedó mirando por unos minutos la televisión hasta que su madre le dio el teléfono.

C:-Tomá, habla con la abuela- le dijo su mamá.

Ramón tomó el *smartphone*.

R:-Hola abuela.

V:-¡Hola Ramón!, ¿qué andás haciendo?

R:-Estoy armando un rompecabezas con mi mamá.

V:-¡Qué bueno tesoro! Hoy te voy a ir a buscar al jardín y después vamos a mi casa ¿Te parece?

R:-¡Sí!- respondió con emoción.

V:-Y cuando vengas te tengo una sorpresa

Ramón se corrió el celular inteligente de la oreja y le dijo a su mamá “una sorpresa”.

C:-¿La abuela te va a dar una sorpresa? ¡Qué bueno, pregúntale que es!

R:-¿Qué es?

V:- Una pelota.

¿Qué dice?, le preguntó Cecilia a Ramón, una pelota gritó el niño muy emocionado y le dio el *smartphone* a su mamá, y ella se quedó hablando con Vilma por teléfono mientras Ramón festejaba que iba a tener una pelota nueva. “Una pelota nueva” decía entusiasmado y aplaudía. Minutos después, Cecilia terminó de hablar con la abuela de Ramón y él le pidió el *smartphone* para ver videos en *Youtube*. Ella le respondió que solo un rato ya que luego se debía ir a cambiar para ir al jardín. Cecilia le dio el celular inteligente y él solo apretó la aplicación de *Youtube* y comenzó a ver videos de “PlayMobile”, “Los Huevos Sorpresas” y “La Granja de Zenón” alrededor de unos 15 minutos hasta que su mamá lo llamó para ir a cambiarse.

C:-Ramón te tenés que vestir- le dijo su mamá mientras él miraba los videos en el *smartphone*.

R:-Ya va, un ratito más.

C:-No, vamos que ya miraste un montón y vas a llegar tarde al jardín.

Como el niño no hacía caso, Cecilia le sacó el celular inteligente y Ramón comenzó hacer berrinches y a llorar. Pero ella lo alzó, escondió el aparato y lo llevó a su cuarto a cambiarse. Al principio el niño no se dejaba vestir ya que continuaba gritando y llorando exigiendo que quería seguir viendo videos, pero su madre lo retó, le dijo que deje de llorar y que se deje cambiar.

Una vez cambiado, Ramón comenzó a jugar con una granja de madera que tiene en su habitación. Estuvo jugando alrededor de 10 minutos. Durante ese tiempo agarraba los animales e imitaba el sonido de cada uno de ellos y los hacía dormir. Me retiré junto con ellos, aproximadamente a las 16 horas.

Encuesta semi-estructurada

1- El niño/a ¿Asiste a una institución escolar?

- ☐ Si. ¿Cuál? Jardín la Ronda X
- ☐ No

2-¿Tiene hermanos?

- ☐ Si (pase al punto 3)
- ☐ No (pase al punto 4) X

3-¿Vive con ellos?

- ☐ Si
- ☐ No

4- ¿Posee PC, Notebook o Netbook?

- ☐ Si X
- ☐ No

5- ¿Posee conexión a Internet en su casa?

- ☐ Si X
- ☐ No

6- ¿Tiene acceso a internet en otro lugar?

- ☐ Si. ¿Cuál? Celular X
- ☐ No

7- ¿A cuáles de los siguientes artefactos tecnológicos tiene acceso? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Televisor X
- ☐ PC de escritorio
- ☐ Notebook
- ☐ Netbook
- ☐ Teléfono celular X
- ☐ Videojuegos. Especificar: _____
- ☐ Otros: _____

8- ¿El niño/a cuenta con algún aparato tecnológico propio?

- ☐ Si. ¿Cuál/Cuáles? _____
- ☐ No. X

9- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a usando dispositivos móviles por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

10- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a mirando televisión por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

11- ¿En qué momento del día consume con mayor frecuencia los artefactos tecnológicos?

- ☐ Mañana
- ☐ Tarde X
- ☐ Noche X

12- ¿Cuáles de las siguientes redes sociales o aplicaciones utiliza en su hogar el niño/a? (puede marcar más de una opción)

- ☐ YouTube X
- ☐ Facebook
- ☐ Snapchat
- ☐ Baby TV
- ☐ Instagram
- ☐ Netflix X
- ☐ Tumblr
- ☐ Skype
- ☐ No utiliza
- ☐ Otros: _____

13- Al momento de jugar o esparcirse ¿qué prefiere hacer el niño/a en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Jugar juegos de mesa X
- ☐ Jugar con juegos electrónicos (Candy Crush, Minecraft, etc). Especificar: _____

- ☐ Armar rompecabezas X
- ☐ Jugar con cartas
- ☐ Jugar con peluches
- ☐ Jugar con muñecos/as X
- ☐ Jugar con Autos
- ☐ Leer
- ☐ Mira televisión / películas X
- ☐ Jugar a la pelota
- ☐ Disfrazarse
- ☐ Dibujar X
- ☐ Jugar con videojuegos Especificar cuáles: _____
- ☐ Pintar
- ☐ Otros: _____

14- Cuando el niño/a está con los hermanos o recibe visitas, ¿a qué juegan? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Juegos de mesa X
- ☐ Juegos electrónicos utilizando computadora, celular, PlayStation, Wii
- ☐ Rompecabezas
- ☐ A las cartas
- ☐ Con peluches
- ☐ Con muñecos/as X
- ☐ Con autos
- ☐ A la pelota
- ☐ A disfrazarse
- ☐ Dibujar
- ☐ Pintar
- ☐ Videojuegos
- ☐ A la escondida X
- ☐ A la tocada
- ☐ Otros: _____

15- ¿Controla el uso de aparatos tecnológicos que realiza el niño/a?

- ☐ Siempre
- ☐ Generalmente X
- ☐ A veces
- ☐ Pocas veces
- ☐ Nunca

16- ¿Qué usos le da el niño/a los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Entretenimiento – juego X
- ☐ Trabajo
- ☐ Comunicación (e-mail, redes, Skype, etc)
- ☐ Apoyo a las tareas escolares
- ☐ Otros: _____

17- El tutor/adulto ¿utiliza tecnologías en el hogar?

- ☐ Si X
- ☐ No

18- ¿Cuáles de las siguientes tecnologías utiliza el adulto/tutor en el hogar? (puede marcar más de una opción)

- ☐ **Televisor X**
- ☐ **PC de escritorio**
- ☐ **Notebook**
- ☐ **Netbook**
- ☐ **Teléfono celular X**
- ☐ **Videojuegos. Especificar: _____**
- ☐ **Otros: _____**

19- ¿Para qué utiliza el adulto/tutor los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ **Entretenerse/jugar X**
- ☐ **Trabajar**
- ☐ **Comunicarse (e-mail, redes, Skype, WhatsApp etc) X**
- ☐ **Apoyo a las tareas escolares del niño/a**
- ☐ **Estudiar**
- ☐ **Informarse X**
- ☐ **Leer X**
- ☐ **Otros: _____**

Nombre del niño/a: Ramón

Fecha de la observación en el consultorio: 21/07/18 (sábado)

Tiempo de observación en el consultorio: 13 minutos (11:18 a 11:31)

Denominación en Planilla de Datos: Segunda infancia, 4 años de edad

Ramón ingresó al consultorio conmigo y lo primero que hizo fue observar y revisar un canasto lleno de juguetes que llamó su atención. Explorando dicho canasto, encontró unos dinosaurios de plástico, me los mostró y comenzó a jugar con ellos durante unos minutos. Luego siguió buscando nuevos juguetes hasta que vio la casa de los "Pin y Pon" que rápidamente le causó interés.

Mientras él jugaba, le pregunté qué cosas conocía dentro de la habitación, pero no respondió. Entonces lo volví a interrogar.

Yo:-¿Esto cómo se llama?- haciendo mención al televisor.

R:-Tele.

Mientras jugaba con los dinosaurios y la casa de Pin y Pon.

Yo:-¿Y qué ves en la tele?

R:-Paw Patrol.

Yo:-¿Y esto?- refiriéndome al *smartphone*.

R:-Celu-me dijo.

Yo:-¿Querés jugar con mi celular?

R:-No.- Y siguió jugando con dichos juguetes.

Luego encontró el auto de "Cars" a control remoto y unos cuadrados imantados y empezó a jugar con ellos. Le volví a preguntar que veía en la televisión y me dijo que "Paw Patrol", Disney Channel y películas.

Yo:-¿Qué películas?

R:-"El Rey León", "Frozen" y "Los Increíbles"- respondió mientras manejaba el auto de Cars.

Yo:-¿Y en el celular qué mirás?

R:-Videos en *Youtube*.

Yo:-¿Sobre qué?

R:-Sobre "Playmobile". Yo en mi casa los tengo y después juego con ellos.- me explicaba y continuaba jugando con el auto de Cars.

Yo:-¿En tu casa te divertís?

R:-Sí.

Yo:-¿Y con tus amigos a qué jugás?

R:-A la escondida, a la tocada, con autos y a la pelota.

Yo:-¿Tus papás te retan?

R:-A veces.

Yo:-¿Por qué?

No respondió y continuó jugando con los juguetes alrededor de 5 minutos.

Ese día, en el consultorio no funcionaba Internet. Por lo tanto no le ofrecí utilizar el televisor, aunque le propuse ver dibujos animados desde el *smartphone* por medio de *YouTube* y *Netflix* pero tampoco quiso ya que se encontraba entretenido jugando con otros juguetes.

Yo:-¿Ven películas en el jardín?

R:-No.

Yo:-¿Y qué hacen?

R:-Dibujamos y pintamos.

Fecha de la entrevista: 21/07/18 (sábado)

Nombre del niño/a: Ramón

Persona que realizó la entrevista: Cecilia (Madre)

Denominación en Planilla de Datos: Segunda infancia, 4 años de edad

¿A qué juega tu hijo en tu casa?

-Él juega mucho, pero más que nada juega solo. Le gusta mucho lo que es la granja, los animales. En su cuarto tiene un campo con vacas, caballos y chanchos y pasa bastante tiempo entretenido. También arma rompecabezas.

En cuanto a la tecnología, yo le pongo la televisión para que se quede sentado comiendo y no se disperse tanto. Le gustan mucho los dibujitos "Paw Patrol", "La Doctora Juguete" y a veces le ponemos películas "Buscando a Nemo", "Toy Story", etc.

A mí me gusta ponerle la televisión porque tiene un corte entre la propaganda y los programas que van pasando, y puede jugar y a la vez ver televisión. En cambio cuando agarra el celular, es un vicio, no lo quiere soltar.

Con el celular mira videos en *Youtube* de "PlayMobile" en donde arman parques y él como los tiene en casa, después los construye. Pero no mira dibujos animados en el celular. No ve lo mismo en la televisión que en el celular.

Él sabe usar el celular solo, yo se lo doy desbloqueado y él pone videos en *Youtube* o en *Netflix* y entiende que en una plataforma hay determinados dibujos animados y en la otra otros. Generalmente pone *Youtube* pero después yo veo que sale y entra a *Netflix* a ver otros videos.

¿Controlan el consumo que realiza de las tecnologías digitales?

-Sí, el uso del televisor no es el problema, por ahí hasta él te dice "apágala". Pero el celular lo envía mucho y cuando yo se lo saco o le digo Ramón ya viste mucho se larga a llorar y se enoja. Nosotros siempre controlamos lo que ve, es más, yo muchas veces le digo ese dibujo o video no me gusta. O él me pregunta "¿este te gusta mamá?".

¿En qué momento del día realiza un mayor consumo de las tecnologías?

-A la mañana nos levantamos y yo no prendo la televisión hasta el momento de comer. Una vez que la prendo, la mira mientras yo preparo la comida y mientras almuerza. Y a la noche lo mismo, durante la cena y antes de irse a dormir.

Él generalmente me pide el celular cuando me ve a mí usándolo, ahí se acuerda. Entonces yo ahora, intento no usarlo tanto delante de él.

Cuando salimos o el me tiene que acompañar a algún lugar yo le llevo juguetes. Últimamente él se entretiene armando rompecabezas y le lleva su tiempo resolverlo, pero sino le doy el celular como último recurso.

Sus abuelos y sus tíos se lo dan más que nosotros y es todo un tema tener que lidiar con eso, porque después él se envía, se pone mal, no lo quiere soltar. Yo se lo pido para hacer algo y no me lo quiere dar.

Cuando se juntan con otros niños ¿a qué juega?

-Juega mucho con sus primos. Ayer, por ejemplo fuimos a la casa de una amiga le prendimos la televisión y los niños no le dieron mucho interés. Es más nosotros queríamos que se queden un rato tranquilos.

Miraron un rato, pero no como en casa que se sienta y se queda mirando, sino que acá se distraía y jugaba con su amigo.

Si está con otros nenes Ramón prefiere jugar con ellos. El usa más las tecnologías cuando está solo a eso sumale que yo intento que juegue más con juguetes reales. El ve "Paw Patrol" y después juega y se va imaginando historias o repite frases del programa.

FICHAJE

Nombre del niño/a: Alegra

Género: F ☒ X ☐ M

Edad del niño/a: 5 años

Zona de Santa Fe en la que vive: Barrio El Pozo

Nombre del tutor o adulto a cargo: Virginia (mamá)

Edad del tutor o adulto a cargo: 26

Ocupación: Comercio

Educación:

- ☐ educación primaria incompleta
- ☐ educación secundaria incompleta
- ☒ educación secundaria completa X
- ☐ educación universitaria incompleta
- ☐ educación universitaria completa
- ☐ educación posgrado incompleta
- ☐ educación posgrado completa

Nombre del niño/a: Alegra

Fecha de la observación en la casa: 24/07/18 (martes)

Tiempo de observación en la casa: Dos horas. (16:30 a 18:30)

Denominación en Planilla de Datos: Segunda infancia 5 años de edad

Martes 24 de Julio. Llegué a la casa de Alegra ubicada en el barrio El Pozo alrededor de las 16:30 horas. Ella estaba con su mamá, creando un vestido para sus muñecas con retazos de telas en el comedor del hogar. La niña le explicaba a Virginia, su madre, los materiales que necesitaba para poder diseñar la prenda. Su vocabulario y sus gestos eran similares a los tutoriales que uno puede ver en videos de *Youtube* cuando necesita saber cómo hacer una manualidad.

"Necesitamos una hoja A4 que esté dibujada, una tela de vestido que la diseñaron acá en Argentina, una tijera de mi escuela, unos colores para diseñar el vestido, y una tela de color verde" le explicaba Alegra a su madre Virginia. A lo que ella le respondió: "Bueno, ¿y qué vamos hacer con todo eso?".

"Un vestido para mis Barbies", le explicó la niña.

De fondo se encontraba la televisión prendida y mientras Virginia la ayudaba a recortar, pegar, colorear y a armar las prendas, Alegra por momentos se distraía mirando la televisión

Realizar el vestido le llevó alrededor de 20 minutos. Una vez que lo terminaron, se lo probó a su muñeca y comenzó a jugar a la mamá y al papá con sus Barbies y Ken.

La *Barbie* era la madre de la familia que tenía una hija de 4 años (Kelly) y un bebé. Y *Ken* era el padre. Realizando el vestido y jugando con las Barbies estuvo una hora de reloj mientras su madre miraba la novela. Al tiempo que se entretenía con sus muñecas, Alegra miraba la televisión y luego continuaba jugando.

Siendo las 17:30 horas su madre le dijo que se ponga una campera ya que iban a ir al supermercado de la vuelta de su casa a comprar comida y bebida para merendar. Ella dejó de jugar y se fue a su cuarto a buscar un abrigo. Caminaron 3 cuadras para llegar al supermercado, durante el camino Alegra le preguntó a su mamá si le podía comprar un chocolate, Virginia asintió pero le dijo que lo podía comer después de la cena.

Cuando estaban en el supermercado, la niña no solo compró el chocolate si no que le pidió a su mamá otras golosinas pero Virginia le dijo que no, que elija una sola. Ella le insistió, pero su madre se negó diciéndole “una y nada más”.

Durante el camino de vuelta.

A:-Má... cuando lleguemos a casa ¿puedo jugar con la *tablet*?

V:-Sí, pero antes revisamos tu cuaderno de la escuela y nos fijamos si tenes que llevar algo para mañana.

A:-Mañana creo que vamos a pintar con témperas.

V:-Bueno, ahora cuando lleguemos a casa nos fijamos bien.

Cuando llegaron a su hogar Alegra se sentó en una silla en el comedor de su casa, prendió la televisión y comenzó a ver dibujos animados, mientras su madre ordenaba las cosas que habían comprado en el supermercado.

V:-¿Ale qué querés merendar?

A:-Una leche y cereales.

Mientras Alegra miraba la televisión su mamá le preparó la merienda. Luego, la niña buscó su *tablet*. Ella tomaba la leche con cereales, al mismo tiempo miraba Disney Channel y usaba la *tablet* para pintar dibujos de princesas. Virginia merendaba con ella y al mismo tiempo hablaba por *WhatsApp*. Me retiré de su casa alrededor de las 18:00 horas.

Encuesta semi-estructurada

1- El niño/a ¿Asiste a una institución escolar?

- ☐ Si. ¿Cuál? Doctor José Amenábar X
- ☐ No

2-¿Tiene hermanos?

- ☐ Sí (pase al punto 3)
- ☐ No (pase al punto 4) X

3-¿Vive con ellos?

- ☐ Si
- ☐ No

4- ¿Posee PC, Notebook o Netbook?

- ☐ Si X
- ☐ No

5- ¿Posee conexión a Internet en su casa?

- ☐ Si X
- ☐ No

6- ¿Tiene acceso a internet en otro lugar?

- ☐ Si. ¿Cuál? _____

- ☐ No X

7- ¿A cuáles de los siguientes artefactos tecnológicos tiene acceso? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Televisor X
- ☐ PC de escritorio X
- ☐ Notebook
- ☐ Netbook
- ☐ Teléfono celular X
- ☐ Videojuegos. Especificar: _____
- ☐ Otros: _____

8- ¿El niño/a cuenta con algún aparato tecnológico propio?

- ☐ Si. ¿Cuál/Cuáles? Tablet X
- ☐ No.

9- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a usando dispositivos móviles por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

10- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a mirando televisión por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

11- ¿En qué momento del día consume con mayor frecuencia los artefactos tecnológicos?

- ☐ Mañana
- ☐ Tarde X
- ☐ Noche

12- ¿Cuáles de las siguientes redes sociales o aplicaciones utiliza en su hogar el niño/a? (puede marcar más de una opción)

- ☐ YouTube X
- ☐ Facebook
- ☐ Snapchat
- ☐ Baby TV
- ☐ Instagram
- ☐ Netflix
- ☐ Tumblr
- ☐ Skype
- ☐ No utiliza
- ☐ Otros: _____

13- Al momento de jugar o esparcirse ¿qué prefiere hacer el niño/a en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Jugar juegos de mesa
- ☐ Jugar con juegos electrónicos (Candy Crush, Minecraft, etc) Especificar: Tutoriales de como armar vestidos X
- ☐ Armar rompecabezas
- ☐ Jugar con cartas X
- ☐ Jugar con peluches X
- ☐ Jugar con muñecos/as X
- ☐ Jugar con Autos
- ☐ Leer
- ☐ Mira televisión / películas X
- ☐ Jugar a la pelota
- ☐ Disfrazarse X
- ☐ Dibujar X
- ☐ Jugar con videojuegos Especificar cuáles: _____
- ☐ Pintar X
- ☐ Otros: _____

14- Cuando el niño/a está con los hermanos o recibe visitas, ¿a qué juegan? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Juegos de mesa
- ☐ Juegos electrónicos utilizando computadora, celular, PlayStation, WII X
- ☐ Rompecabezas
- ☐ A las cartas
- ☐ Con peluches
- ☐ Con muñecos/as X
- ☐ Con autos
- ☐ A la pelota
- ☐ A disfrazarse X
- ☐ Dibujar X
- ☐ Pintar X
- ☐ Videojuegos
- ☐ A la escondida X
- ☐ A la tocada X
- ☐ Otros: _____

15- ¿Controla el uso de aparatos tecnológicos que realiza el niño/a?

- ☐ Siempre X
- ☐ Generalmente
- ☐ A veces
- ☐ Pocas veces
- ☐ Nunca

16- ¿Qué usos le da el niño/a los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Entretenimiento – juego X
- ☐ Trabajo
- ☐ Comunicación (e-mail, redes, Skype, etc)
- ☐ Apoyo a las tareas escolares
- ☐ Otros: _____

17- El tutor/adulto ¿utiliza tecnologías en el hogar?

- ☐ Si X
- ☐ No

18- ¿Cuáles de las siguientes tecnologías utiliza el adulto/tutor en el hogar? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Televisor X
- ☐ PC de escritorio
- ☐ Notebook
- ☐ Netbook
- ☐ Teléfono celular X
- ☐ Videojuegos. Especificar: _____
- ☐ Otros: _____

19- ¿Para qué utiliza el adulto/tutor los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Entretenerse/jugar
- ☐ Trabajar
- ☐ Comunicarse (e-mail, redes, Skype, WhastApp etc) X
- ☐ Apoyo a las tareas escolares del niño/a X
- ☐ Estudiar
- ☐ Informarse
- ☐ Leer
- ☐ Otros: _____

Nombre del niño/a: Alegra

Fecha de la observación en el consultorio: 23/07/2018 (lunes)

Tiempo de observación en el consultorio: 18 minutos (18:21 a 18:39)

Denominación en Planilla de Datos: Segunda infancia, 5 años de edad

Alegra ingresó sola al consultorio, se sentó en el sillón y comenzó a observar la habitación, la pantalla de la TV y los juguetes que se encontraban dentro del consultorio. Cuando ingresé a la sala me senté frente a ella y le ofrecí caramelos. Me respondió que sí y tomó dos. A medida que comía las golosinas le pregunté.

Yo:-De todas las cosas que hay en la sala ¿cuáles conocés?

A:-El celu, la tele, los autos y la compu.

Yo:-¿Y vos en tu casa a qué jugás?

A:-Miro tele y juego a la maestra y a la mamá.

Yo:-¡Qué bueno! ¿Y en la tele qué mirás?

A:-Disney Channel, "Soy Luna", "Peppa Pig" o "La Casa de Mickey Mouse"

Yo:-¿En tu casa tenés computadora?

A:-Sí.

Yo:-¿Y qué haces con la compu?

A:-Miro videos.

Yo:-¿Y dónde ves los videos?

A:-En Youtube.

Yo:-¿Qué videos ves?

A:-"Los Huevos Sorpresas" o veo cómo hacer vestidos para las *Barbies*.

Yo:-¿Y después hacés los vestidos?

A:-Sí, mi mamá me ayuda.

Yo:-¡Qué bueno! ¿Querés que busquemos los videos en el celu?

A:- Bueno.

Yo:-¿Sabés hacerlo o te ayudo?- le di el *smartphone* desbloqueado.

A:-Yo sé.

Una vez que se lo di, Alegra comenzó a buscar el ícono de *Youtube*, luego hizo *clic* en él e intentó encontrar los videos que ella siempre ve. Como no los pudo hallar me pidió ayuda y yo, agarré el *smartphone*, fui al buscador de la plataforma, escribí el nombre del video, lo encontré y le devolví el aparato tecnológico a la niña.

Yo:-¿Qué van a hacer en ese video?

A:-Un vestido para una *Barbie*.

Me respondió rápidamente y continuó observando el video.

Yo:-¿Tu mamá te presta el celular?

A:-A veces.

Yo:-¿Y cuándo te lo dá, qué hacés con el celular?

A:-Veo videos.

Yo:-¿Vos querés tener un celu para vos?

Alegra continuó mirando el video y no respondió, entonces le volví a preguntar si deseaba tener un *smartphone* propio. Ella me miró y movió sus hombros hacia arriba y abajo, intentado decir que no sabía.

Yo:-¿Y con tus amigas a qué jugás?

A:-Con muñecas, a la tocada, a la mamá y a veces a la escondida.

Yo:-¿En tu casa te aburrís o te divertís?

A:-Más o menos.

Yo:-¿Y qué hacés cuando te aburrís?

A:-Miro tele.

Yo:-¿Ves dibujos o películas?

A:-A veces miro películas.

Yo:-¿Cómo cuáles?

A:-“Frozen”, “Valiente” y “El Sapo y la Princesa”

Yo:-¡Están re buenas esas pelis!

A:-Sí.

Yo:-¿Tu mamá te deja hacer de todo?

A:-A veces me dice que no mire tanta televisión.

Yo:-¿Y vos le hacés caso?

A:-A veces. Ella me dice que apague el televisor y yo no lo hago.

Yo:-¿Y ella ahí se enoja?

A:-No, me lo vuelve a decir hasta que lo hago.

Yo:-¿Y a vos en la escuela te dan tarea?

A:-Sí.

Yo:- Y con quién la haces?

A:-Con mi mamá.

Yo:-¿Y cómo la hacen?

A:-Yo tengo un cuaderno que ahí me dan la tarea.

Yo:-¿Y usan el celular o la compu para resolver la tarea?

A:-No, uso el cuaderno.

Yo:-¿Y en la escuela ven películas?

A:-No, antes sí.

Yo:-¿Qué películas vieron?

No respondió y se quedó callada. Aproveché y le dije que iba a salir por unos segundos de la sala. Durante esos minutos, ella tomó el *smartphone* y continuó observando videos en *Youtube*. Así estuvo alrededor de 3 minutos. Cuando regresé a la habitación le pregunté qué estaba mirando y me respondió que un video. Mientras ella observaba la pantalla del *smartphone* continuamos hablando.

Yo:-¿Escuchas música?

A:-Sí.

Yo:-¿Qué te gusta escuchar?

Puso en pausa el video, pensó por unos segundos y respondió:-“Soy Luna”.

Yo:-¡Qué bueno! ¿Y por dónde la escuchas?

A:-Por *Youtube*

Yo:-¿Vos sabés lo que es *Netflix*?

A:-No.

Yo:-¿Facebook?

A:-Mi mamá tiene en la *tablet*.

Yo:-¿Y para qué sirve?

A:-Para ver fotos.

Yo:-¿*Instagram* sabés lo que es?
A:-No- y continuó viendo el video.
Yo:-Si yo te digo el televisor, el celular y la computadora vos, ¿cuál preferís?
A:-El celular.
Yo:-¿Por qué?
A:-Mis abuelos me regalaron una *tablet* pero esta media rota.
Yo:-¿Qué le pasó que no funciona bien?
A:-No le anda bien la batería.
Yo:-¿Y vos la usás?
A:-A veces.
Yo:-¿Tu mamá te pone en penitencia si te portás mal?
A:-No, no me reta.
Yo:-¿Te deja hacer de todo?
A:-Sí.
Yo:-¿Cuándo es el momento en que ves más dibujos?
A:-A la tarde.
Yo:-¿Y vos sabes sacar fotos con el celular?
A:-Sí.
Yo:-¿Querés sacarme una foto?
A:-Bueno.
Agarró el *smartphone* y sola fue al icono donde estaba la cámara y me sacó una foto.
Yo:-¡Buenísimo!
Luego miró los peluches que se encontraban arriba del sillón y me dijo:
A:-Esos peluches son de Minnie y Mickey.
Yo:-Sí, ¿y los otros dos quiénes son?
A:-Donald y Goofy.
Yo:-Sí, en ese canasto hay una valija con un montón de ropita de *Barbie*.
A:-¿Dónde?
Yo:-Acá- le señalé el canasto- ¿querés que nos fijemos?
A:-Sí, asentó con la cabeza.
Ella buscó la valija en el canasto y cuando la abrió tenía mucha ropa de *Barbie*. Emocionada comenzó a observar las diversas prendas, dentro del canasto había una muñeca y comenzó a vestirla. Así estuvo jugando alrededor de unos minutos.
Yo:-¿Querés que mientras jugamos con la *Barbie* ponemos una peli en el televisor?
A:-Sí.
Yo:- ¿Qué peli querés ver?
A:-Valiente.
Yo:-¿Querés buscarlo vos en el tele?
A:-No, respondió- continuó vistiéndola a la muñeca.
Puse la película en *Netflix*. Alegra estuvo jugando con la *Barbie* y mirando el film alrededor de 10 minutos.

<u>Fecha de la entrevista:</u> 24/07/18 (martes) <u>Nombre del niño/a:</u> Alegra <u>Persona que realizó la entrevista:</u> Virginia (Madre) <u>Denominación en Planilla de Datos:</u> Segunda infancia, 5 años de edad

¿A qué juega Alegra en su casa?

-Alegra juega a un poco de todo. Como no tiene hermanos juega bastante tiempo sola y si vienen sus primos juega con ellos. Juega a la maestra, a la mamá, juega hacer manualidades, le gusta mucho hacer vestidos, cunitas, jugar con telas, coser y también juega a la cocinita.

¿Cuál es la principal tecnología que utiliza?

-La principal tecnología que utiliza es el celular, también le gusta mirar televisión y jugar con la computadora y con su *tablet*. Cuando ve televisión le gusta mucho mirar dibujitos, mira Disney Channel, Soy Luna o después Peppa Pig. Y después lo que es el celular y la computadora ve videos en *Youtube*. Con el celular sabe poner sola los videos, pero con la PC ahí la ayudo yo, porque no sabe manejar bien el *mouse* o hay íconos que no conoce. Aparte en la computadora no le aparecen

cargados los videos que ella conoce en la página principal, sino que la tengo que ayudar a escribirlos. Yo le voy dictando las letras y ella las va escribiendo. En cambio con el celular aprieta la aplicación y todos los videos que ella quiere ver le aparecen cargados. Y lo que principalmente mira son esas personas que tienen un canal de *YouTube* (*youtubers*) y hacen programas y enseñan cosas. También le atrae mirar las personas que hacen ropitas y todo ese tipo de cosas

¿Cuál es el momento del día en el que más consume las tecnologías digitales?

-Alegra tiene una rutina armada. Ella se levanta temprano para ir a la escuela y cuando vuelve almuerza mientras ve la televisión. Cuando más consume las tecnologías digitales es a la tarde principalmente a la siesta porque no le gusta dormir, entonces se queda mirando televisión o jugando con las muñecas o mirando videos en *Youtube*.

¿Tiene un aparato tecnológico propio?

-Sí, una *tablet* que se la regalaron sus abuelos para su cumpleaños. La usa pero como le dura poco la batería prefiere usar el celular.

¿Controlas todo lo que mira por medio de las tecnologías digitales?

-Sí, controlo todo lo que ella mira porque en Internet hay muchas cosas malas y por ahí veo que entra a ciertos videos que no me gustan y se los hago cambiar. A parte ella ya de por sí no le da curiosidad ver esas cosas y ella tiene mucha memoria para los nombres, entonces por lo general me dice quiero ver eso y yo se lo busco y lo mira.

¿Cuándo está sola o con amigas Alegra juega a los mismos juegos?

-Generalmente sí. Se junta mucho con su prima que es más grande que ella, tiene 12 años y ya tiene celular propio y cuando se juntan ella hace vivos y Alegra se enloquece, le encanta. La prima le hace contar a Alegra a lo que juega o cómo hace los vestidos. Y si no también se sacan fotos y posan como modelos. Cuando está con la prima yo dejo que juegue a esas cosas, yo siempre las estoy controlando o le saco yo las fotos. Porque sé que la otra es más grande y no puedo hacerla jugar con los vestiditos o a lo que juega Alegra porque se aburre y es entendible. Pero después Alegra juega a los juegos tradicionales con sus amigas de la escuela o del barrio. Como todas tienen la misma edad o juegan con las muñecas, a la tocada o a la escondida.

FICHAJE

Nombre del niño/a: Bautista

Género: F M X

Edad del niño/a: 5 años

Zona de Santa Fe en la que vive: Barrio Roma

Nombre del tutor o adulto a cargo: Priscila (mamá)

Edad del tutor o adulto a cargo: 36

Ocupación: Contadora

Educación:

- educación primaria incompleta
- educación secundaria incompleta
- educación secundaria completa
- educación universitaria incompleta

- **educación universitaria completa X**
- **educación posgrado incompleta**
- **educación posgrado completa**

Nombre del niño/a: Bautista

Fecha de la observación en la casa: 26/07/18 (jueves)

Tiempo de observación en la casa: 17:30 a 19:00 (Una hora y media)

Denominación en Planilla de Datos: Segunda infancia, 5 años de edad

Jueves 26 de julio. Llegué a la casa de Bautista alrededor de las 17:30. Él se encontraba junto a Isabella, su hermana mayor de 6 años, jugando con autos de carrera y con *Barbies*. Al parecer su hermana no le quería compartir las muñecas a Bautista, según lo que me contó su mamá, Priscila, hacía un rato que los había retado por estar peleando entre sí. Mientras los niños jugaban en la cocina y en el comedor, su madre aprovechaba para regar las plantas en el patio. Luego de jugar alrededor de 15 minutos los niños decidieron entretenerse con la PlayStation, pero su madre no los dejó ya que sólo les tiene permitido utilizarla los fines de semana con tiempo controlado. Entonces Priscila les propuso merendar mientras veían dibujitos, ambos accedieron y se sentaron en la mesa del comedor y esperando que su mamá les prepare algo para beber y comer. Al mismo tiempo, Isabella encendió el televisor y comenzaron a ver en Disney Channel “Las aventuras de Ladybug”, (serie de televisión infantil) pero Bautista no quiso ver ese programa y le exigió que cambiara de canal, pero la niña se negó y discutieron qué ver, finalmente su hermano terminó llorando. Su madre que estaba terminando de armar la merienda los retó a ambos y les dijo que si no se ponían de acuerdo para ver la televisión se las iba a apagar.

Entonces Isabella le preguntó a Bautista que quería ver y él le respondió “La Casa de Mickey Mouse” así fue como la niña buscó ese dibujo en la televisión y comenzaron a verlos mientras merendaban. Estuvieron alrededor de 30 minutos merendando y cantando las canciones del programa. Luego llegó la tía de los niños y Priscila le pidió que la acompañe a Isabella a bañarse y cambiarse mientras ella aprovechaba para hacer la tarea con Bautista.

Él debía pintar los órganos de los sentidos e identificarlos. Para ello, su mamá le buscó diferentes dibujos en Internet para poder explicarle con mayor facilidad acerca de la temática. Por lo visto el niño ya conocía sobre el tema y no le generó dificultad resolver la tarea.

Me retiré alrededor de las 19:00 cuando Bautista estaba terminando de hacer su tarea junto a su mamá.

Encuesta semi-estructurada

1- El niño/a ¿Asiste a una institución escolar?

- **Si. ¿Cuál? Escuela Normal N°32 X**
- **No**

2-¿Tiene hermanos?

- **Si (pase al punto 3) X**
- **No (pase al punto 4)**

3-¿Vive con ellos?

- **Si X**
- **No**

4- ¿Posee PC, Notebook o Netbook?

- **Si X**
- **No**

5- ¿Posee conexión a Internet en su casa?

- ☐ Si
- ☒ No X

6- ¿Tiene acceso a internet en otro lugar?

- ☒ Si. ¿Cuál? Casa de los abuelos y en los trabajos de sus padres X
- ☐ No

7- ¿A cuáles de los siguientes artefactos tecnológicos tiene acceso? (puede marcar más de una opción)

- ☒ Televisor X
- ☒ PC de escritorio X
- ☐ Notebook
- ☒ Netbook X
- ☒ Teléfono celular X
- ☒ Videojuegos. Especificar: Rayman Legends X
- ☐ Otros: _____

8- ¿El niño/a cuenta con algún aparato tecnológico propio?

- ☒ Si. ¿Cuál/Cuáles? Tablet X
- ☐ No.

9- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a usando dispositivos móviles por día?

- ☒ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

10- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a mirando televisión por día?

- ☒ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

11- ¿En qué momento del día consume con mayor frecuencia los artefactos tecnológicos?

- ☐ Mañana
- ☐ Tarde
- ☒ Noche X

12- ¿Cuáles de las siguientes redes sociales o aplicaciones utiliza en su hogar el niño/a? (puede marcar más de una opción)

- ☒ YouTube X
- ☐ Facebook
- ☐ Snapchat
- ☐ Baby TV
- ☐ Instagram
- ☐ Netflix

- ☐ Tumblr
- ☐ Skype
- ☐ No utiliza
- ☐ Otros: _____

13- Al momento de jugar o esparcirse ¿qué prefiere hacer el niño/a en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Jugar juegos de mesa X
- ☐ Jugar con juegos electrónicos (Candy Crush, Minecraft, etc) Especificar:_____
- ☐ Armar rompecabezas X
- ☐ Jugar con cartas
- ☐ Jugar con peluches X
- ☐ Jugar con muñecos/as
- ☐ Jugar con Autos X
- ☐ Leer
- ☐ Mira televisión / películas X
- ☐ Jugar a la pelota X
- ☐ Disfrazarse
- ☐ Dibujar X
- ☐ Jugar con videojuegos Especificar cuáles: Raymand Legends. X
- ☐ Pintar
- ☐ Otros:_____

14- Cuando el niño/a está con los hermanos o recibe visitas, ¿a qué juegan? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Juegos de mesa X
- ☐ Juegos electrónicos utilizando computadora, celular, PlayStation, WII
- ☐ Rompecabezas X
- ☐ A las cartas
- ☐ Con peluches
- ☐ Con muñecos/as X
- ☐ Con autos X
- ☐ A la pelota X
- ☐ A disfrazarse
- ☐ Dibujar X
- ☐ Pintar X
- ☐ Videojuegos X
- ☐ A la escondida X
- ☐ A la tocada X
- ☐ Otros:_____

15- ¿Controla el uso de aparatos tecnológicos que realiza el niño/a?

- ☐ Siempre X
- ☐ Generalmente
- ☐ A veces
- ☐ Pocas veces
- ☐ Nunca

16- ¿Qué usos le da el niño/a los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- Entretenimiento – juego X
- Trabajo
- Comunicación (e-mail, redes, Skype, etc)
- Apoyo a las tareas escolares
- Otros: _____

17- El tutor/adulto ¿utiliza tecnologías en el hogar?

- Si X
- No

18- ¿Cuáles de las siguientes tecnologías utiliza el adulto/tutor en el hogar? (puede marcar más de una opción)

- Televisor X
- PC de escritorio
- Notebook
- Netbook
- Teléfono celular X
- Videojuegos. Especificar: _____
- Otros: _____

19- ¿Para qué utiliza el adulto/tutor los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- Entretenerse/jugar
- Trabajar X
- Comunicarse (e-mail, redes, Skype, WhatsApp etc) X
- Apoyo a las tareas escolares del niño/a
- Estudiar
- Informarse X
- Leer
- Otros: _____

Nombre del niño/a: Bautista

Fecha de la observación en el consultorio: 27/07/18

Tiempo de observación en el consultorio: 16 minutos (18:07 a 18:23)

Denominación en Planilla de Datos: Segunda infancia, 5 años de edad

Bautista ingresó conmigo al consultorio, se sentó en el sillón, le ofrecí caramelos y algo de beber. Él aceptó, y fui en busca de un vaso de gaseosa a la cocina. Durante esos minutos, el niño quedó solo en la habitación y observó la sala, los juguetes y hasta atinó a agarrar el control remoto de un auto. Luego continuó mirando el consultorio mientras esperaba que yo le trajera algo para tomar.

Cuando ingresé a la habitación le pedí que me contara qué cosas conocía dentro de la sala, a lo que él me respondió: "Conozco las películas, los juguetes y todo lo demás".

Yo: -¿Vos sabes qué es esto? -pregunté, señalando el *smartphone*.

B: -Un celular- me respondió convencido.

Yo: -¿Vos jugás con el celu?

B: -No.

Asentó con la cabeza.

Yo: -¿Tu mamá no te deja?

B: -No- y me volvió a responder moviendo su cabeza de un lado hacia el otro.

Yo: -¿Y tu papá?

B: -A veces me deja.

Yo: -¿Y esto qué es?- pregunté mientras señalaba la computadora.

B:-Una *Tablet*.
Yo:-¿Es una *tablet* o una computadora? Me parece que es una computadora ¿sabés cómo se usa?
B:-Sí- asentó con la cabeza.
Yo:-¿Querés usarla?
B:-Sí.
Yo:-Bueno usala.
Dejé que utilice la computadora, pero como continuamos charlando, no la usó.
B:-“Los Minions”, “Cars 3”.
Yo:-¿Querés que lo pongamos en la televisión?
B:-Sí.
Mientras puse en *Netflix* la película de “Cars” él me contaba que también le gusta ver “Paw Patrol” y que lo suele ver con su hermana.
Yo:-¿Y después jugas a otras cosas?
B:-Sí, tengo una Play 4 que me regaló Papá Noel y mientras mi mamá y mi papá duermen yo juego.
Yo:- ¿Y te dejan jugar?
B:-Sí, me dejan jugar.
Yo:-¿Y a qué jugás con la Play?
B:-Tengo los jueguitos de superhéroes.
Yo:-¿Y cómo se juega a eso?
B:-Tenés un control y tenés que perseguir a los malos.
Yo:-Si vos tenés que elegir entre la Play, el celular y el televisor, ¿vos que preferís?
B:-La Play me gusta.
Yo:-¿Por qué?
B:-Me divierte más que las otras cosas.
Yo:-¿Y en tu casa con tu hermana a qué jugás?
B:-Jugamos a correr. A ella le encanta “Barbie” entonces a veces juega sola y después ya no quiere jugar más.
Yo:-¿Y vos?
B:-Juego a los “Minions”. Uno tiene que perseguir al otro.
Yo:-¿Y cuándo se juntan con tus amigos ven películas, usan la *tablet*?
B:-No, un día fui a la casa de un amigo que se llama Santi y jugamos a la Play porque tiene para jugar de a dos.
Yo:-Y en tu casa con tus amigos ¿jugás a la PlayStation?
B:-Nunca invité un amigo a jugar a mi casa.
Yo:-¿Tenés primos que van a tu casa?
B:-Sí, tengo una prima y una prima bebé.
Yo:-Y cuando van ¿juegan a la PlayStation?
B:-No, a ella no le gusta. Mi prima se llama Pilar es chiquitita y tiene 2 añitos
Yo:-¿Vos te divertís en tu casa o te aburrís?
B:-Un poco me aburro.
Yo:-¿Y qué haces cuando te aburrís?
B:-Y... empiezo a correr por todos lados.
Yo:-¿Y así te divertís?
B:-Sí.
Yo:-¿Y a la pelota jugás?
B:-Y, algunas veces juego a la pelota.
Yo:-¿Querés que yo te preste mi celular? Tengo un juego de Minions.
B:-Sí, ¿cómo se juega?
Yo:-¿Vos sabés usar el celular?
B:-Sí.
Le dí el celular inteligente y buscó el juego de los Minions, mientras jugaba continuamos hablando.
Yo:-¿En tu casa te dejan hacer de todo?
B:-Sí, me dejan hacer de todo.
Yo:-¿Y hay algo que no te dejen hacer?
B:-El celular no me lo dejan usar siempre porque a mis papis no les gusta que juegue mucho tiempo con el celular porque me hace mal a la vista.
Yo:-¿Escuchas música?
B:- Algunas veces.
Yo:-¿Qué escuchas?
B:-¿Cómo es la que se llama?.. La de los Minions.

Como el juego lo mantenía más entretenido, a Bautista le costaba responder las preguntas. Por momentos repetía una misma frase o demoraba en contestar.

Yo: ¿Mover el Bote?

B: Sí, esa y "Gangnam Style".

Al parecer Bautista perdió la partida de juego y dejó el celular inteligente sobre la mesa.

Yo: ¿Te dan tarea?

B: Sí, me dan mucha tarea. Algunas las termino en clase y otras en mi casa.

Yo: ¿Y la tarea con quién la haces?

B: Algunas veces con mi mamá y otras con mi papá.

Yo: ¿Y dónde buscan las cosas?

La computadora le llamó la atención y comenzó a jugar con el *mouse*.

B: Tengo una mochila que ahí me mandan todo.

Yo: ¿Y si no sabés algo cómo haces?

B: Lo busco.

Yo: ¿Buscás en la computadora, en el celular o solo el libro?

B: Solo el libro.

Yo: ¿O tu mamá dice busquemos en el celular o la computadora?

B: No.

Le comenté que iba ir a buscar jugo a la cocina, que me esperara por unos minutos. Bautista se quedó solo en la habitación usando la computadora e intentó ingresar a *Youtube*. Como no pudo, comenzó a utilizar el *smartphone*.

Cuando volví al consultorio intenté ayudarlo a usar la computadora. Al mismo tiempo, Bautista me preguntaba cómo se hacía para emplear el control remoto del televisor, le expliqué y puso en *Netflix* la película de "Monster Inc".

Yo: En la escuela ¿ven películas, usan cosas tecnológicas?

B: No, nosotros en la escuela tenemos tecnología y algunas veces usamos el equipo de letras.

Yo: ¿Cómo es eso?

B: Tienes que escribir palabras que empiecen con la P, con la U.

Yo: ¿En la computadora?

B: No, es un equipo de letras que se forman palabras.

Yo: ¿Ves cosas en la televisión?

B: No, porque mi hermana puede ver lo que quiera pero yo no, porque cada vez que llego de la escuela puedo jugar. Siempre me gustó "Los Increíbles 2". La ví en el cine y ahora van a dar "Hotel Transilvania 3".

Yo: ¿Vos usás mucho o poco el celular?

B: Más o menos. Agarra el celular y lo comienza a ver.

Como no lo sabía desbloquear se lo pedí y mientras me respondía las preguntas lo desbloqué.

Yo: ¿Sabés lo que son las redes sociales?

B: No.

Yo: ¿Facebook sabés lo que es?

B: No.

Yo: ¿Y Youtube?

B: Sí.

Le dí el *smartphone* y comenzó a jugar. Mientras hablaba con él, Bautista jugaba con el aparato tecnológico y al mismo tiempo miraba la película y por momentos me miraba para responder las preguntas que yo le hacía.

Yo: ¿Netflix?

B: Sí, Netflix es para mirar películas

Yo: Muy bien, te gusta hacer de todo a vos

Durante el tiempo que jugaba no me respondía y a la vez gritaba emocionado porque se encontraba en un nivel dificultoso. Para finalizar le pregunté si mira televisión todos los días, me respondió que sí que mira "Pijama Party", que es su programa preferido.

Fecha de la entrevista: 27/07/18

Nombre del niño/a: Bautista

Persona que realizó la entrevista: Priscila (Madre)

Denominación en Planilla de Datos: Segunda infancia, 5 años de edad

¿A qué juega Bautista en su casa?

-Bautista juega con autos, a la pelota o con algún palo y hace que es una espada. También ve Disney Channel principalmente los dibujos animados. Ahora está a full con "Los Increíbles 2" y después mira "Paw Patrol" o "Max El Pequeño Camión". Bauti tiene una PlayStation pero solo lo dejamos jugar los fines de semana y con tiempo controlado, no es todo el día o a la hora que a él parezca. Es controlado, solo los fines de semana.

¿Y si te pide jugar durante la semana?

-Le digo que no. No, es no y sabe que de lunes a viernes se hacen las actividades extraescolares que tiene y si no la tarea. Durante la semana se hace la rutina, y los sábados y domingos son más relajados. Lo mantenemos así para que él tenga horarios acordes y pueda descansar. La televisión la puede ver ya que le sirve para despejarse, siempre y cuando no tenga tarea.

¿Tienen computadoras en su casa?

-No, computadoras no. Por ahora no. Tenía una *tablet* pero se la prestamos a un primo de él que no tenía. Más que nada para que juegue con otras cosas y no esté pendiente de las tecnologías. En su momento cuando era más chicos sí se la dábamos, le poníamos los videos y se quedaba mirando. Pero a medida que fue creciendo y ya podía jugar con otras cosas, las guardé. Me inclino a que mis hijos jueguen más sin la tecnología presente porque yo soy de la vieja escuela. Yo no crecí con esto, lo conocí después de grande pero prefiero que jueguen más juegos comunes o entre ellos, antes que estén sentados frente a una pantalla.

¿Utilizan Internet para resolver la tarea?

-La tarea la hace conmigo o con su papá. Si sé que Bautista tiene que hacer tarea de un día para otro o me dan un plazo, busco en Internet, le llevo yo para que él recorte o pegue y haga su tarea. La que usa las tecnologías soy yo, no él.

Nosotros llegamos a casa alrededor de las 18:00 hacemos la tarea y después él tiene su momento de dispersión en el que juega con su hermana mientras mira televisión o alguna película. Después se baña y lo mando a la cama a ver un rato de dibujos animados, a las 21:00 ya están durmiendo.

¿Vos le prestas tu celular?

-No, el mío no se lo presto, pero el padre sí. Ellos saben que no pueden tocarlo, no porque tengo algo raro, si no porque no me gusta

FICHAJE

Nombre del niño/a: Facundo

Género: F M X

Edad del niño/a: 5

Zona de Santa Fe en la que vive: Zona céntrica

Nombre del tutor o adulto a cargo: Ana

Edad del tutor o adulto a cargo: 39

Ocupación: Comunicación Institucional

Educación:

- ☐ educación primaria incompleta
- ☐ educación secundaria incompleta
- ☐ educación secundaria completa
- ☐ educación universitaria incompleta X
- ☐ educación universitaria completa
- ☐ educación posgrado incompleta
- ☐ educación posgrado completa

Nombre del niño/a: Facundo

Fecha de la observación en la casa: 25/07/18 (miércoles)

Tiempo de observación en la casa: Una hora y media (16:00 a 17:30)

Denominación en Planilla de Datos: Segunda infancia, 4 años de edad

Miércoles 25 de julio. Llegué a la casa de Facundo alrededor de las 16:00 horas. Él se encontraba junto a su hermano mayor, Dario, jugando al Sonic en la Xbox. Como tenían un solo joystick, cuando uno perdía le tocaba jugar al otro. A lo largo de las diferentes partidas se fueron generando peleas entre los niños, ya que cuando era el turno de juego de algunos de los chicos el otro se quejaba. Cuando se peleaban entre sí su madre intervenía diciendo "Si se siguen peleando no juega más ninguno de los dos", "Los dos dejen de pelear, porque me van hacer enojar". El enojo de su mamá produjo que sus dos hijos dejen de discutir entre sí y continúen jugando con tranquilidad. Durante las diversas partidas los niños se ayudaban a pasar los niveles y a medida que los superaban festejaban juntos. Así estuvieron alrededor de 40 minutos, durante ese tiempo su mamá aprovechó para ordenar la casa.

Luego Facundo le propuso a su hermano andar en bicicleta por el pasillo de su casa, él accedió y fueron al patio a buscarlas. Anduvieron alrededor de 15 minutos. Por momentos jugaban carreras y competían entre sí. Como la mayoría de las veces ganó Dario, Facundo se enojó, entonces su hermano le dijo que aprenda a perder, que si se volvía a quejar él no jugaba más.

Facundo dejó de protestar y continuó andando en bicicleta. Más tarde, Dario buscó una pelota de fútbol y comenzaron a hacer pases y a patear penales entre ellos hasta que su mamá les exigió a sus hijos que entrarán al hogar ya que debían cambiarse para ir al médico. Ambos dejaron de jugar y corrieron al interior de la casa y se fueron a vestir.

Mientras esperaban que su mamá se termine de arreglar Dario miró televisión acostado en el sillón del *living* mientras que Facundo continuó jugando a la pelota dentro del hogar. Una vez que su mamá se alistó me retiré junto con ellos aproximadamente a las 17:30 horas.

Encuesta semi-estructurada**1- El niño/a ¿Asiste a una institución escolar?**

- ☐ Si. ¿Cuál? Colegio Sagrada Familia X
- ☐ No

2-¿Tiene hermanos?

- ☐ Si (pase al punto 3) X
- ☐ No (pase al punto 4)

3-¿Vive con ellos?

- ☐ Si X
- ☐ No

4- ¿Posee PC, Notebook o Netbook?

- ☐ Si X
- ☐ No

5- ¿Posee conexión a Internet en su casa?

- ☐ Si X
- ☐ No

6- ¿Tiene acceso a internet en otro lugar?

- ☐ Si. ¿Cuál? Casa de la abuela X
- ☐ No

7- ¿A cuáles de los siguientes artefactos tecnológicos tiene acceso? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Televisor X
- ☐ PC de escritorio
- ☐ Notebook
- ☐ Netbook
- ☐ Teléfono celular X
- ☐ Videojuegos. Especificar: FIFA X
- ☐ Otros: _____

8- ¿El niño/a cuenta con algún aparato tecnológico propio?

- ☐ Si. ¿Cuál/Cuáles? _____
- ☐ No. X

9- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a usando dispositivos móviles por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

10- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a mirando televisión por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

11- ¿En qué momento del día consume con mayor frecuencia los artefactos tecnológicos?

- ☐ Mañana
- ☐ Tarde X
- ☐ Noche

12- ¿Cuáles de las siguientes redes sociales o aplicaciones utiliza en su hogar el niño/a? (puede marcar más de una opción)

- ☐ YouTube X
- ☐ Facebook
- ☐ Snapchat
- ☐ Baby TV

- ☐ Instagram
- ☐ Netflix
- ☐ Tumblr
- ☐ Skype
- ☐ No utiliza
- ☐ Otros: _____

13- Al momento de jugar o esparcirse ¿qué prefiere hacer el niño/a en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Jugar juegos de mesa
- ☐ Jugar con juegos electrónicos (Candy Crush, Minecraft, etc). Especificar: _____
- ☐ Armar rompecabezas
- ☐ Jugar con cartas
- ☐ Jugar con peluches
- ☐ Jugar con muñecos/as
- ☐ Jugar con Autos
- ☐ Leer
- ☐ Mira televisión / películas
- ☐ Jugar a la pelota X
- ☐ Disfrazarse X
- ☐ Dibujar
- ☐ Jugar con videojuegos Especificar cuáles: FIFA X
- ☐ Pintar
- ☐ Otros: Andar en bicicleta X

14- Cuando el niño/a está con los hermanos o recibe visitas, ¿a qué juegan? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Juegos de mesa
- ☐ Juegos electrónicos utilizando computadora, celular, PlayStation, WII
- ☐ Rompecabezas
- ☐ A las cartas
- ☐ Con peluches
- ☐ Con muñecos/as
- ☐ Con autos
- ☐ A la pelota X
- ☐ A disfrazarse X
- ☐ Dibujar
- ☐ Pintar
- ☐ Videojuegos X
- ☐ A la escondida X
- ☐ A la tocada X
- ☐ Otros: Andar en bicicleta X

15- ¿Controla el uso de aparatos tecnológicos que realiza el niño/a?

- ☐ Siempre
- ☐ Generalmente X
- ☐ A veces
- ☐ Pocas veces
- ☐ Nunca

16- ¿Qué usos le da el niño/a los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☒ Entretenimiento – juego X
- ☐ Trabajo
- ☐ Comunicación (e-mail, redes, Skype, etc)
- ☐ Apoyo a las tareas escolares
- ☐ Otros: _____

17- El tutor/adulto ¿utiliza tecnologías en el hogar?

- ☒ Si X
- ☐ No

18- ¿Cuáles de las siguientes tecnologías utiliza el adulto/tutor en el hogar? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Televisor
- ☐ PC de escritorio
- ☐ Notebook
- ☐ Netbook X
- ☐ Teléfono celular X
- ☐ Videojuegos. Especificar: _____
- ☐ Otros: _____

19- ¿Para qué utiliza el adulto/tutor los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Entretenerse/jugar
- ☐ Trabajar X
- ☐ Comunicarse (e-mail, redes, Skype, WhatsApp etc) X
- ☐ Apoyo a las tareas escolares del niño/a X
- ☐ Estudiar
- ☐ Informarse
- ☐ Leer
- ☐ Otros: _____

Nombre del niño/a: Facundo

Fecha de la observación en el consultorio: 28/07/18 (sábado)

Tiempo de observación en el consultorio: 10 minutos (11:06 a 11:16)

Denominación en Planilla de Datos: Segunda infancia, 4 años de edad

Facundo ingresó al consultorio conmigo, se sentó en el sillón y comenzó a observar la habitación.

Yo:-¿Qué conoces de todo lo que hay acá?

F:-Lo que más me gusta es jugar al fútbol y a la Xbox.

Yo:-¿Jugás en tu casa con el celular?

F:-No.

Yo:-¿Con la PlayStation?

F:-Sí.

Yo:-¿Con la compu o la *tablet*?

F:-No, porque no tengo.

Yo:-¿En la tele qué te gusta ver?

F:-No sé, veo en *Youtube*.

Yo:-¿Qué ves?
F:-Veo videos graciosos.
Yo:-¿Querés que busquemos en la compu?
F:-Bueno.
Lo ayudé a prender la computadora, mientras se encendía...
Yo:-¿Y en tu casa jugás con tu hermano?
F:-Sí.
Yo:-¿A qué juegan?
F:-A cualquier juego.
Yo:-¿Juegan con la *tablet*, el celu o con dinosaurios, a la pelota o con autos?
F:-Juego con los *Rastri*.
Yo:-Y en tu casa ¿te divertís o te aburrís?
F:-Me divierto.
Yo:-¿Siempre?
F:-No.
Yo:-¿Y qué haces cuando te aburrís?
F:-Cuando me aburro empiezo a jugar a la Play.
Yo:-Cuando te juntas con tus amigos ¿a qué jugás?
F:-A la escondida y a la tocada.
Yo:-¿Vos tenés celular propio?
F:-No, mi hermano tiene uno.
Yo:-¿Y vos querés tener uno?
F:-Sí- asentó con la cabeza.
Yo:-¿O te da lo mismo? Si vos tenés que elegir ¿qué preferís la PlayStation, el televisor o la *tablet*?
F:-Me gusta más la Play.
Yo:-¿Y ahí jugás solo, con tu hermano o con tus amigos?
F:-Juego solo, con el control de mi hermano porque el mío está roto y no anda.
Yo:-¿Te gusta escuchar música?
F:-No.
Yo:-Y a vos que te gusta ver videos en *Youtube* ¿te gustaría ser *Youtuber*?
F:-No, lo que más me gusta son los videos graciosos y los que se tiran de un avión.
Yo:-¿Les hacen ver películas en la escuela?
F:-No, pero al principio sí.
Yo:-¿Y en tu casa ves dibujitos en la tele o en la *tablet*?
F:- No, mi *tablet* se rompió.
Yo:-¿Qué le pasó?
F:-Estaba filmando y le saqué el estuche y mi hermano giro mientras jugaba al *Fortnite* y la *tablet* se cayó al suelo.
Yo:-¿Te enojaste cuando se rompió?
F:-No.
Yo:-¿Y tu mamá te retó?
F:-Me dijo que la escondiéramos, que cuando mi papá se vaya la llevamos a arreglar. Pero se rompió la pantalla y no tiene arreglo.
Yo:-¿Y ahora que no tenés *tablet* con qué jugás?
F:-Con la Play.
Yo:-¿Cuando llegas a tu casa o antes de dormir ves dibujitos?
F:-Antes de dormir. Como, me baño y después me acuesto.
Yo:-¿Y cuándo te acostas ves la tele o no?
F:-Sí, veo la tele.
Yo:-¿Y qué ves ahí?
F:-Cualquier cosa.
Yo:-¿Películas?
F:-No, no tengo, pero en la tele de mi mamá sí. Veo de todo, lo que yo quiera.
Yo:-¿Te gusta ver “Cars”, “Pepa Pig” o “Jurassic Wordl”?
F:-Yo fui a un parque de diversiones de dinosaurios.
Yo:-¡Qué bueno! Mirá lo que tengo acá a ver si te gusta... (Auto de Cars a control remoto)
F:-Sí, me gusta ¿anda?
Yo:-Sí, funciona. Tomá ¿querés usarlo?
F:-Bueno-mientras lo probó- también veo Cars 2
Yo:-¿Querés que pongamos la película en el televisor?

F:-No.
 Yo:- Bueno ¿qué más te gusta hacer?
 F:-Me gusta usar el celular.
 Yo:-¿Tu hermano te presta su celular?
 F:-No.
 Yo:-¿Y vos se lo pedís?
 F:-Sí, se lo pido. Cuando se va lo uso.
 Yo:-¿Y él te lo presta?
 F:-A veces.
 Yo:-¿Y tu mamá y tu papá?
 F:-A veces también.

Fecha de la entrevista: 28/07/18 (sábado)
Nombre del niño/a: Facundo
Persona que realizó la entrevista: Ana (Madre)
Denominación en Planilla de Datos: Segunda infancia, 4 años de edad

¿Cuál es la tecnología que principalmente emplea?

-Lo que principalmente pide Facundo es el celular. Con su papá se lo solemos dar un rato, más que nada a la siesta y a la noche, ya que es el momento de ocio que él tiene. Ahí ve televisión, juega con el celular y la Xbox. Porque después va a futbol.
 Lo que más demanda es el teléfono celular que es lo que no tiene. Antes tenía una *tablet* pero se le rompió entonces usa la de su hermano mayor. Y ahí ve videos en *Youtube*, como el auto más largo del mundo, tormentas eléctricas en el mar y cosas de futbol.

¿Juega más con las tecnologías o prefiere entretenerse con juegos clásicos?

-Facundo era de jugar mucho con los autitos pero ahora ya no tanto. Juega con la tecnología y si no durante la semana anda intensamente en bicicleta con su hermano mayor. Se ponen a dar vueltas a la manzana y pasan bastante tiempo jugando. También juegan a la pelota.

¿Controlás lo qué hace tu hijo con las tecnologías?

-Controlo bastante. Pero yo sé que todavía no tiene esa picardía de querer transgredir lo que ve. En ese sentido Facu es bastante ingenuo, no quiere ver cosas.
 Yo a veces le digo a él y a su hermano que no vean tanta televisión o que no pasen tanto tiempo con la *tablet*, igual a veces pasa que él solo deja de mirar, porque se cansa. Pero sí, trato de controlarlo para que no pase todo el día jugando con la tecnología.
 Hay veces que mientras yo duermo unos minutos la siesta lo dejo mirando la televisión o en la *tablet* pero después se lo corto porque merendamos o hacemos otra actividad ya sea deporte o acompañarme a mi algún lugar. Yo no le pongo penitencias porque no me parece que haga nada malo, no es un ángel, es tremendo pero creo que las cosas que hace no ameritan una castigo.

¿Lo ponés en penitencia a tu hijo?

-No, no lo veo necesario. Si bien ellos no son ningunos santos con su papá no creemos que necesiten ser castigados. Yo creo que hablando las cosas se entienden y se solucionan.

FICHAJE

Nombre del niño/a: Pilar

Género: F X M

Edad del niño/a: 5 años

Zona de Santa Fe en la que vive: Constituyentes

Nombre del tutor o adulto a cargo: Milagros (tía)

Edad del tutor o adulto a cargo: 24 años

Ocupación: Contadora

Educación:

- o educación primaria incompleta
- o educación secundaria incompleta
- o educación secundaria completa
- o educación universitaria incompleta
- o educación universitaria completa X
- o educación posgrado incompleta
- o educación posgrado completa

Nombre del niño/a: Pilar

Fecha de la observación en la casa: 21/07/18 (sábado)

Tiempo de observación: dos horas (15:00 a las 17:00)

Denominación en Planilla de Datos: Segunda infancia, 5 años de edad

Sábado 21 de julio. El día estaba soleado. Llegué a la casa de Pilar alrededor de las 15:00 horas. Ella se encontraba con su madre (Vanina) haciendo los deberes del colegio, una de las actividades que debía realizar la niña era unir con flechas diversas imágenes y letras que hacían referencia a objetos y animales, luego tenía que resolver unos ejercicios matemáticos.

La primera actividad le resultó muy fácil a Pilar ya que pudo hacerla casi sin ayuda de Vanina, a medida que la niña hacía la tarea, su mamá la incentivaba felicitándola. Cuando estaba por resolver los ejercicios matemáticos Pilar le dijo a Vanina que estaba cansada y le preguntó si podía encender la televisión, a lo que su madre respondió que sí. Entonces lo prendió y se puso a ver "Soy Luna", al mismo tiempo que observaba la pantalla del televisión comenzó a jugar con dos de sus muñecas 'a la mamá', ella les daba de comer, les cambiaba los pañales y las hacía dormir. Luego jugó con la casa de *Barbie* y mientras se entretenía, cambió de canal y comenzó a ver "Peppa Pig". Por momentos la niña imitaba los diálogos y sonidos que se presentaban en el programa.

Así pasó alrededor de 20 minutos jugando con los juguetes y mirando televisión.

Más tarde llegó su hermano, Emilio, que al parecer le había prometido que la llevaría a jugar a la Plaza Constituyentes ya que cuando él ingresó a su hogar, Pilar lo saludó muy contenta y le preguntó: "¿Hoy vamos a ir?" a lo que él le respondió "Sí, comamos algo y vamos". Ella muy entusiasmada le contó a su mamá que su hermano la iba a llevar a la plaza a jugar. Vanina le dijo: "Vayan, pero Pili abrígate o te vas a enfermar" y continuó trabajando en su computadora.

La niña fue corriendo hasta su cuarto y buscó una campera y una bufanda, luego apareció en el *living* de su casa ya lista para ir a la plaza pero cuando vio que su hermano estaba merendando ella quiso hacer lo mismo, entonces le pidió a su mamá que le prepare una leche chocolatada con galletitas dulces.

Mientras Pilar y su hermano merendaban él le preguntó dónde estaba el control del televisor que quería ver un programa. Ella le dijo "está en el sillón" y se paró y se lo buscó. Cuando se lo dio le preguntó "¿qué vas a poner?" "No sé, ahora voy a ver" le respondió y puso un canal de música mientras terminaban de merendar.

Siendo las 16:30 Emilio junto a su hermana se dirigieron a la plaza Constituyentes, cuando llegaron al parque ella corrió hacia las hamacas, se subió y le pidió a su hermano que la empujara así podría andar más fuerte. Luego se tiró por el tobogán y se subió al sube y baja. Estuvo jugando alrededor de media hora. Más tarde se encontró con una amiga del colegio y comenzaron a jugar juntas a la tocada y a la escondida mientras su hermano escuchaba música con su *smartphone* y las controlaba. Me retiré justo en ese momento, aproximadamente a las 17 horas.

Encuesta semi-estructurada

1- El niño/a ¿Asiste a una institución escolar?

- ☐ Si. ¿Cuál? Instituto “San José” Adoratrices X
- ☐ No

2-¿Tiene hermanos?

- ☐ Si (pase al punto 3) X
- ☐ No (pase al punto 4)

3-¿Vive con ellos?

- ☐ Si X
- ☐ No

4- ¿Posee PC, Notebook o Netbook?

- ☐ Si X
- ☐ No

5- ¿Posee conexión a Internet en su casa?

- ☐ Si X
- ☐ No

6- ¿Tiene acceso a internet en otro lugar?

- ☐ Si ¿Cuál? En lo de sus abuelos y casas de amigas X
- ☐ No

7- ¿A cuáles de los siguientes artefactos tecnológicos tiene acceso? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Televisor X
- ☐ PC de escritorio
- ☐ Notebook X
- ☐ Netbook
- ☐ Teléfono celular X
- ☐ Videojuegos. Especificar: _____
- ☐ Otros: _____

8- ¿El niño/a cuenta con algún aparato tecnológico propio?

- ☐ Si ¿Cuál/cuáles? Celular
- ☐ No

9- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a usando dispositivos móviles por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

10- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a mirando televisión por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día

- Entre 5 a 7 horas por día
- Entre 7 a 9 horas por día
- Más de 9

11- ¿En qué momento del día consume con mayor frecuencia los artefactos tecnológicos?

- Mañana
- Tarde X
- Noche X

12- ¿Cuáles de las siguientes redes sociales o aplicaciones utiliza en su hogar el niño/a? (puede marcar más de una opción)

- YouTube X
- Facebook
- Snapchat
- Baby TV
- Instagram
- Netflix X
- Tumblr
- Skype
- No utiliza
- Otros: _____

13- Al momento de jugar o esparcirse ¿qué prefiere hacer el niño/a en su casa? (puede marcar más de una opción)

- Jugar juegos de mesa
- Jugar con juegos electrónicos (Candy Crush, Minecraft, etc) Especificar: Fliv X
- Armar rompecabezas
- Jugar con cartas
- Jugar con peluches
- Jugar con muñecos/as X
- Jugar con Autos
- Leer
- Mira televisión / películas X
- Jugar a la pelota
- Disfrazarse
- Dibujar X
- Jugar con videojuegos Especificar cuáles: _____
- Pintar X
- Otros: Rustys X

14- Cuando el niño/a está con los hermanos o recibe visitas, ¿a qué juegan? (puede marcar más de una opción)

- Juegos de mesa
- Juegos electrónicos utilizando computadora, celular, PlayStation, WII
- Rompecabezas
- A las cartas
- Con peluches
- Con muñecos/as X
- Con autos
- A la pelota

- A disfrazarse
- Dibujar X
- Pintar X
- Videojuegos
- A la escondida X
- A la tocada X
- Otros: _____

15- ¿Controla el uso de aparatos tecnológicos que realiza el niño/a?

- Siempre
- Generalmente X
- A veces
- Pocas veces
- Nunca

16- ¿Qué usos le da el niño/a los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- Entretenimiento – juego X
- Trabajo
- Comunicación (e-mail, redes, Skype, etc)
- Apoyo a las tareas escolares
- Otros: _____

17- El tutor/adulto ¿utiliza tecnologías en el hogar?

- Si X
- No

18- ¿Cuáles de las siguientes tecnologías utiliza el adulto/tutor en el hogar? (puede marcar más de una opción)

- Televisor X
- PC de escritorio X
- Notebook
- Netbook
- Teléfono celular X
- Videojuegos. Especificar: _____
- Otros: _____

19- ¿Para qué utiliza el adulto/tutor los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- Entretenerse/jugar
- Trabajar X
- Comunicarse (e-mail, redes, Skype, WhatsApp etc) X
- Apoyo a las tareas escolares del niño/a
- Estudiar
- Informarse
- Leer
- Otros: _____

<u>Nombre del niño/a:</u> Pilar <u>Fecha de la observación en el consultorio:</u> 14/07/18 (sábado) <u>Tiempo de observación en el consultorio:</u> 12 minutos (15:47 a 15:59) <u>Denominación en Planilla de Datos:</u> Segunda infancia, 5 años de edad

Pilar ingresó al consultorio conmigo, se sentó en el sillón y le pedí que me muestre que objetos conocía en la sala.

Yo:-¿Sabés qué es esto? - le pregunté mientras le señalaba la computadora.

P:-Una Compu.

Yo:-¿Y esto?- haciendo mención al televisor.

P:-Tele.

Yo:-¿Y esto?- le mostré el celular inteligente.

P:-Celular.

Yo:-Muy bien ¿y vos en tu casa que tenés?

Pensó por unos minutos, pero no me respondió.

Yo:-¿Tenés un televisor? ¿Una computadora?

P:-Una tele.

Yo:-¿Y qué ves en la tele?

P:-"Soy Luna"- respondió con certeza.

Yo:-¿Qué te gusta hacer?

P:-Bailar.

Yo:-¿A qué juegan con tus amigas en tu casa?

P:-A las muñecas.

Luego le pregunté para qué utiliza el *smartphone*, me respondió que lo suele emplear para sacar fotos. Le pedí que me sacara una y ella supo hacerlo. A partir de ese momento, Pilar tuvo el celular inteligente en su mano durante toda la charla pero no lo usaba, solo lo sostenía. Después le pregunté si suele utilizar su propio *smartphone* para jugar algún juego online o descargados, me dijo que sí pero noté que no sabía con certeza ya que me dijo: "A ese que está en las propagandas. El que tiene las pinturas y vas saltando y si aprietas el rojo perdés". Lo que supuse que era el "Helix Jump"

Yo:-¿Tu mamá te presta el celular?

P:-A veces.

Yo:-¿Si no te lo presta te enojas?

P:-No, me pongo a ver la tele.

Yo:-¿Qué más ves aparte de Soy Luna?

P:-Mickey.

Yo:-¿La casa de Mickey Mouse?

P:-Sí.

Yo:-¿Y Peppa?

P:-Sí.

Yo:-¿Películas?

P:-Sí.

Yo:-¿Cuando estás en tu casa ¿te aburrís?

P:-No.

Yo:-¿Qué haces que no te aburrís?

P:-Me pinto.

Yo:-¿Tenes *Tablet*?

P:-Mi hermano.

Yo:-¿Y vos la usas?

P:-Sí.

Yo:-¿Qué haces con la *tablet*?

P:-Veo fotos.

Yo:-¿A qué jugás con tu hermano?

P:-A los *Rastis*.

Yo:-¿Tu papá te deja usar el celular y la *tablet*?

P:-A veces. Porque estoy mucho con la tele y me dicen, y yo le hago caso.

Yo:-¿Y si se enojan?

P:-Me dicen que me vaya a dormir.
 Yo:-¿Qué tecnología preferís usar?
 P:-*Tablet*.
 Yo:-¿Por qué?
 P:-Porque es más divertido.
 Yo:-¿Ves videos en *Youtube*?
 P:-"Soy Luna".
 Yo:-¿Mirás televisión todos los días?
 P:-Sí.
 Yo:-¿Te gustaría tener celular propio?
 P:-Ya tengo uno.
 Yo:-¿Lo tenés acá?
 P:-No.
 Yo:-¿Tiene Internet?
 P:-Sí.
 Yo:-¿Dónde está?
 P:-En la casa de mi papá
 Yo:-¿Qué haces con el celular?
 P:-Veo videos.
 Yo:-¿Sabés usar la computadora?
 P:-Sí.

Luego le pedí que me muestre cómo hace para ingresar a *Youtube* por medio de la computadora. Como Internet no funcionaba ese día en el consultorio le si el *smartphone* y allí ella ingresó a la plataforma, pero notó que los videos que había no eran para niños, entonces comenzó a buscar en la lista reciente un film que ella conociera, hasta que encontró uno llamado "Huevos Sorpresas", omitió la publicidad y comenzó a verlo. Una vez que finalizó el video, comenzó a jugar con un auto a control remoto durante unos minutos.

<u>Fecha de la entrevista:</u> 14/07/18 (sábado) <u>Nombre del niño/a:</u> Pilar <u>Persona que realizó la entrevista:</u> Milagros (tía) <u>Denominación en Planilla de Datos:</u> Segunda infancia, 5 años de edad
--

¿A qué juega la niña en su casa?

-Pilar mira "Soy Luna" en la televisión y en *Youtube*, también utiliza su celular y la computadora. Le gusta jugar con los *Rastrí*, a las muñecas, dibujar y pintar. Ella ve mucha televisión, principalmente dibujos animados

Me contó que tiene un celular propio ¿es cierto?

-Su papá le dio un celular viejo que tiene conexión a Internet, pero solo lo usa en la casa de él, ahí ve videos en *Youtube*. Su mamá a veces le presta su celular para jugar o ver videos.

También me contó que tiene una *tablet* ¿es así?

-La *tablet* es del hermano, él se la presta y ella ahí ve videos en *Youtube* sobre "Soy Luna". También ve los "Huevos Sorpresas" que van abriendo uno de cada color , hay animales y te enseñan el nombre y el sonido que hacen cada uno. Aparte ve coreografías de Soy Luna.

¿Le dan tarea en el colegio? ¿Utilizan Internet para resolverla?

-Le dan actividades para que realice en la casa y su mamá la ayuda a hacerla. No utiliza Internet para resolver la tarea ya que a ella le dan un libro que tiene diversas actividades. Pilar tiene 5 años dentro de todo la tarea que tiene que hacer es simple y por ahora no necesita la ayuda de las tecnologías. Quizás cuando sea más grande sí.

¿Controlan el uso que realiza Pilar sobre los diversos aparatos tecnológicos?

-La madre controla más que el padre acerca del uso y lo que observa tanto en el celular como en el televisor y la computadora. También controla a qué juega o dónde se mete su hija en Internet.

Ella es la que más le pone los límites. Y siempre está pendiente de lo que hace Pilar. Por lo que yo se, Vanina (mamá de Pilar), le pide al papá de la niña que controle dónde ingresa, o qué hace Pilar más que nada con el celular que él le dió. Mi tía es bastante temerosa con el mundo tecnológico y al saber que Pilar tiene un celular propio y lo usa en la casa del padre, le genera un poco de miedo desconocer dónde se puede meter la niña.

FICHAJE

Nombre del niño/a: Eluney

Género: F X M

Edad del niño/a: 5 años

Zona de Santa Fe en la que vive: Villa María Selva

Nombre del tutor o adulto a cargo: Ivana (mamá)

Edad del tutor o adulto a cargo: 38 años

Ocupación: Ama de casa

Educación:

- educación primaria incompleta
- educación secundaria incompleta X
- educación secundaria completa
- educación universitaria incompleta
- educación universitaria completa
- educación posgrado incompleta
- educación posgrado completa

Nombre del niño/a: Eluney

Fecha de la observación en la casa: 23/07/18 (lunes)

Tiempo de observación: Una hora (15:00 a 16:00)

Denominación en Planilla de Datos: Segunda infancia, 5 años de edad

Lunes 23 de Julio. Llegué a la casa de Eluney alrededor de las 15:00 horas. Ella se encontraba en el comedor de su hogar jugando con la *tablet* a un juego de cocina llamado “Papa’s Chesseria” este consistía en que ella debía atender un local de comida rápida. A su vez, su hermana mayor veía “Intrusos” (programa de televisión) mientras su padre dormía la siesta y su madre planchaba la ropa. Como el volumen de la *tablet* estaba muy alto, su mamá le pidió a Eluney que lo bajara así podía escuchar mejor la televisión. Pero Eluney se resistió y su madre le volvió a insistir con un tono de voz más fuerte “por favor, baja el volumen de la *tablet* que quiero escuchar la televisión con tu hermana”. La niña enojada lo terminó haciendo.

Mientras su madre y su hermana veían la televisión, Eluney se encontraba sentada en una silla del comedor de su casa con la *tablet* apoyada arriba de la mesa jugando juegos *online*. Al parecer no le interesaba lo que su familia estaba observando en la televisión. Así pasaron alrededor de 20 minutos hasta que su hermana se fue a estudiar.

Una vez que ella se retiró de la habitación Eluney dejó la *tablet* encima de la mesa, agarró el control remoto y comenzó hacer *zapping* hasta llegar a los canales de dibujos animados. Decidió poner

Disney Channel, en ese momento estaban pasando una publicidad de los patines de “Soy Luna” a lo que inmediatamente comenzó a gritar:

E: “Mamá mirá los patines de Soy Luna”

I: Mirá que bueno Elu- exclamó su mamá.

E: Yo los quiero.

I: Ya vamos a ver, si te portas bien puede ser.

Eluney sonrió y continuó mirando la televisión durante 20 minutos y su mamá terminaba de planchar la ropa. Luego de 15 minutos, su padre se levantó de la siesta, preparó el mate y comenzó a tomarlos con su esposa, en ese momento, la niña le quiso mostrar la nueva coreografía de baile que aprendió en la televisión, él aceptó.

Entonces la niña agarró la *tablet* e ingresó a *Youtube*, como el video se encontraba cargado en el inicio de la pantalla, apretó la canción “Modo Amar” de Soy Luna, bajó el volumen del televisor y comenzó a bailar mientras su papá la miraba y su madre la filmaba con su *smartphone* para luego enviar el video al grupo de la familia. Una vez que terminó el baile su padre la felicitó y ella le dijo que quería los patines de “Soy Luna” a lo que él le respondió: “ya vamos a ver”.

Luego de bailar, su madre le ordenó a Eluney que se vaya a alistar que se tenían que ir a gimnasia deportiva y que si no se apuraba llegaría tarde. Mientras la niña se fue a cambiar, su padre subió el volumen de la TV, puso el noticiero y su madre fue hacia el cuarto de la niña para ayudarla a vestirse. Una vez listos, los tres se subieron al auto y se fueron. Me retiré junto a ellos alrededor de las 16:00.

Encuesta semi-estructurada

1- El niño/a ¿Asiste a una institución escolar?

- ☐ Si. ¿Cuál? Doctor José Amenábar X
- ☐ No

2-¿Tiene hermanos?

- ☐ Si (pase al punto 3) X
- ☐ No (pase al punto 4)

3-¿Vive con ellos?

- ☐ Si X
- ☐ No

4- ¿Posee PC, Notebook o Netbook?

- ☐ Si
- ☐ No X

5- ¿Posee conexión a Internet en su casa?

- ☐ Si X
- ☐ No

6- ¿Tiene acceso a internet en otro lugar?

- ☐ Si. ¿Cuál? _____
- ☐ No X

7- ¿A cuáles de los siguientes artefactos tecnológicos tiene acceso? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Televisor X
- ☐ PC de escritorio
- ☐ Notebook
- ☐ Netbook
- ☐ Teléfono celular X

- ☐ Videojuegos. Especificar: _____
- ☐ Otros: Tablet X

8- ¿El niño/a cuenta con algún aparato tecnológico propio?

- ☐ Sí. ¿Cuál/Cuáles? _____
- ☐ No. X

9- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a usando dispositivos móviles por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

10- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a mirando televisión por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

11- ¿En qué momento del día consume con mayor frecuencia los artefactos tecnológicos?

- ☐ Mañana
- ☐ Tarde X
- ☐ Noche

12- ¿Cuáles de las siguientes redes sociales o aplicaciones utiliza en su hogar el niño/a? (puede marcar más de una opción)

- ☐ YouTube X
- ☐ Facebook
- ☐ Snapchat
- ☐ Baby TV
- ☐ Instagram
- ☐ Netflix
- ☐ Tumblr
- ☐ Skype
- ☐ No utiliza
- ☐ Otros: _____

13- Al momento de jugar o esparcirse ¿qué prefiere hacer el niño/a en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Jugar juegos de mesa
- ☐ Jugar con juegos electrónicos (Candy Crush, Minecraft, etc). Especificar: _____
- ☐ Armar rompecabezas X
- ☐ Jugar con cartas X
- ☐ Jugar con peluches
- ☐ Jugar con muñecos/as X
- ☐ Jugar con Autos
- ☐ Leer X
- ☐ Mira televisión / películas X

- ☐ Jugar a la pelota
- ☐ Disfrazarse X
- ☐ Dibujar X
- ☐ Jugar con videojuegos Especificar cuáles: juegos online, de cocinar y pintar X
- ☐ Pintar X
- ☐ Otros: _____

14- Cuando el niño/a está con los hermanos o recibe visitas, ¿a qué juegan? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Juegos de mesa
- ☐ Juegos electrónicos utilizando computadora, celular, PlayStation, Wii X
- ☐ Rompecabezas
- ☐ A las cartas
- ☐ Con peluches
- ☐ Con muñecos/as
- ☐ Con autos
- ☐ A la pelota
- ☐ A disfrazarse
- ☐ Dibujar
- ☐ Pintar
- ☐ Videojuegos X
- ☐ A la escondida
- ☐ A la tocada
- ☐ Otros: _____

15- ¿Controla el uso de aparatos tecnológicos que realiza el niño/a?

- ☐ Siempre X
- ☐ Generalmente
- ☐ A veces
- ☐ Pocas veces
- ☐ Nunca

16- ¿Qué usos le da el niño/a los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Entretenimiento – juego X
- ☐ Trabajo
- ☐ Comunicación (e-mail, redes, Skype, etc)
- ☐ Apoyo a las tareas escolares
- ☐ Otros: _____

17- El tutor/adulto ¿utiliza tecnologías en el hogar?

- ☐ Si X
- ☐ No

18- ¿Cuáles de las siguientes tecnologías utiliza el adulto/tutor en el hogar? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Televisor X
- ☐ PC de escritorio
- ☐ Notebook

- **Netbook**
- **Teléfono celular X**
- **Videojuegos. Especificar:** _____
- **Otros:** _____

19- ¿Para qué utiliza el adulto/tutor los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- **Entretenerse/jugar**
- **Trabajar X**
- **Comunicarse (e-mail, redes, Skype, WhatsApp etc) X**
- **Apoyo a las tareas escolares del niño/a X**
- **Estudiar**
- **Informarse X**
- **Leer**
- **Otros:** _____

Nombre del niño/a: Eluney

Fecha de la observación en el consultorio: 24/07/18 (martes)

Tiempo de observación: 11 minutos (14:23 a 14:34)

Denominación en Planilla de Datos: Segunda infancia, 5 años de edad

Eluney ingresó al consultorio conmigo, se sentó en el sillón y comenzó a observar la habitación.

E:-¿Qué hay ahí?- señaló el canasto.

Yo:-Hay varios juguetes, si querés te puedes fijar

E:-Bueno.

La niña se paró, se acercó al canasto y comenzó a mirar y a revolver los juguetes. Sacó unos "Ponys", una "Barbie" y un cepillo y empezó a peinarlos, mientras aproveché a preguntarle.

Yo:-¿A qué jugás en tu casa?

E:- A la mamá, a la doctora y al UNO (juego de cartas).

Yo:-¿Mirás televisión?

E:-Sí.

Yo:-¿Qué mirás?

E:-Disney Channel.

Yo:- ¿Y qué dibujos de Disney Channel ves?

E:-"La Casa de Mickey Mouse", "Soy Luna", "Gravity Fall", "Bob Esponja" y otro más que no me acuerdo.

Yo:-¿Sabes qué es eso?- pregunté, señalando la computadora.

E:-Una compu.

Yo:-¿Y esto?- haciendo mención al *smartphone*.

E:-Un celu.

Yo:-¡Muy bien! ¿A vos en tu casa te prestan el celular?

Eluney dejó de peinar a la "Barbie" y a los "Ponys" y se sentó en el sillón.

E:-A veces mi mamá y mi papá.

Yo:-¿Y qué haces con él? ¿Para qué los usas?

E:-Miro videos y juego a unos juegos.

Yo:-¿Por dónde ves videos?

E:-Por *Youtube*.

Yo:-¿Y de qué son?

E:- De "Soy Luna" o veo graciosos.

Yo:-¿Ves la novela de "Soy Luna" o escuchas las canciones?

E:-A veces mi prima viene a mi casa y en la *tablet* ponemos las coreografías de "Soy Luna" y las bailamos.

Yo:-¿Querés que pongamos las canciones en la compu y las bailas?

E:-Bueno.

Eluney tenía la computadora frente suyo, entonces le dije que la use. Pero la niña no sabía cómo ingresar a *Youtube*, entonces la ayudé. Ingresé a *Google* escribí la palabra *Youtube* en el buscador y abrí la página. Luego ella reconoció el sitio web, y con el *mouse* intentó buscar el video en la página principal de dicho sitio, pero no lo encontró. La ayudé a escribir Soy Luna en el buscador y aparecieron los videos, ella seleccionó el que quería escuchar y empezamos a oír la canción

Yo:-¿Cómo se llama esta canción?- le pregunté mientras ella la cantaba.

E:-“Siempre Juntos” y continuó cantando la canción.

Cuando finalizó el tema buscó otro tema y me contó que ese también le gusta mucho.

Yo:-¿Y este como se llama?

E:-Alas.

Yo:-¿Y cómo se baila esto?

E:-Hay coreografías.

Yo:- ¡Ah! ¿Vos en tu casa te aburrís?

E:-A veces.

Yo:-¿Y qué hacés para no aburrirte?

E:-Juego con el celu o la *tablet*.

Yo:-¿Y a qué jugás?

E:- A un juego de hacer comida, otro de pintar y uno de dibujar o veo videos.

Yo:-¿Sabés lo que es *Facebook*?

E:-No.

Yo:-¿*Instagram*?

E:-No- y movió la cabeza de un lado hacia el otro.

Yo:-¿En tu casa te dejan hacer de todo?

E:-A veces me dicen que no vea tanta televisión.

Yo:-¿Y vos les hacés caso?

E:-Sí.

Yo:-¿En la escuela ven películas?

E:-No, la seño nos lee cuentos.

Yo:-¿Y vos con tus amigas a qué jugás?

E:-A la tocada, a la escondida, con muñecas y a la doctora.

Yo:-¿Tu mamá te pone en penitencia?

E:-No, a veces dice que si me porto mal sí. Pero nunca me puso.

Yo:-¿Vos querés tener un celular para vos?

E:-No sé.

Yo:-¿Ves películas?

E:-Sí.

Yo:-¿Cuáles?

E:-“Moana”.

Yo:-¿Está buena esa película?

E:-Sí.

Yo:-¿Música, escuchas?

E:-Sí, me gusta “Soy Luna”, “Soy una Taza” y a veces escucho “Marama”.

Yo:-¡Qué bueno! ¿y con tu hermana jugás?

E:-A veces.

Yo:-¿A qué jugás?

E:-No sé.

Yo:-Si vos tenés que elegir entre la computadora, el celular, la *tablet* o el televisor ¿cuál preferís?

E:-El celu y la *tablet*.

Yo:-¿Y si tenés que elegir uno?

E:-La *tablet*.

Yo:-¿Por qué?

E:-Porque es más grande.

Fecha de la entrevista: 23/07/18 (lunes)

Nombre del niño/a: Eluney

Persona que realizó la entrevista: Ivana (Madre)

Denominación en Planilla de Datos: Segunda infancia, 5 años de edad

¿A qué juega la niña en su casa?

Ella juega con muchas cosas. Le gusta dibujar y pintar con acuarelas, al UNO que es un juego de cartas, a disfrazarse, lee bastante, también jugamos al ahorcado que nos incentiva a que juguemos con ella. A veces con su papá arma rompecabezas.

¿Cuál es la principal tecnología que utiliza?

El televisor. Mira muchos dibujitos principalmente “Soy Luna”, “La Guardia del León” y “La Casa de Mickey Mouse”. También ve cosas en *Netflix*.

Nosotros le prestamos el celular y la *tablet* y los usa para ver videos de música en *YouTube* y jugar a juegos *online* en los que tiene que pintar y cocinar. Pero la televisión es la principal tecnología que emplea, el momento en que más utiliza las tecnologías es por la tarde cuando llega de la escuela, ahí tiene un tiempo libre en donde toma su leche o come algo y luego empieza a jugar.

¿A qué juega con sus hermanas, amigas o primas?

Cuando invita alguna amiguita o vienen sus primos, suelen mirar televisión o juegan principalmente con muñecas, a la pelota, a las cartas, a la doctora o pintan. No juegan tanto con la tecnología. Cuando viene su prima usan la *tablet* para ver videos sobre coreografías de baile y ellas copian los pasos o se ponen a ver tutoriales, pero Eluney usa más la tecnología cuando está sola que con amistades.

¿Tiene algún aparato propio?

No, todavía es muy chica. No lo veo adecuado porque si no se metería dentro de un aparato y no sería lógico a la edad de ella. Aparte no lo necesita, solamente lo usa para entretenerse. Por el momento no es necesario, yo prefiero que juegue más con cosas clásicas antes que se la pase jugando con las tecnologías.

¿Controlás todo lo que mira por medio de las tecnologías digitales?

-Sí, medianamente sí. Yo contrólo dónde se mete o lo que mira cuando utiliza la *tablet* o el celular. Siempre el padre, su hermana o yo tratamos de estar presente y controlar lo que hace cuando utiliza las tecnologías.

¿Con quién hace la tarea y cómo la resuelven?

-La tarea la hace conmigo. Por lo general, le dan actividades que son simples entonces usamos el libro con el que trabajan en clases y si a veces le piden algo puntual y yo no sé cómo resolverlo, le pregunto a su hermana o si no usamos la *tablet*, pero muy pocas veces.

FICHAJE

Nombre del niño/a: Lionela

Género: F X M

Edad del niño/a: 8 años

Zona de Santa Fe en la que vive: Barrio Loyola Sur

Nombre del tutor o adulto a cargo: Erika (tía)

Edad del tutor o adulto a cargo: 21 años

Ocupación: Desocupada

Educación:

- ☐ educación primaria incompleta
- ☒ educación secundaria incompleta X
- ☐ educación secundaria completa
- ☐ educación universitaria incompleta

- ☐ educación universitaria completa
- ☐ educación posgrado incompleta
- ☐ educación posgrado completa

Nombre del niño/a: Lionela
 Fecha de la observación en la casa: 19/07/18 (jueves)
 Tiempo de observación: Una hora y media (de 17:30 a 19:00)
 Denominación en Planilla de Datos: Niñez escolar, 8 años de edad

Jueves 19 de julio. Llegué a la casa de Lionela alrededor de las 17:30 horas. Ella se encontraba en la mesa del comedor, jugando con su primo Lucas al juego de la memoria. Cada uno de los participantes, debía encontrar las mismas figuras en una serie de cartas con diversas imágenes en cada una de ellas. Antes de que yo llegara, ya habían jugado una partida y Lucas le ganó ya que cuando era el turno del niño él decía: "Te estoy ganando de vuelta", "¡Voy ganando!". Al escuchar las frases Lionela se enojaba y le decía "No me importa, ya te voy a ganar".

Cada vez que descifraba nuevas piezas, la niña festejaba, aplaudía y se burlaba de su primo. Finalmente Lionela ganó la partida, ella estaba tan contenta que cuando logró adivinar las últimas fichas se paró y empezó a gritar: "¡Gané, Lucas te gané!". Como él, que ya había ganado la partida anterior le pidió la revancha a su prima, pero ella se la negó diciéndole que estaba cansada. Luego ambos, encendieron el televisor y se pusieron a ver Disney Channel durante unos minutos hasta que Erika, tía de Lionela, les propuso hacer unas galletas de limón.

Lionela y Lucas aceptaron la propuesta y fueron ayudar a Erika a prepararlas. Mientras cocinaban pusieron música y su tía les iba explicando cómo debían realizar cada paso. Primero hicieron la masa, para ello la niña se encargó de verter la harina, la manteca, el azúcar, dos yemas de huevo y ralladura de limón en un *bowl*, mientras Lucas batía los ingredientes.

Luego de batir por unos minutos, se formó la masa y Erika le dio a cada uno una porción. Utilizaron tenedores, cucharas y figuras en forma de corazón, triángulo y rombo para diseñar las galletas. Los niños estuvieron alrededor de una hora entreteniéndose. A medida que iban diseñando dichas galletitas, Erika las iba poniendo en el horno para que se cocinen. Luego de usar toda la masa comenzaron a lavar los utensilios, al mismo tiempo sacaban las masitas del horno y esperaban que se enfríen para poder merendar.

A su vez pusieron la mesa, apagaron la música y buscaron en el televisor dibujos animados. Luego Erika, Lucas y Lionela se sentaron en la mesa y tomaron una leche chocolatada y comieron las galletas de limón.

Después de merendar, Erika le dijo a Lionela que ya estaba por llegar su madre y la envió a bañarse. Me retiré justo en ese momento, aproximadamente a las 19 horas.

Encuesta semi-estructural

1- El niño/a ¿Asiste a una institución escolar?

- ☐ Si. ¿Cuál? Visión de Futuro X
- ☐ No

2-¿Tiene hermanos?

- ☐ Si (pase al punto 3) X
- ☐ No (pase al punto 4)

3-¿Vive con ellos?

- ☐ Si
- ☐ No X

4- ¿Posee PC, Notebook o Netbook?

- ☐ Si X
- ☐ No

5- ¿Posee conexión a Internet en su casa?

- ☐ Si X
- ☐ No

6- ¿Tiene acceso a internet en otro lugar?

- ☐ Si. ¿Cuál?
- ☐ No X

7- ¿A cuáles de los siguientes artefactos tecnológicos tiene acceso? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Televisor X
- ☐ PC de escritorio X
- ☐ Notebook
- ☐ Netbook
- ☐ Teléfono celular X
- ☐ Videojuegos. Especificar: _____
- ☐ Otros: _____

8- ¿El niño/a cuenta con algún aparato tecnológico propio?

- ☐ Si. ¿Cuál/Cuáles? _____
- ☐ No. X

9- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a usando dispositivos móviles por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día X
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

10- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a mirando televisión por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

11- ¿En qué momento del día consume con mayor frecuencia los artefactos tecnológicos?

- ☐ Mañana
- ☐ Tarde X
- ☐ Noche

12- ¿Cuáles de las siguientes redes sociales o aplicaciones utiliza en su hogar el niño/a? (puede marcar más de una opción)

- ☐ YouTube X
- ☐ Facebook
- ☐ Snapchat
- ☐ Baby TV
- ☐ Instagram
- ☐ Netflix

- ☐ **Tumblr**
- ☐ **Skype**
- ☐ **No utiliza**
- ☐ **Otros:** _____

13- Al momento de jugar o esparcirse ¿qué prefiere hacer el niño/a en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ **Jugar juegos de mesa X**
- ☐ **Jugar con juegos electrónicos (Candy Crush, Minecraft, etc). Especificar: Fliv X**
- ☐ **Armar rompecabezas**
- ☐ **Jugar con cartas X**
- ☐ **Jugar con peluches X**
- ☐ **Jugar con muñecos/as X**
- ☐ **Jugar con Autos**
- ☐ **Leer**
- ☐ **Mira televisión / películas X**
- ☐ **Jugar a la pelota**
- ☐ **Disfrazarse X**
- ☐ **Dibujar X**
- ☐ **Jugar con videojuegos Especificar cuáles:**
- ☐ **Pintar X**
- ☐ **Otros:** _____

14- Cuando el niño/a está con los hermanos o recibe visitas, ¿a qué juegan? (puede marcar más de una opción)

- ☐ **Juegos de mesa**
- ☐ **Juegos electrónicos utilizando computadora, celular, PlayStation, Wii X**
- ☐ **Rompecabezas**
- ☐ **A las cartas X**
- ☐ **Con peluches X**
- ☐ **Con muñecos/as X**
- ☐ **Con autos**
- ☐ **A la pelota**
- ☐ **A disfrazarse X**
- ☐ **Dibujar X**
- ☐ **Pintar X**
- ☐ **Videojuegos X**
- ☐ **A la escondida X**
- ☐ **A la tocada X**
- ☐ **Otros:** _____

15- ¿Controla el uso de aparatos tecnológicos que realiza el niño/a?

- ☐ **Siempre X**
- ☐ **Generalmente**
- ☐ **A veces**
- ☐ **Pocas veces**
- ☐ **Nunca**

16- ¿Qué usos le da el niño/a los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Entretenimiento – juego X
- ☐ Trabajo
- ☐ Comunicación (e-mail, redes, Skype, etc)
- ☐ Apoyo a las tareas escolares X
- ☐ Otros: _____

17- El tutor/adulto ¿utiliza tecnologías en el hogar?

- ☐ Si X
- ☐ No

18- ¿Cuáles de las siguientes tecnologías utiliza el adulto/tutor en el hogar? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Televisor X
- ☐ PC de escritorio
- ☐ Notebook
- ☐ Netbook
- ☐ Teléfono celular X
- ☐ Videojuegos. Especificar: _____
- ☐ Otros: _____

19- ¿Para qué utiliza el adulto/tutor los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Entretenerse/jugar X
- ☐ Trabajar
- ☐ Comunicarse (e-mail, redes, Skype, Whats App etc) X
- ☐ Apoyo a las tareas escolares del niño/a X
- ☐ Estudiar X
- ☐ Informarse
- ☐ Leer
- ☐ Otros: _____

Nombre del niño/a: Lionela

Fecha de la observación en el consultorio: 27/07/18

Tiempo de observación en el consultorio: 31 minutos (15:21 a 15:52)

Denominación en Planilla de Datos: Niñez escolar, 10 años de edad

Lionela ingresó al consultorio conmigo, se sentó en el sillón y comencé a charlar con ella.

Yo:-¿Quiero que me cuentes a qué jugás en tu casa?

L:- Al Fliv- respondió segura.

Yo:-¿La computadora para qué la usas?

L:-Para jugar al Fliv.

Yo:-¿Y jugás a eso solo juego alguno más?

L:-No, a ese solo.

Yo:-¿Querés que juguemos acá en la compu?

L:-Sí-asentó con la cabeza.

Yo:-¿Sabés cómo hacerlo o te ayudo?

L:-¿Me ayudás?

Yo:- Dale.

Mientras la ayudaba a ingresar a *Youtube* le pregunté.

Yo:-¿Tenés celular propio?

L:-No.

Yo:-¿Y querés tener uno?

L:-Sí.

Yo:-¿Pero no te dejan?

L:- No- respondió moviendo la cabeza.

Una vez que abrí *Google*, ingresé a *Youtube* y dejé que ella buscara lo que deseaba. Mientras escribía la palabra Fliv en el buscador le pregunté si ve televisión, ella me respondió que sí.

Yo:-¿Y qué ves en la tele?

L:-“Soy Luna”. Aunque a veces no lo miro porque no tengo cable.

Yo:-¿Y por la compu lo ves?

L:-No- respondió mientras buscaba en la computadora.

Yo:-¿Escuchas música?

Se quedó callada y luego movió la mano de un lado hacia el otro, explicando que lo suele hacer de vez en cuando.

Yo:-Me dijiste que celular no tenías pero ¿tu mamá te lo presta?

L:-Sí.

Yo:-¿Y lo usas todos los días?

L:-Sí.

Yo:-¿Y quién más tiene celular en tu casa?

L:-Mi tío y mi tía.

Yo:-¿Y te los prestan?

L:-A veces.

Yo:-¿Y qué haces con el celu?

L:-Juego y a veces miro dibujitos.

Yo:- ¿Y tiene juegos descargados?

L:-Sí, asentó con la cabeza.

Yo:-¿Y a qué juegos jugás?

L:-Al “Pou” o al “Fortnite”.

Yo:-¿Tenés hermanos?

L:-Una mayor.

Yo:-¿Y jugás con ella?

L:-Todos los sábados.

Yo:-¿Y a qué juegan?

L:-No sé.

Yo:-¿Pero juegan con la compu, el televisor, el celular o con una pelota, muñecas?

L:-A eso.

Yo:-¿Con las “Barbies” y la pelota?

L:-Sí.

Yo:-¿Te aburrís en tu casa?

L:-Sí.

Yo:-¿Y qué haces cuando te aburrís?

L:-Busco robar un celular.

Yo:-¿Y si te lo encuentran?

L:-Lo escondo.

Yo:-¿Y alguna vez te descubrieron?

L:-No, porque me pongo a jugar a la compu y lo dejo escondido. Me respondió mientras observaba la computadora.

Yo:-¿Y después lo dejás donde estaba?

L:-Después vuelvo a jugar con el teléfono.

Le pregunté si pudo usar la computadora, me respondió que no y le expliqué cómo utilizar el *mouse*. Como la computadora no cargaba bien los videos en *Youtube*, le di el *smartphone* para que los vea allí, luego le dije que iba a salir por unos segundos a buscar un vaso de agua. Ella no me respondió, y durante los 3 minutos que estuve fuera de la habitación Lionela no vió ningún video, ya que al parecer estuvo intentando buscar alguno en especial. Cuando regresé a la habitación le pregunté a qué estaba jugando pero no me respondió.

Yo:-¿Estabas viendo los videos?

L:-No- dijo la niña y se quedó mirando el *smartphone*. Después seleccionó un video.

Yo:-¿Y ahora qué estás viendo?

Dió vuelta el *smartphone* y me mostró

Yo:-¿Quiénes son?

L:-“Los Huevos sorpresas”.

Miró unos segundos el *smartphone* y yo le seguí haciendo preguntas. Durante toda la charla ella no soltó el celular inteligente. Por momentos veía la pantalla y cuando hablábamos me miraba a la cara.

Yo:-¿Facebook tenés?

L:-No.

Yo:-¿Instagram?

L:-No, es de mi tío.

Yo:-¿Te gusta sacarte fotos?

L:-Sí, asentó con la cabeza

Yo:-¿Y qué haces con las fotos?

L:-Se las mando a mi mamá.

Yo:-¿Usas la computadora para hacer la tarea?

L:-No.

Yo:-¿Con quién haces la tarea?

L:-Con mi tía.

Yo:-¿Y si tienen alguna duda dónde la buscan?

L:-En su celu.

Yo:-¿Y algunas veces usas el libro y otras el celular?

L:-Libro a veces no uso.

Yo:-Me dijiste que te gustaría tener un celular propio pero ¿sí o sí con Internet?

L:-Sí-y se rió.

Yo:-Cuando te juntas con tus amigas/os ¿a qué juegan?

L:-No los veo mucho, solo en los cumpleaños y en la escuela.

Yo:-¿No se invitan a las casas?

L:-No, no me dejan.

Yo:-¿Por qué?

L:-Porque dicen que pueden romper algo.

Yo:-¿Primos tenés?

L:-Sí. Uno de ellos es más grande que yo y otro tiene mi misma edad y después tengo una primita bebé.

Yo:-¿Y te juntas con ellos?

L:-Sí.

Yo:-¿Y con ellos a qué juegan?

L:-A que uno de mis primos es un monstruo y tenemos que intentar de que no nos atrape.

Yo:-¿Y ven tele juntos?

L:-Sí.

Yo:-¿Y que miran?

L:-Nos ponemos de acuerdo y la chiquitita siempre termina ganando y terminamos viendo “Peppa Pig”.

Yo:-¿Tus papás te dejan hacer de todo o hay cosas que no te dejan?

L:-Me dicen que no puedo tener un computadora propia hasta los trece.

Yo:-¿Cuándo vos usas el celular o la compu ellos ven lo que vos haces?

L:-No, me dejan sola.

Yo:-Si vos tenés que elegir entre la computadora y el celular ¿cuál preferís?

L:-Las dos.

Yo:-¿Y si te digo la tele, la compu y el celu?

L:-El control, el celular y el *mouse*.

Yo:-¿Usas los tres al mismo tiempo?

L:-Tengo la tele viendo “Soy Luna” al mismo tiempo juego a la compu al Fliv y después busco algo en el celular.

Yo:-¿Todo al mismo tiempo? ¡Sos una genia!- se sonrió.-¿y tus amigas hacen lo mismo?

L:-Una sola.

Yo:-¿Y las otras no?

L:-Las otras son más aire libre. Están siempre saliendo.

Yo:-¿Tus amigas tienen celular propio?

L:-Dos. Tienen uno grande más o menos como este.

Yo:-¿Lo llevan a la escuela?

L:-Sí. En el recreo nos sacamos fotos en el baño.

Yo:-¿Y las retan o las dejan?

L:-Nos dejan a veces
Yo:-¿No le dicen nada?
L:-No, porque nos ponemos detrás de todo y como en el curso somos 29 no nos ven.
Yo:-¿Y vos decís que si las ven les dicen algo?
L:-No, porque nadie mira para atrás.
Yo:-¿Lees? ¿usas la computadora o el celular para leer?
Miró el *smartphone* y no respondió.
Yo:-¿Te gusta leer?- le volví a preguntar.
L:-Más o menos. En la escuela.
Yo:-¿Te gusta ver películas?
L:-Sí.
Yo:-¿Ves series?
L:-Sí, "Soy Luna".
Yo:-¿De todo lo que ves en esta sala que es lo que más te gusta?
L:-La compu.
Yo:-¿Por qué?
L:- No sé porqué.
Yo:-¿Haces algún deporte?
L:-No- me respondió moviendo la cabeza de un lado a otro.
Yo:-¿Cuándo estas con el celu o la compu buscas cosas que te interesen?
Se quedó callada mirándose.
Yo:-Por ejemplo ¿te gustan los animales, los perros? ¿entras a Internet y buscas cosas de perros?
L:-A veces entro a "Perritos Adorables"
Yo:-¿Cómo es eso?
L:-Aparecen perritos como con ropita.
Yo:-¿Y son perros de verdad?
L:-Sí.
Yo:-Mirá, no sabía. ¿Y en la escuela tienen televisores, miran películas?
L:-Tenemos un proyector.
Yo:-¿Y qué hacen con el proyector?
L:-A veces lo usamos para eventos como el "Día de la Bandera".
Yo:-¿En clases lo usan?
L:-No.
Yo:-¿No usan nada de tecnológica dentro del aula?
L:-Solo los de séptimo tienen el permiso para usar el proyector todo el día.
Yo:-Porque son más grandes
L:-Sí. Yo estoy en tercero.
Yo:-¿Tus amigas que tienen celular para qué lo usan?
L:-Algunas cuando tenemos prueba se ponen atrás de todo y miran el celu.
Yo:-¿Se copian con el celu?
L:-Sí- me dijo moviendo la cabeza.
Yo:-¿Y alguien les dice algo?
L:-No.
Yo:-¿Y la seño no camina por el aula controlando?
L:-La seño se va al baño y cuando ella viene ya todos terminamos. Pasa una eternidad cuando se va la seño.
Yo:-¿Sí? ¿Se va mucho tiempo?
L:-El otro día se fue una hora.
Yo:-¿Se fue y ustedes estaban en prueba?
L:-Sí- me respondió segura.
Yo:-Bueno supongo que te sacaste un 10.
L:-Un 96%.
Yo:-Bueno re bien. ¿Te va bien en la escuela?
L:-Sí- respondió moviendo la cabeza.
Yo:-¿Y la compu y el celular los usas todos los días?
L:- Sí.
Yo:-¿Vos te levantás y qué hacés?
L:-Desayuno, prendo la tele y agarro la compu.
Yo:-¿Y ves noticias o solo dibujitos?
L:-Dibujitos.

Fecha de la entrevista: 27/07/18

Nombre del niño/a: Lionela

Persona que realizó la entrevista: Erika (tía)

Denominación en Planilla de Datos: Niñez escolar, 8 años de edad

¿A qué juega Lionela en su casa? ¿Cuál es la principal tecnología que utiliza?

-Lionela es una nena muy tranquila, no es una persona nerviosa. Juega mucho sola, se entretiene con la computadora y el televisor. En la televisión ve dibujitos y Disney Channel, ella es fanática de "Soy Luna".

Yo también tengo un hijo y Lionela juega mucho con él. Ella es como una mamá chiquita, es súper independiente. También les gusta mucho jugar con sus muñecas.

Las principales tecnologías que utiliza son el televisor y la computadora, ella a veces se acuesta en su cama y se pasa una hora mirando dibujitos o una película. O suele hacer todo en simultáneo, ve tele y al mismo tiempo se pone a jugar con la computadora.

¿Y cuándo está con sus amigos a qué juegan?

-Juegan mucho, pero no con la tecnología. A veces miran televisión, juegan en la computadora o con el celular. Nosotros le decimos que elijan qué ver en la tv una vez cada uno, o que jueguen con el celular, pero siempre terminan peleando entonces se lo sacamos y terminan jugando en el patio, con cartas o juegos de mesa.

Lionela me contó que no tiene celular propio pero que le gustaría tener uno...

-Sí, pero no. Es muy chiquita todavía. El papá y la mamá por el momento no quieren. Ella nos lo pide a nosotros, se lo damos y ve videos en *Youtube* y también se suele sacar fotos. Lionela nos cuenta que algunas amigas ya tienen celular, pero nosotros le dijimos que cuando sea más grande va a tener uno. Hoy no es necesario y tampoco lo pide porque sabe que no se lo van a dar.

¿Ustedes controlan lo que él ve en la televisión, la computadora y en el celular?

-Sí, controlamos todo. Todo se mira. Ella nos muestra lo que ve en la televisión y a lo que juega en la computadora y en el celular. Si ella tiene el celular muy cerca de la cara o pasa muchas horas usándolo se lo sacamos, también sabe que no puede jugar con el primo a la mamá y al papá. Sus padres son estrictos e intentan controlar su comportamiento. Pero ella es ubicada, sabe a qué puede jugar y que cosas ver. Igual sus padres prefieren que no pase tanto tiempo con la tecnología.

¿Con quién hace la tarea? ¿Utilizan Internet para poder resolverla?

-La tarea la hace conmigo. Su mamá trabaja todo el día, entonces Lionela pasa mucho tiempo conmigo. Solemos usar el libro, y si no usamos el celular para buscar cosas de la tarea que yo no sé cómo resolverla. Por lo general cuando usamos Internet ingresamos a *Google* o *Wikipedia*. A veces ella hace la tarea en la escuela porque le da el tiempo. Es re inteligente.

FICHAJE

Nombre del niño/a: Benjamín

Género: F M X

Edad del niño/a: 8 años

Zona de Santa Fe en la que vive: San Lorenzo

Nombre del tutor o adulto a cargo: Elvio (papá)

Edad del tutor o adulto a cargo: 37 años

Ocupación: Enfermero Profesional

Educación:

- o educación primaria incompleta
- o educación secundaria incompleta
- o educación secundaria completa X
- o educación universitaria incompleta X
- o educación universitaria completa
- o educación posgrado incompleta
- o educación posgrado completa

Nombre del niño/a: Benjamín

Fecha de la observación en la casa: 21/07/18

Tiempo de observación: Una hora y media (10:30 a 12:00) (sábado)

Denominación en Planilla de Datos: Niñez escolar, 8 años de edad

Sábado 21 de julio. Legué a la casa de Benjamín alrededor de las 10:30 horas. Él se encontraba ayudando a su mamá, Betiana, a ordenar las compras del supermercado.

Mientras la ayudaba, la televisión del hogar se encontraba encendida en un canal de dibujitos animados con el volumen bajo. Luego de ordenar, su madre le preguntó si tenía tarea para el lunes. Él le dijo que no sabía y ella le respondió que se fije y que si tendría debía hacerla antes de almorzar. Benjamín buscó su mochila y se sentó junto con su madre en la mesa del comedor, él comenzó a sacar los útiles escolares, mientras Betiana revisaba el cuaderno de actividades. Al parecer él tenía tarea de lengua y debía leer un cuento y responder siete preguntas en relación al mismo.

Cuando su madre le explicaba la consigna, el televisor de la casa continuaba encendido y esto distraía a Benjamín entonces su mamá debió apagar la TV para que él se pueda concentrar. Por momentos su madre le corregía la lectura de las palabras, al parecer a él le costaba bastante la lectura. Tal así que ella le determinó que deberían practicar lengua todos los días, pero al niño no le gustó la idea y comenzó a quejarse.

Haciendo la tarea estuvieron alrededor de 40 minutos, durante ese tiempo Benjamín le decía a su mamá que ya estaba cansado pero ella lo retaba y le explicaba que era su deber, “Y si no haces la tarea le voy a tener que contar a tu papá, y ya sabes que él te termina castigando” Benjamín se largó a llorar por unos minutos pero su madre le dijo: “Cuanto menos espanto hagas, más rápido vas a terminar y te podés ir a jugar”.

El niño se secó las lágrimas y continuó haciendo la tarea. Una vez que finalizó, guardó los útiles en la mochila, prendió el televisor y se puso a ver dibujos animados, mientras su madre comenzó a cocinar. Así estuvo durante 10 minutos hasta que llegó su papá.

Cuando regresó a su hogar, Elvio saludó a su hijo y a su esposa, le preguntó si necesitaba ayudaba en la cocina pero ella le dijo que no, que no era necesario entonces se sentó junto a su hijo a ver la televisión. Luego de unos minutos le pide el control remoto al niño para hacer *zapping*. Al comienzo Benjamín no se lo quería dar, pero luego su padre le ordenó que se lo dé, que si no encontraba nada interesante volvían a ver los dibujitos.

Ellos observaron diversos canales de televisión pero finalmente terminaron viendo los dibujos animados. Elvio le propuso a Benjamín jugar al TA-TE-TI antes de que esté lista la comida. Él aceptó, buscó el tablero con las bolitas y comenzaron a jugar. Jugaron cinco partidas de las cuales dos ganó Elvio y tres Benjamín.

A lo largo de las diversas partidas ellos se reían o se burlaban uno del otro. Luego Betiana lo llamó a comer. Me retiré justo en ese momento, aproximadamente a las 12 horas.

Encuesta semi-estructural

1- El niño/a ¿Asiste a una institución escolar?

- ☐ Sí. ¿Cuál? Escuela Cristóbal Colón X
- ☐ No

2-¿Tiene hermanos?

- ☐ Si (pase al punto 3) X
- ☐ No (pase al punto 4)

3-¿Vive con ellos?

- ☐ Si X
- ☐ No

4- ¿Posee PC, Notebook o Netbook?

- ☐ Si
- ☐ No X

5- ¿Posee conexión a Internet en su casa?

- ☐ Si X
- ☐ No

6- ¿Tiene acceso a internet en otro lugar?

- ☐ Si. ¿Cuál? _____
- ☐ No X

7- ¿A cuáles de los siguientes artefactos tecnológicos tiene acceso? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Televisor X
- ☐ PC de escritorio
- ☐ Notebook
- ☐ Netbook
- ☐ Teléfono celular X
- ☐ Videojuegos. Especificar: Utiliza la tablet para jugar. X
- ☐ Otros: Tablet X

8- ¿El niño/a cuenta con algún aparato tecnológico propio?

- ☐ Si. ¿Cuál/Cuáles? Tablet X
- ☐ No.

9- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a usando dispositivos móviles por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

10- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a mirando televisión por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día

- ☐ Más de 9

11- ¿En qué momento del día consume con mayor frecuencia los artefactos tecnológicos?

- ☐ Mañana
- ☐ Tarde
- ☐ Noche X

12- ¿Cuáles de las siguientes redes sociales o aplicaciones utiliza en su hogar el niño/a? (puede marcar más de una opción)

- ☐ YouTube X
- ☐ Facebook
- ☐ Snapchat
- ☐ Baby TV
- ☐ Instagram
- ☐ Netflix
- ☐ Tumblr
- ☐ Skype
- ☐ No utiliza
- ☐ Otros: Bajar juegos a la tablet X

13- Al momento de jugar o esparcirse ¿qué prefiere hacer el niño/a en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Jugar juegos de mesa X
- ☐ Jugar con juegos electrónicos (Candy Crush, Minecraft, etc). X
- ☐ Armar rompecabezas
- ☐ Jugar con cartas
- ☐ Jugar con peluche
- ☐ Jugar con muñecos/as
- ☐ Jugar con Autos
- ☐ Leer
- ☐ Mira televisión / películas X
- ☐ Jugar a la pelota X
- ☐ Disfrazarse
- ☐ Dibujar
- ☐ Jugar con videojuegos Especificar cuáles: Tablet X
- ☐ Pintar
- ☐ Otros: Juega a las balitas y al TA – TE – TI X

14- Cuando el niño/a está con los hermanos o recibe visitas, ¿a qué juegan? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Juegos de mesa
- ☐ Juegos electrónicos utilizando computadora, celular, PlayStation, Wii X
- ☐ Rompecabezas
- ☐ A las cartas X
- ☐ Con peluches
- ☐ Con muñecos/as
- ☐ Con autos
- ☐ A la pelota X
- ☐ A disfrazarse
- ☐ Dibujar

- ☐ Pintar
- ☐ Videojuegos
- ☐ A la escondida X
- ☐ A la tocada X
- ☐ Otros: Juega a las balitas y al TA – TE – TI X

15- ¿Controla el uso de aparatos tecnológicos que realiza el niño/a?

- ☐ Siempre X
- ☐ Generalmente
- ☐ A veces
- ☐ Pocas veces
- ☐ Nunca

16- ¿Qué usos le da el niño/a los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Entretenimiento – juego X
- ☐ Trabajo
- ☐ Comunicación (e-mail, redes, Skype, etc)
- ☐ Apoyo a las tareas escolares
- ☐ Otros: _____

17- El tutor/adulto ¿utiliza tecnologías en el hogar?

- ☐ Si X
- ☐ No

18- ¿Cuáles de las siguientes tecnologías utiliza el adulto/tutor en el hogar? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Televisor X
- ☐ PC de escritorio
- ☐ Notebook
- ☐ Netbook
- ☐ Teléfono celular X
- ☐ Videojuegos. Especificar: _____
- ☐ Otros: _____

19- ¿Para qué utiliza el adulto/tutor los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Entretenerse/jugar X
- ☐ Trabajar X
- ☐ Comunicarse (e-mail, redes, Skype, WhatsApp etc) X
- ☐ Apoyo a las tareas escolares del niño/a X
- ☐ Estudiar
- ☐ Informarse X
- ☐ Leer X
- ☐ Otros: _____

Nombre del niño/a: Benjamín
Fecha de la observación en el consultorio: 28/07/18 (sábado)
Tiempo de observación en el consultorio: 11 minutos (11:29 a 11:41)
Denominación en Planilla de Datos: Niñez escolar, 8 años de edad

Benjamín ingresó al consultorio conmigo, se sentó en el sillón y comenzó a observar la habitación.

Yo:-Quiero que me cuentes, de todo lo que hay acá en el consultorio, qué cosas conocés.

B:-Las películas y cuando era chiquitito miraba dibujos.

Yo:-¿Conoces a este personaje? ¿quién es?- haciendo referencia a Mickey Mouse.

B:-Mickey- respondió convencido.

Yo:-¿Y esto qué es?- pregunté señalando el *smartphone*.

B:-Un celular.

Yo:-¿Y esto?- le señalé la computadora.

B:-Una compu.

Yo:-¿Y esto? (refiriéndome al televisor)

B:-Un tele.

Yo:-¡Muy bien! ¿Y en tu casa a qué jugás de todo esto?

B:-Algunas veces juego con la *tablet* y otras al TA-TE-TI.

Yo:-¿Y con la *tablet* a qué jugás?

B:-No sé-me respondió y se quedó callado, pero luego de unos segundos me respondió a los "Hot Wheels" y a otro juego que no me acuerdo el nombre.

Yo:-¿Y en la tele qué miras?

B:-Algunas veces miro películas y otras veces dibujitos.

Yo:-¿Qué dibujitos mirás?

B:- "La Casa Loud" y "Capitán Eitelio".

Yo:-¿Qué películas ves?

B:-Cualquiera.

Yo:-¿Y la compu para qué la usás? ¿mirás videos en *Youtube*?

B:- Sí- asentó con la cabeza.

Yo:-¿Ves algunos *Youtubers*?

No contestó.

Yo:-¿Redes sociales tenés?

B:-No.

Yo:-¿Tenés hermanos?

B:-Una hermana.

Yo:-¿Y a qué jugás con ella?

B:- Algunas veces al TA-TE-TI.

Yo:-¿Tenés celular?

B:-No.

Yo:-¿Querés tener uno?

B:-No sé.

Yo:-¿Y la tarea con quién la haces?

B:-Algunas veces con mi mamá y otras con mi papá.

Yo:-¿Para hacer la tarea buscan cosas en Internet o no?

B:-Algunas veces sí y otras no.

Yo:-¿Y en tu casa te aburrís?

B:-A veces.

Yo:-¿Y qué haces cuando te aburrís? ¿a qué jugás?

B:-Al TA-TE-TI.

Yo:-¿Y cuándo te juntas con tus amigos a qué jugás?

B:-Yo juego a la pelota. Una vez fui a la casa de un amigo que vive en Rincón, fui una vez no más, porque me cambie de escuela y jugamos a la pelota.

Yo:-¿Y jugas bien?

B:- Más o menos.

Yo:-¿Sos como Messi?

Se rió y respondió que no.

Yo:-Yo si te doy mi celular ¿sabés cómo ver un video en *Youtube*?

B:-Sí.

Yo:-¿Me mostrás?

Le di el *smartphone*. Se puso sus lentes para poder ver y buscó *Youtube* en las aplicaciones, mientras continuamos hablando.

Yo:-Yo si te digo la tele, la compu, el celular, la *tablet* ¿Cuál preferís, cuál te divierte más?

Siguió mirando las aplicaciones en el celular inteligente y no respondió. Le volví a preguntar pero siguió callado buscando, luego de unos segundos me respondió.

B:-Un rato cada uno- exclamó mientras miraba las aplicaciones del celular.

Yo:-Pero principalmente.... Si yo te digo elegí uno.

B:-Con la *tablet*.

Yo:-¿Por qué?

B:-Tiene varios juegos pero hay uno que es de mi hermana- respondió mientras con el celular inteligente en la mano.

Yo:-¿Y cuáles juegos son los tuyos?

B:- Los dos que te dije antes y uno viejísimo.

Yo:-¿Y jugás bien a la *tablet*?

B:-Sí.

Yo:-¿Y en tu escuela ven películas, tienen televisores?

B:-No, no vemos películas, pero cuando fue el mundial, cuando ganó Argentina 2 a 1, vimos el partido.

Yo:-¿Y dónde lo vieron?

B:-En un pantalla.

Dejó el celular inteligente.

Yo:-¿Y aprendes cosas nuevas con la televisión, el celular y la *tablet*?

B:-Aprendo cosas nuevas pero las otras ya son viejas

Yo:-¿Tú mamá y tu papá te prestan el celular?

B:-Mi hermana me presta el celular.

Yo:-¿Mucho tiempo o poco?

B:-Poco.

Yo:-¿Y cuando te dice que no, vos que hacés?

B:-Me pongo a jugar con la *tablet*.

Yo:-¿Y el celular te divierte más que la *tablet*?

No respondió.

Yo:-¿Y con el celular de tu hermana a qué jugás?

B:-Tiene uno que es de unas pelotitas, hay uno que tenés que adivinar y otro de letras.

Yo:-¿Y jugás bien?

B:-Más o menos. El de las letras me lo explicó mi papá.

Yo:-¿Y vos le sacas el celular a tu hermana sin que se entere?

B:-No.

Yo:-Y si ella no te lo presta ¿vos te enojás?

No respondió.

Yo:-¿*Facebook* tenés?

B:- En la *tablet* si lo tengo pero es de mi mamá.

Yo:-¿Y cuando usas más el celular, la tele de mañana, de tarde o de noche?

B:- Algunas veces de mañana a la tarde no puedo porque tengo que ir a la escuela y miro un ratito a la tarde y después miro a las 8:30 hasta las 10:00 porque mi mamá ve la novela.

Yo:-¿Tus papas te dejan hacer de todo?

B:- No.

Yo:-¿Qué no te dejan hacer?

B:-No me acuerdo.

Yo:-¿Te dejan ver tele hasta tarde?

B:-No, a mi hermana la retan por estar hasta tarde con el celular.

Yo:-¿Y a vos no te dicen algo?

B:-No, antes de las 12:00 me tengo que dormir

Yo:-¿Y más tarde de las 12:00 te lo apagan o te dicen andá a dormir? ¿O te retan?

B:-Algunas veces no quedamos mirando películas los cuatro, y una vez me quedé hasta la una de la mañana despierto mirando la tele.

Yo:-¿Y te dijeron algo?

B:-No porque mi papá se durmió y mi mamá también.

Yo:-¿Y ahí qué hiciste, te fuiste a dormir o te quedaste hasta tarde mirando?

B:-Me fui a dormir.

Fecha de la entrevista: 28/07/2018
Nombre del niño/a: Benjamín
Persona que realizó la entrevista: Elvio (papá)
Denominación en Planilla de Datos: Niñez escolar, 8 años

¿A qué juega Benjamín en su casa?

-Benjamín tiene una *tablet* que es de su hermana mayor, a ella se la compramos hace bastante tiempo y ya casi no la usa, entonces la utiliza Benja para jugar. También mira dibujitos animados, ve: "Dragon Ball Z", mira "Los Padrinos Mágicos" y uno que no se cómo se llama que es una familia y uno se llama Lincoln (La casa Loud) y "Clifford". Con su hermana juega, un rato porque después se pelean.

El juega mucho con la tecnología, a veces juega conmigo a las balitas y al TA-TE-TI. Yo le arme una tablita cuadrada con todos agujeros y él usa las bolitas para jugar al TA-TE-TI.

¿Cuándo hacen la tarea suelen buscar información en Internet para resolverla?

-El hace la tarea conmigo o con su mamá por lo general utilizamos el libro y si es necesario buscamos en Internet, por medio de mi celular, ingresamos a *Wikipedia*. Por lo general él hace la tarea y después usa las tecnologías.

¿Controlan lo que Benjamín observa con las diversas tecnologías?

-Sí, él lo que principalmente hace es descargar juegos y la principal hora que consume las tecnologías es a la noche. Su mamá es la que más controla porque yo soy enfermero y no estoy mucho tiempo en mi casa, ella es la que se encarga junto con la hermana de ver lo que hace.

¿Lo suelen poner en penitencia? ¿Y las cumplen? ¿Cómo reacciona Benjamín?

-Sí, cuando se porta mal. Yo siempre le digo no te voy a pegar, te voy a sacar lo que más te duele que es ver los dibujitos o le saco la *tablet*.

Lo ponemos en penitencia cuando no hace caso, o no hace la tarea o si vamos por la calle y no quiere caminar. Yo si, lo pongo en penitencia e intento cumplirlo pero a veces la mamá es un poquito más floja y a veces lo deja jugar igual con la tecnología. Él tiene carácter y cuando lo castigamos se enoja y se va a la habitación.

Yo le pregunté si quería tener un celular propio pero me dijo que no sabía

-No, por ahora no tiene y tampoco nos los pide, solo a veces a su hermana. El todavía le escapa mucho a la lectura pero en matemática resuelve enseguida un ejercicio. Entonces yo le digo que si no aprende a leer para qué quiere un celular.

FICHAJE

Nombre del niño/a: Pedro

Género: F M X

Edad del niño/a: 8 años

Zona de Santa Fe en la que vive: Barrio sur

Nombre del tutor o adulto a cargo: Viviana (mamá)

Edad del tutor o adulto a cargo: 35 años

Ocupación: Maestra jardinera

Educación:

- educación primaria incompleta
- educación secundaria incompleta
- educación secundaria completa
- educación universitaria incompleta
- educación universitaria completa X
- educación posgrado incompleta
- educación posgrado completa

Nombre del niño/a: Pedro

Fecha de la observación en la casa: 16/07/18 (lunes)

Tiempo de observación: Una hora (16:00 a 17:00)

Denominación en Planilla de Datos: Niñez escolar, 8 años de edad

Lunes 16 de julio. Llegué a la casa de Pedro alrededor de las 16:00 horas. Él se encontraba mirando "Cartoon Network" (canal de televisión de dibujos animados), mientras su hermano jugaba con su *tablet* y su mamá Viviana trabajaba con su computadora en el *living* de la casa. Luego los niños decidieron jugar con la pelota de basquet en el patio de su casa. Al principio jugaban a embocar la pelota en un aro de básquet que tienen en su patio, después, ambos niños comenzaron a tirar el balón hacia el techo de su casa, lo lanzaron varias veces hasta que quedó atascado. Joaquín su hermano menor, le avisó a Viviana, y le pidió que subiera al techo a buscar la pelota. Ella le dijo que no, que jueguen con otros juguetes que cuando su padre llegara del trabajo la buscaría. Entonces Pedro le dijo a su mamá que su hermano había sido el culpable de haber arrojado la pelota al techo, y Joaquín se largó a llorar. Viviana lo alzó e intentó calmarlo y le dijo a Pedro: "No importa quién lo hizo" y les propuso que jueguen con otros juguetes. Pedro le preguntó a su hermano si quería andar en bicicleta, él aceptó y anduvieron por todo el patio, al principio andaban solos y luego jugaban carrera. Diez minutos después, su madre le contó a los niños que su prima había llamado por teléfono para invitarlos al cine y les preguntó si querían ir. Ellos le dijeron que sí y su madre les avisó que en media hora los pasaría a buscarlos, y les pidió que se vayan a cambiar y a vestir. Rápidamente los niños guardaron las bicicletas, Joaquín fue al baño y llamó a su mamá para comenzar a bañarse, mientras que Pedro se puso a jugar a la Xbox durante unos minutos hasta que fuese su turno.

Cuando Joaquín salió del baño, Viviana le dijo a Pedro que era su turno, pero el niño continuó jugando entonces su madre le dijo: "Pedro, cuento hasta tres si no venís, no vas al cine." En ese momento el niño dejó de jugar y entró a bañarse. Me retiré justo en ese momento, alrededor de las 17:00.

Encuesta semi-estructural

1- El niño/a ¿Asiste a una institución escolar?

- Si. ¿Cuál? Primaria San Antonio De Padua X
- No

2-¿Tiene hermanos?

- Si (pase al punto 3) X
- No (pase al punto 4)

3-¿Vive con ellos?

- Si X
- No

4- ¿Posee PC, Notebook o Netbook?

- ☐ Si X
- ☐ No

5- ¿Posee conexión a Internet en su casa?

- ☐ Si X
- ☐ No

6- ¿Tiene acceso a internet en otro lugar?

- ☐ Si. ¿Cuál? Casa de la abuela X
- ☐ No

7- ¿A cuáles de los siguientes artefactos tecnológicos tiene acceso? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Televisor X
- ☐ PC de escritorio
- ☐ Notebook X
- ☐ Netbook X
- ☐ Teléfono celular
- ☐ Videojuegos. Especificar: Xbox 360 X
- ☐ Otros: _____

8- ¿El niño/a cuenta con algún aparato tecnológico propio?

- ☐ Si. ¿Cuál/Cuáles? Tablet X
- ☐ No.

9- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a usando dispositivos móviles por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

10- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a mirando televisión por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

11- ¿En qué momento del día consume con mayor frecuencia los artefactos tecnológicos?

- ☐ Mañana
- ☐ Tarde X
- ☐ Noche

12- ¿Cuáles de las siguientes redes sociales o aplicaciones utiliza en su hogar el niño/a? (puede marcar más de una opción)

- ☐ YouTube X
- ☐ Facebook
- ☐ Snapchat
- ☐ Baby TV

- ☐ Instagram
- ☐ Netflix X
- ☐ Tumblr
- ☐ Skype
- ☐ No utiliza
- ☐ Otros: _____

13- Al momento de jugar o esparcirse ¿qué prefiere hacer el niño/a en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Jugar juegos de mesa
- ☐ Jugar con juegos electrónicos (Candy Crush, Minecraft, etc) Especificar:_____
- ☐ Armar rompecabezas
- ☐ Jugar con cartas
- ☐ Jugar con peluches
- ☐ Jugar con muñecos/as
- ☐ Jugar con Autos
- ☐ Leer
- ☐ Mira televisión / películas X
- ☐ Jugar a la pelota X
- ☐ Disfrazarse
- ☐ Dibujar
- ☐ Jugar con videojuegos Especificar cuáles: FIFA X
- ☐ Pintar
- ☐ Otros: jugar al futbol X

14- Cuando el niño/a está con los hermanos o recibe visitas, ¿a qué juegan? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Juegos de mesa
- ☐ Juegos electrónicos utilizando computadora, celular, PlayStation, WII
- ☐ Rompecabezas
- ☐ A las cartas
- ☐ Con peluches
- ☐ Con muñecos/as
- ☐ Con autos
- ☐ A la pelota X
- ☐ A disfrazarse X
- ☐ Dibujar X
- ☐ Pintar
- ☐ Videojuegos X
- ☐ A la escondida X
- ☐ A la tocada X
- ☐ Otros: salir andar en bicicleta X

15- ¿Controla el uso de aparatos tecnológicos que realiza el niño/a?

- ☐ Siempre
- ☐ Generalmente X
- ☐ A veces
- ☐ Pocas veces
- ☐ Nunca

16- ¿Qué usos le da el niño/a los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Entretenimiento – juego X
- ☐ Trabajo
- ☐ Comunicación (e-mail, redes, Skype, etc)
- ☐ Apoyo a las tareas escolares
- ☐ Otros: _____

17- El tutor/adulto ¿utiliza tecnologías en el hogar?

- ☐ Si X
- ☐ No

18- ¿Cuáles de las siguientes tecnologías utiliza el adulto/tutor en el hogar? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Televisor
- ☐ PC de escritorio
- ☐ Notebook X
- ☐ Netbook
- ☐ Teléfono celular X
- ☐ Videojuegos. Especificar: _____
- ☐ Otros: _____

19- ¿Para qué utiliza el adulto/tutor los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Entretenerse/jugar
- ☐ Trabajar X
- ☐ Comunicarse (e-mail, redes, Skype, WhatsApp etc) X
- ☐ Apoyo a las tareas escolares del niño/a X
- ☐ Estudiar
- ☐ Informarse X
- ☐ Leer
- ☐ Otros: _____

Nombre del niño/a: Pedro

Fecha de la observación en el consultorio: 28/07/18 (sábado)

Tiempo de observación en el consultorio: 8 minutos (10:56 a 11:04)

Denominación en Planilla de Datos: Niñez escolar, 8 años de edad

Pedro ingresó solo a la habitación, observó la sala y se sentó en el sillón. Luego entré al consultorio y le pregunté:

Yo:-¿A qué jugás en tu casa?

P:-A la Play- respondió seguro.

Yo:-¿Tenés celular propio?

P:-Sí.

Yo:-¿Desde qué edad?

P:-Me lo dieron a los 8 años.

Yo:-¿Y por qué te lo dieron?

P:-Mi papá me lo regaló porque ella tenía uno nuevo.

Yo:-¿Y vos querías tener uno?

P:-Sí.

Yo:-¿Qué celular es?

P:-No sé.
Yo:-¿Y está bueno tu celu?
P:-Sí, es chiquito.
Yo:-¿Y tiene conexión a Internet?
P:-Sí.
Yo:-¿Y qué haces con el celular?
P:- Juego al "Ninja Fruit".
Yo:-¿Tenés tele en tu casa?
P:-Sí.
Yo:-¿Qué mirás en la tele?
P:-Videos por *Youtube*.
Yo:-¿Y en *Youtube* que ves?
P:-Unos videos del juego del "Minecraft" (demo)
Yo:-¿Ves algún *youtuber*?
P:-Sí, a un amigo de primo.
Yo:-¿Cómo se llama?
P:-August y a veces veo carreras de motos.
Yo:-¿Te gustaría ser *youtuber*?
P:-Yo quiero ser *youtuber* pero mi mamá no me deja.
Yo:- Por qué?
P:-Porque dice que la gente que ve videos te empieza a molestar. Y hable con August y me dijo que te empiezan a pedir tu número de teléfono y el de tu casa.
Yo:-¿Jugás al "Fortnite" en la Play?
P:-No. Porque viene para la Play 4 y no la tengo.
Yo:-¿Tu mamá te deja usar el celular siempre?
P:-No lo uso mucho, porque hay veces que uso la *tablet* y la Play. La Play la uso mas o menos.
Yo:-Y si yo te digo la tele, la Play, el celular. ¿cuál preferís, cuál te gusta más?
P:-Todos.
Yo:-¿Y si tenés que elegir uno?
P:-No porque yo pienso y elijo cual quiero. Muchas veces no elijo la Play pero la uso.
Yo:-Cuando te juntas con tus amigos o tu hermano ¿a qué jugás?
P:-Jugamos con nuestro perro, con nuestro amigo de la esquina y andamos en bici.
Yo:-¿Y juegan con la Play, la computadora y la *tablet*?
P:-Sí, jugamos.
Yo:-¿O jugás cuando estás solo?
P:-La última vez jugué solo, y a veces juego con mi hermano pero apaga mal la Play y la tengo que reiniciar y es un tema bárbaro.
Yo:-¿Con quién haces la tarea que te dan en la escuela?
P:-Con mi mamá.
Yo:-¿Cómo la hacen, se fijan en la compu?
P:-No, yo voy a tercer grado nos fijamos en el cuaderno porque escribimos la tarea y tengo que copiar lo del libro en la tarea.
Yo:-¿Y para resolver la tarea no usan el celular?
P:-El celular lo usé una vez para dibujar el escudo de la bandera.
Yo:-¿En la escuela ven películas o hacen cosas relacionadas con la tecnología?
P:-No, nos vamos de viaje a San Carlos el 1ero de Agosto y vamos a visitar la fábrica de golosinas y la de Cristal.
Yo:-¡Buenísimo! ¡Está re bueno eso! ¿vos en tu casa te aburrís?
P:-No, porque a veces juego con mi perro y jugamos con la *tablet*.
Yo:-¿Y con la *tablet* aparte del Ninja Fruit a qué jugás?
P:-No, al Ninja lo tengo en el celu.
Yo:-¿Y qué hacés con la *tablet*?
P:-Miro videos.
Yo:-¿Y en la tele que ves?
P:-Dibujitos.
Yo:-¿Qué dibujitos ves?
P:-Cartoon Network.
Yo:-¿Mirás tele y usás el celular todos los días?
P:-Casi.
Yo:-¿Y la Play?

P:-Más o menos.
 Yo:-¿Y qué usas todos los días?
 P:-El tele.
 Yo:-¿Te retan si ves mucha tele?
 P:-No, no me retan.
 Yo:-¿Te dejan hacer de todo?
 P:-Sí, pero algunas veces me llaman para hacer la tarea.
 Yo:-¿Y si te retan te sacan el celular?
 P:-No, nunca me sacaron el celular.
 Yo:-¿Y con la tablet, la tele y la Play?
 P:- No eso no. A la tablet me la regalaron para Navidad.
 Yo:-¡Buenísimo! ¿qué juegos tenés en la Play?
 P:-El Formula 1, FIFA18 y uno que es de mi hermano, que es de pelea.
 Yo:-¿Qué es lo que más te divierte?
 P:-La Play.

Fecha de la entrevista: 28/07/2018
Nombre del niño/a: Pedro
Persona que realizó la entrevista: Viviana (mamá)
Denominación en Planilla de Datos: Niñez escolar, 8 años de edad

¿Cuál es la principal tecnología que Pedro utiliza?

-A Pedro le gusta jugar a la Xbox, juega al Fifa18 y al Formula 1. También juega con su hermano menor a la pelota, con nuestro perro y andan en bicicleta. A veces me suele pedir a mí y a su papá el celular y nosotros lo dejamos jugar un rato, después mira televisión y usan la *tablet* para ver videos, ingresan a *Youtube* y ve cosas de fútbol. Juega bastante con la tecnología.

¿Controlás el uso de las tecnologías?

-Sí, bastante. Yo prefiero que juegue con su hermano en el patio, que salgan a andar en bicicleta o con su vecino, a que pase tanto tiempo jugando con la Xbox o la tablet. Yo a la siesta me suelo acostar media hora y ahí sí dejo que jueguen con las tecnologías. Yo trato siempre de controlar lo que ve en los diversos medios, igual Pedro todavía es chico y ve dibujos animados o videos en Youtube sobre fútbol.

Pedro me contó que tiene un celular propio desde los ocho años

En realidad es un celular viejo que antes era de mi esposo, pero él ya no lo usa más y se lo dió a Pedro. Él tampoco juega con ese celular porque ni siquiera tiene internet, no le sirve. Pedro dice que tiene celular, pero no es cierto.

Dentro de la habitación le pregunté a Pedro si le gustaría ser *youtuber*. Y me respondió que sí, pero que vos no lo dejás.

-Sí, él quiere ser, pero eso está descartado por todo lo que implica la exposición de él en internet. A mí me da miedo.

¿Con quién hace la tarea? ¿utilizan Internet?

-La tarea la hace conmigo y yo consulto bastante en Internet. Cuando le tuve que explicar las divisiones me costó un montón hacerle entender, entonces yo miraba videos en *Youtube* para ver cómo le podía explicar. Después, para que entienda el abecedario, encontré una canción para que la aprenda. Yo consultó la información y veo cómo explicarle, el no.

FICHAJE

Nombre del niño/a: Lorenzo

Género: F M X

Edad del niño/a: 8 años

Zona de Santa Fe en la que vive: Barrio sur

Nombre del tutor o adulto a cargo: Lilian (mamá)

Edad del tutor o adulto a cargo: 40 años

Ocupación: Asistente escolar

Educación:

- educación primaria incompleta
- educación secundaria incompleta
- educación secundaria completa X
- educación universitaria incompleta
- educación universitaria completa
- educación posgrado incompleta
- educación posgrado completa

Nombre del niño/a: Lorenzo

Fecha de la observación en la casa: 02/08/18 (jueves)

Tiempo de observación: Dos horas (de 15:00 a 17:00)

Denominación en Planilla de Datos: Niñez escolar, 8 años de edad

Jueves 2 de agosto. Llegué a la casa de Lorenzo alrededor de las 15 horas. Él se encontraba mirando la televisión en el *living* de su hogar acompañado por su madre que estaba planchando ropa e Ignacio, su hermano mayor, que se encontraba estudiando en el comedor del hogar. Mientras Lorenzo observaba una película en la tv, le dijo a su mamá que se quería poner su disfraz, entonces ella fue buscarlo y le dijo: “quédate mirando la tele que ahora voy y lo busco”. Durante esos minutos él continuó sentado mirando el film e imitaba los diálogos que ocurrían en dicha película y hacía que luchaba contra villanos imaginarios. Una vez que su madre regresó con el disfraz, lo ayudó a ponérselo y Lorenzo comenzó a correr por toda la casa jugando a que era un superhéroe. Por momentos se quedaba viendo la película e imitaba a los personajes.

En ese momento, Ignacio lo filmaba con su *smartphone* y mientras lo grababa le preguntó qué superhéroe era y a qué estaba jugando, a lo que el niño le respondió que era “*Spiderman*” mientras se subía al sillón, saltaba y corría por la casa.

Su madre que seguía planchando la ropa, le consultó a Ignacio que iba hacer con ese video, él le respondió que lo iba a subir a *Instagram*. “¿A *Instagram*? ¿Qué es eso?” gritó Lorenzo e Ignacio le respondió: “Una red social, mis amigos van a verte disfrazado ¿quieres ver el video?” “Sí, respondió”. Se sacó la máscara y comenzó a observar el video, a medida que lo miraba se reía cada vez más fuerte. Al mismo tiempo, Ignacio respondía las historias de *Instagram* y le contaba y mostraba a Lorenzo lo que decía la gente acerca de dicho video.

En ese momento, su madre le contó que iba a venir su tía y su primo, Lorenzo se puso muy contento. Pero como su primo llegaría más tarde, Lilian le propuso ir andar en bicicleta a la plaza para hacer tiempo. Él rápidamente aceptó y le preguntó a Ignacio si quería ir pero le dijo que no podía, ya que debía estudiar.

Mientras su madre se arreglaba, le pidió a su hijo que se sacara el disfraz y que la espere unos minutos en su cuarto mientras ella se alistaba. Lorenzo subió a su cuarto se quitó el disfraz, se cambió, agarró su *tablet*, se puso sus auriculares y comenzó a jugar a un juego de destreza. Así estuvo alrededor de 15 minutos hasta que su mamá le avisó que ya estaba lista para ir a la plaza. Él buscó su bicicleta y juntos se dirigieron al parque. Cuando llegaron, Lorenzo se tiró por el tobogán y se columpió en unas hamacas mientras Lilian lo observaba.

Luego de 20 minutos un auto frenó cerca de la plaza, era su primo y su tía. Él los fue a saludar y rápidamente ambos niños comenzaron a jugar al tenis y a la pelota, mientras sus madres tomaban

mates y charlaban entre sí. Cuando Lorenzo y su primo se cansaron de jugar, se tiraron por el tobogán y luego anduvieron en bicicleta por el parque.

Siendo las 16, las madres de los niños decidieron ir a merendar a la casa de Lorenzo. Cuando llegaron, Lorenzo y su primo comieron galletitas y miraron dibujos animados. Después de merendar Lorenzo le preguntó a su mamá si podían jugar con la computadora, ella aceptó y su primo junto a él jugaron a “*Jail Break*”. Al parecer su primo también sabía jugar y se ayudaban entre sí. Me retiré alrededor de las 17:00 cuando los niños estaban jugando con la computadora.

Encuesta semi-estructural

1- El niño/a ¿Asiste a una institución escolar?

- ☐ Si. ¿Cuál? Escuela Pilares X
- ☐ No

2-¿Tiene hermanos?

- ☐ Si (pase al punto 3) X
- ☐ No (pase al punto 4)

3-¿Vive con ellos?

- ☐ Si X
- ☐ No

4- ¿Posee PC, Notebook o Netbook?

- ☐ Si
- ☐ No X

5- ¿Posee conexión a Internet en su casa?

- ☐ Si X
- ☐ No

6- ¿Tiene acceso a internet en otro lugar?

- ☐ Si. ¿Cuál? _____
- ☐ No X

7- ¿A cuáles de los siguientes artefactos tecnológicos tiene acceso? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Televisor X
- ☐ PC de escritorio X
- ☐ Notebook
- ☐ Netbook
- ☐ Teléfono celular
- ☐ Videojuegos. Especificar: _____
- ☐ Otros:

8- ¿El niño/a cuenta con algún aparato tecnológico propio?

- ☐ Si. ¿Cuál/Cuáles?
- ☐ No. X

9- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a usando dispositivos móviles por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día

- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

10- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a mirando televisión por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

11- ¿En qué momento del día consume con mayor frecuencia los artefactos tecnológicos?

- ☐ Mañana
- ☐ Tarde
- ☐ Noche X

12- ¿Cuáles de las siguientes redes sociales o aplicaciones utiliza en su hogar el niño/a? (puede marcar más de una opción)

- ☐ YouTube X
- ☐ Facebook
- ☐ Snapchat
- ☐ Baby TV X
- ☐ Instagram
- ☐ Netflix
- ☐ Tumblr
- ☐ Skype
- ☐ No utiliza
- ☐ Otros: _____

13- Al momento de jugar o esparcirse ¿qué prefiere hacer el niño/a en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Jugar juegos de mesa X
- ☐ Jugar con juegos electrónicos (Candy Crush, Minecraft, etc). Especificar: Minecraft X
- ☐ Armar rompecabezas
- ☐ Jugar con cartas X
- ☐ Jugar con peluches
- ☐ Jugar con muñecos/as
- ☐ Jugar con autos X
- ☐ Leer X
- ☐ Mira televisión / películas
- ☐ Jugar a la pelota X
- ☐ Disfrazarse
- ☐ Dibujar X
- ☐ Jugar con videojuegos Especificar cuáles: _____
- ☐ Pintar X
- ☐ Otros: _____

14- Cuando el niño/a está con los hermanos o recibe visitas, ¿a qué juegan? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Juegos de mesa

- ☐ Juegos electrónicos utilizando computadora, celular, PlayStation, WII
- ☐ Rompecabezas X
- ☐ A las cartas X
- ☐ Con peluches
- ☐ Con muñecos/as
- ☐ Con autos X
- ☐ A la pelota
- ☐ A disfrazarse
- ☐ Dibujar X
- ☐ Pintar X
- ☐ Videojuegos
- ☐ A la escondida X
- ☐ A la tocada X
- ☐ Otros: _____

15- ¿Controla el uso de aparatos tecnológicos que realiza el niño/a?

- ☐ Siempre
- ☐ Generalmente X
- ☐ A veces
- ☐ Pocas veces
- ☐ Nunca

16- ¿Qué usos le da el niño/a los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Entretenimiento – juego X
- ☐ Trabajo
- ☐ Comunicación (e-mail, redes, Skype, etc)
- ☐ Apoyo a las tareas escolares
- ☐ Otros: _____

17- El tutor/adulto ¿utiliza tecnologías en el hogar?

- ☐ Si X
- ☐ No

18- ¿Cuáles de las siguientes tecnologías utiliza el adulto/tutor en el hogar? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Televisor X
- ☐ PC de escritorio X
- ☐ Notebook
- ☐ Netbook
- ☐ Teléfono celular X
- ☐ Videojuegos. Especificar: _____
- ☐ Otros: _____

19- ¿Para qué utiliza el adulto/tutor los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Entretenerse/jugar
- ☐ Trabajar
- ☐ Comunicarse (e-mail, redes, Skype, WhastApp etc) X
- ☐ Apoyo a las tareas escolares del niño/a X

- **Estudiar**
- **Informarse X**
- **Leer X**
- **Otros:** _____

Nombre del niño/a: Lorenzo
Fecha de la observación en el consultorio: 04/08/18
Tiempo de observación en el consultorio: 31 minutos (15:21 a 15:52)
Denominación en Planilla de Datos: Niñez escolar, 8 años de edad

Antes de ingresar al consultorio Lorenzo estaba un poco temeroso y le preguntó a su mamá a donde lo llevaban, le dije que íbamos a jugar un rato y rápidamente accedió e ingreso a la sala. Cuando entró a la habitación se sentó en el sillón y comenzamos a hablar

Yo:-Quiero que vos me cuentes de todo lo que hay acá, qué conocés.

Lorenzo miró y se quedó callado.

Yo:-¿Esto como se llama?- señalé el televisor que estaba prendido en el que se podía observar *Netflix*.

L:-*Netflix*.

Yo:-*Netflix* ¡muy bien! ¿y esto?- haciendo mención a la computadora.

L:-Compu.

Yo:-¿Y esto qué es?- agarro el celular inteligente.

L:-Un celu.

Yo:-¡Muy bien! ¿querés caramelos?

L:-Bueno.- tomó uno.

Yo:-¿A qué jugás en tu casa?

L:-A la compu- respondió mientras intentaba abrir el caramelo.

Yo:-¿Y en la compu a qué jugás o con qué juegos jugás?

L:-Al *Roblox*. (Plataforma de videojuegos en línea en la que los usuarios pueden crear sus propios mundos virtuales y crear en ellos sus propios juegos.)

Yo:-¿Y en qué consiste ese juego?

L:-Tiene un montonazo de juegos, pero yo a los que juego son tres: uno que es con un martillo, tenés que agarrarlo y le tenés que poner un *short* y capturarlo así te ganas monedas. El otro es "*Jail Break*" podés ser policía y prisionero. Si sos el prisionero te tenés que escapar y robar todo lo que más puedas y ahí te comprás muchos autos y se los sacás a los policías. Los policías te arrestan.

Yo:-¿Y vos jugás bien a esos juegos?

L:-Sí- respondió emocionado.

Yo:-¿Cuál es el más te gusta?

L:-El de "*Jail Break*". Y uno de armas que tenés que ir matando y vas desbloqueando armas.

Yo:-¿La compu es tuya sola?

L:-No, en verdad no es mía. Es de mi hermano pero él me la presta, a veces jugamos los dos un ratito cada uno o yo solo y después la usa él.

Yo:-¿Juegan los dos juntos?

L:-A veces.

Yo:-¿Vos tenés alguna tecnología que sea tuya?

L:-¿Qué sería?

Yo:-¿El tele es tuyo? ¿tenés tele para vos solo?

L:-Sí, pero tengo solo videos. Mi hermano casi nunca usa videos y yo siempre uso.

Yo:-Y vos que me dijiste que conocías *Netflix*, ¿Qué ves por ahí?

L:-Nada, yo no lo tengo comprado. Solo miro videos.

Yo:-¿Y en la tele qué ves?

L:-Los dibujitos.

Yo:-¿Qué dibujitos?

L:-Como *Cartoon Network* (canal de televisión)

Yo:-¿Y ahí qué ves?

L:-"Los Titanes".

Yo:-¿Eso solo?

L:-No, después veo *Disney Channel*, veo "*Gravity Fall*".

Yo:-¿En tu casa te divertís?

L:-Sí.

Yo:-¿Jugando a qué? ¿Jugas con otras cosas?

L:-Sí con la pelota. Con mi papá también juego a la pelota.

Yo:-¿Y cuándo te juntas con amigos o primos a qué juegan?

L:-A la toca, a la pelo.

Yo:-¿Y juegan con las tecnologías? ¿con el celu? ¿con la compu?

L:-Mi mamá cuando viene el Santi, que es un amiguito mío, después a la noche nos deja jugar. De día quiere que juguemos con los juguetes.

Yo:-¿Y vos lees?

L:-Libros.

Yo:-¿Los que te dan en la escuela o uno que a vos te guste?

L:-Leo en mi casa, que no estoy leyendo más y en la escuela.

Yo:-¿Y vos ves videos en *Youtube*?

L:-Sí- asentó con la cabeza.

Yo:-¿Qué ves?

Los juegos que yo miro y "Krao" y "Mikato" que son *Youtubers*.

Yo:-¿Te gustaría ser *Youtuber*?

L:-Sí- Respondió emocionado.

Yo:-¿Grabás videos?

L:-No, pero cuando sea grande voy a grabar.

Yo:-¿Tu mamá te deja?

L:-No sé.

Yo:-¿Tu mamá y tu papá te dejan hacer de todo o algunas cosas no te dejan?

L:-¿Cómo cuál?

Yo:-Y, no sé, te pregunto a vos.

L:-A veces no me dejan usar tanto el celular, la compu o la tele.

Yo:-¿Por qué?

L:-Porque a veces vengo de la escuela me cambio y me pongo a ver televisión. Y mi mamá no quiere. Mi mamá me saca, me da una leche y agarro el celu. A veces se lo agarro sin permiso. Mientras se ríe.

Yo:-¿Y ella que te dice?

L:-A veces nada y a veces sí.

Yo:-¿Te reta a veces?

Más o menos- y se rió.

Agarró el control remoto del auto de Cars y se puso a jugar, me preguntó cómo funcionan los botones del auto control remoto ya que no sabía cómo ir para atrás, le expliqué y se puso a jugar con el auto. Mientras le preguntaba:

Yo:-¿Hacen cosas con la tecnología en la escuela? ¿ven películas?

L:-No, osea a veces sí vemos pelis. No sé cuál vimos, pero a veces nos hacen hacer trabajos y hablamos. El otro día cuando era primero de Agosto, primero, segundo y tercero se juntaron y la seño nos habló de la Madre Tierra porque siempre cuando cambiamos de mes le damos de comer a la Pachamama- mientras me explicaba, me miraba, y por momentos continuaba jugando con el auto.

Yo:-¿Y ahí vieron un video?

L:-No, nos contó un cuento.

Yo:-¿Tenés computación?

Yo:-No. Sólo los mayores pueden llevar los celulares.

Me contó y continuó jugando. Por momentos dejaba el control para agarrar caramelos y luego continuar jugando.

Yo:-¿Vos querés tener un celular propio?

L:-Sí y una compu.

Yo:-¿Y tu mamá qué te dice?

L:-Que cuando sea más grande.

Yo:-¿Tu mamá te pone en penitencia, te reta?

L:-Sí, busca el cinto.

Me cuenta mientras jugaba con el auto

Yo:-¿Pero te saca el celular, la computadora o el televisor?

Dejó de jugar para explicarme, pero no soltó el control remoto.

L:-Ayer me castigaron.

Yo:-¿Por qué?

L:-Porque usaba mucho la computadora. Mi papá me castigó, pero después mi mamá me la prestó un ratito a la noche.

Volvió a jugar con el auto a control remoto.

Yo:-¿Y los dos te prestan el celular?

L:-No, mi papá un rato me lo presta y mi mamá casi siempre.

Yo:-¿Y vos qué hacés con el celular? ¿haces lo mismo que con la compu o haces otras cosas?

L:-No sé, no me dejan instalar los jueguitos. Así que miro videos nomás.

Yo:-¿Y videos de qué miras?

L:-De los que miro en la tele. Todos los mismos casi veo.

Yo:-¿Y qué ves los Youtubers u otras cosas?

L:-Krao y Mikato.

Yo:-¿Y “*Spiderman*”, que lo tenés en la remera, ves?

L:-No

Yo:-¿Redes Sociales tenés?

L:-¿Qué sería?

Yo:-*Facebook*. ¿Sabés lo qué es?

L:-Sí, pero no tengo.

Yo:-¿Qué eso o qué hacés con *Facebook*?

Pensó y se rió.

Yo:-¿*Instagram* sabés lo qué es?

Asentó con la cabeza. Para explicarme dejó el control del auto sobre la mesa.

L:-Te podes sacar fotos con caritas

Yo:-¿Te sacaste fotos con caritas?

L:-Yo sí.

Yo:-¿Y de que te sacaste?

Se paró a buscar el auto y al mismo tiempo me contó.

L:-Esa que vos abrís la boca y te muestra toda tu cara.

Yo:- Ah ¿esa que va girando? Está re buena esa.

L:-Sí- mientras se balanceaba sentado.

Yo:-¿Música escuchas?

L:-Sí.

Yo:-¿Qué escuchas?

L:-Viral. Viral es un video.

Yo:-¿Un video donde cantan?

L:-No, cuatro veces lo vi no más. Pero ahora ya no lo veo más. Después veo...- pero se quedó callado jugando con el auto a control remoto.

Yo:-¿Qué música escuchas? ¿Rap? ¿Cumbia?

L:-Escucho, pero así como que riman.

Yo:-¿Cómo que riman? ¿Por ejemplo?

Se puso a cantar.

L:-“Charango charango charango, la fama te está haciendo mal. Guárdate un lugar en la cara. Que vas a tatuarte el nombre de Viral”- como esa me respondió.

Yo:-¡Ah!¿y eso de dónde lo aprendiste?

L:-De Viral.

Yo:-¿Querés que lo pongamos?

L:-Sí- asentó con la cabeza.

Yo:-¿Con el celu o con la compu?

L:-Con la compu me dice. Mientras movía los brazos y las manos emocionado.

Le pregunté si sabía utilizar la computadora y me respondió que sí. Puse la contraseña en la computadora y se la di a Lorenzo para que busque la canción que había cantado en *YouTube*. Mientras esperamos a que cargara el video, me contó que dicha canción la descubrió por el televisor y después la comenzó a buscar en la computadora. Cuando Lorenzo ingresó a *YouTube* escribió el nombre “Charango” en el buscador y me contó que en su casa también tiene una PlayStation pero que es de su hermano que ahora no juega más, pero que antes jugaba al *GTA 5* (videojuego de acción-aventura).

Yo:-¿Y por qué no jugás más?

L:-Porque un día me porté mal y no jugué nunca más.

Como la computadora no cargaba el video le di mi *smartphone* para que busque la canción “Charango” en *Youtube*. Él la buscó y comenzó a cantarla mientras se fijaba en la computadora si había juegos.

Yo:-¿Esto lo escucha alguien en tu casa o vos lo encontraste?

L:-Lo encontré yo y después lo vió un amigo. La conocemos solo yo y mis amigos no más. También conozco esta que está muy buena.

Agarró el *smartphone* y puso "Revolución Digital" de Viral mientras cantaba la canción me contó que este es el primer tema que comenzó a escuchar de la banda y que lo canta Jao, Fabri y Javier (cantantes de Viral).

Yo:-¿Qué son, raperos?

L:-Son Viral

Mientras cantaba, usaba el *smartphone* para buscar canciones. -"Esta está más buena" - dijo Lorenzo y cambió, al mismo tiempo miraba la computadora.

Yo:-¿Vos usas más la tecnología cuando estás solo?

L:-Cuando mi mamá y mi papá están en el trabajo yo y mi hermano nos levantamos, tomamos la leche y usamos la computadora hasta que venga mi mamá y después comemos.

Yo:-¿Y a la escuela cuándo vas?

L:-De mañana y vuelvo a la tarde.

Lorenzo usaba la computadora, decidió poner un tema de Viral y comenzó a bailarlo. Como la computadora demoraba en cargar el video lo buscó desde el *smartphone*.

L:-Esta la canta el Duki (artista musical), me contó mientras cantaba la canción.

Yo:-¿Y esta te gusta?

L:-Sí, es más nueva, me gusta más.

Lorenzo utilizaba la computadora y me preguntó "cómo ir para abajo" pero antes que le responda el solo pudo hacerlo. Le digo que voy a salir por un momento de la habitación, él sin problema me respondió que sí y se quedó cantando y revisando la computadora.

Salí durante 3 minutos, a lo largo de ese tiempo Lorenzo continuó escuchando música. Luego se paró y fue a ver qué juguetes había dentro de un canasto azul. Agarró dos dinosaurios, se sentó en el sillón y se puso a jugar con ellos. Cuando ingresé al consultorio le pregunté:

Yo:-¿Qué encontraste? ¿te gustan los dinosaurios?

L:-Sí, yo tengo uno de McDonald.

Lorenzo se puso a jugar con los dinosaurios durante unos minutos. Luego se paró, los guardó y comenzó a buscar un video en el *smartphone*. Me preguntó si Krao va con C o K. "Creo que va con C" le respondió yo. Mientras él escribía en el celular inteligente me mostró quien es Krao.

Yo:-¿Qué hace, cosas graciosas?

L:-No, hace trucos para que puedas conseguir plata.

Yo:-¿En qué juego?

L:-Roblox.

Continuamos observando el video.

Yo:-¿Vos ves estos videos y después haces los trucos cuando jugás?

L:-A veces los hago como acá (me mostró en el *smartphone*). Abrís la ventana y movés el ratón (haciendo mención al *mouse*). Te ponés en la primera cámara y tenés que apretar mucho la C así te podés agachar y es como que traspasás el vidrio y podés 'coger' las armas y después matar a los policías y te escapás.

Yo:-¿Y vos lo hiciste a eso?

L:-Una vez me salió.

Me contaba mientras seguimos mirando el video desde el *smartphone*.

Yo:-Si yo te digo tenés que elegir entre el celular, el televisor, la Play y la computadora ¿Cuál elegís o cuál te divierte más?

L:-La compu- respondió sin dudar.

Yo:-¿Por qué?

Lorenzo me volvió a contar los juegos que tenía, por lo que me dió a entender que él prefiere la computadora por los juegos que tiene descargados. A lo que yo le pregunté:

Yo:-¿Y los juegos que tenés en la computadora no los tenés en el celular?

L:-No, los tengo instalados pero es como que no me gusta. Acá (refiriéndose a la computadora) puedo hacer así- mientras apretaba y señalaba las letras del teclado de la computadora.

Fecha de la entrevista: 04/08/18

Nombre del niño/a: Lorenzo

Persona que realizó la entrevista: Lilian

Denominación en Planilla de Datos: Niñez escolar, 8 años de edad

¿A qué juega Lorenzo en su casa?

-Lorenzo tiene media jornada en la escuela entre a las 9:00 de la mañana y sale a las 4 de la tarde. Cuando llega por ahí me pide la computadora pero nosotros se la damos un rato, u otras veces salimos a andar en bicicleta o leemos. Él juega alrededor de 2 a 3 horas por día en la computadora. Tiene un hermano adolescente de 15 años que juega con Lorenzo.

El año pasado no usaba tanta tecnología como este, al nivel que la semana pasada a las 11 de la noche, me pidió que le escriba a la mamá de su amigo Santi para decirle que se conectara a la computadora así ellos jugaban en red. Pero ya era muy tarde y no le escribí.

Le pregunté a Lorenzo si conoce lo que es Facebook e Instagram

-Facebook no sabe, pero Instagram sí. Conoce algunas caritas porque su hermano saca fotos y se las muestra. El otro día fuimos al parque de la locomotora y Lorenzo se subió a las camas saltarinas, el hermano lo filmó y lo subió a Instagram. Después le contó que lo grabó y subió el video y todos sus seguidores lo podían ver.

¿Cuál es la principal tecnología que utiliza?

-La computadora. Él juega al *Minecraft* y con juegos de armas, yo no estoy muy de acuerdo que juegue con juegos violentos pero un poco de libertad le doy en esas cosas.

A mí me gusta que haga cosas acordes a su edad porque si no, nos llenamos de aparatos tecnológicos en los hogares. Aunque tampoco puede crecer dentro de una burbuja, aislado de la tecnología.

El celular me lo pide y a veces se lo damos. Tratamos de no dárselo tanto porque es muy chico todavía para usar tanta tecnología. Lorenzo siempre me cuestiona por qué el hermano puede hacer uso de las tecnologías y él todavía no. Yo siempre le digo que para todo hay un tiempo y una edad pero él se enoja, se cruza de brazos, hace berrinches y pateo hasta que entiende y ahí busca otros juguetes. Pero usa mucho las tecnologías, no juega tanto con juguetes.

¿Y cuándo está con amigos?

-No, cuando está con amigos se dedica a jugar con juguetes, no usa la computadora. Ayer viernes, vino de la escuela y el papá estaba arreglando la moto y él lo ayudó. No tocó la computadora hasta las 8 de la noche.

Cuando está más solo o si yo me quedo con él me dice "mami me prestas la compu hasta que salgamos a pedalear". El lunes y miércoles va a fútbol entonces se la doy hasta la hora de llevarlo después lee un rato, y cuando llega utiliza la computadora. Por ahí canjeo y le bloqueo un poco el uso, si no está todo el día.

¿Controlan lo que ve en los diferentes aparatos tecnológicos?

-Sí, todo. Yo estoy continuamente detrás de él. Lorenzo me muestra lo que hace y con qué juega. Cuando él destruye las paredes con un juego me cuenta con lo que la rompe y me muestra y yo voy porque él también necesita atención.

¿Con quién hace la tarea? ¿utilizan Internet para poder resolverla?

La tarea la hace conmigo. Todos los días aunque no tenga tarea me siento con él y leemos una hora aunque sea un párrafo de un cuento o de un libro. Solo usamos el cuaderno y el libro que trabaja en clases. Si tengo una duda recurro al cuaderno anterior y si hay algo que no sé cómo resolverlo me ayuda su hermano mayor o su papá. No tengo problemas para resolver la tarea, Lorenzo es un nene muy despierto a pesar de que empezó a leer este año.

¿Lo pones en penitencia a Lorenzo?

Sí, ahora no tanto. Antes sí porque no entendía nunca, no entraba en razón. Vivía en el rincón y parecía que le gustaba que lo reten y no era la solución. Entonces hable con la pediatría para preguntarle porque actuaba de ese modo y ella me dijo "el adulto sos vos no él" y me determinó que yo tengo que establecer el control frente a él. El padre es el que más le pone los límites, por lo general cuando lo castigamos le suspendemos el uso de la tecnología por algunas días.

Nombre del niño/a: **Florencia**

Género: **F X** **M**

Edad del niño/a: **9 años**

Zona de Santa Fe en la que vive: **Mariano Comas / Sauce Viejo**

Nombre del tutor o adulto a cargo: **Matías (medio hermano)**

Edad del tutor o adulto a cargo: **24 años**

Ocupación: **Estudiante**

Educación:

- **educación primaria incompleta**
- **educación secundaria incompleta**
- **educación secundaria completa**
- **educación universitaria incompleta**
- **educación universitaria completa X**
- **educación posgrado incompleta**
- **educación posgrado completa**

Nombre del niño/a: **Florencia**

Fecha de la observación en la casa: **30/07/18 (lunes)**

Tiempo de observación: **Una hora y media (17:30 a 19:00)**

Denominación en Planilla de Datos: **Niñez escolar, 9 años de edad**

30 de julio. El día estaba nublado. Llegué a la casa de Florencia alrededor de las 17:30. Ella se encontraba en su cuarto junto a su vecina jugando en la computadora a juegos *online*, cada una estaba sentada en una silla. Florencia manejaba el *mouse* de la computadora mientras que Milagros, su vecina, el teclado. Ellas jugaban al juego “Plantas versus Zombies”, y para pasar los niveles se ayudaban entre sí, cuando una de las niñas perdía, era el turno de la otra. A su vez se alentaban (“Dale, dale que ya lo pasas”, “Vos podes”). Pero cuando las niñas perdían, se quejaban y volvían a intentarlo. Estuvieron jugando alrededor de media hora, hasta que la madre de Florencia les propuso merendar, las niñas aceptaron y continuaron jugando a dicho juego por unos minutos más, hasta que Patricia, la mamá de la niña, les volvió a decir: “Chicas, la merienda está lista, vayan a tomar la leche con cereales”. Mientras merendaban, Florencia prendió la televisión y se pusieron a ver Disney Channel, luego su vecina le contó que ella siempre ve el programa televisivo “Combate”, le preguntó si lo podía poner, Florencia le dijo que no lo conocía, pero igualmente lo busco en el televisor. Mientras observan el programa, su vecina le explicó: “Son dos grupos, el verde y el rojo, compiten entre sí y van sumando puntos. A mí me gusta el equipo verde”. Las niñas continuaron viendo el programa hasta que tocaron el timbre, Patricia atendió, era la mamá de Milagros que la venía a buscar. La niña alistó sus cosas y saludó a Florencia.

Una vez que se retiró su amiga, la niña se sentó en el sillón y continuó viendo el programa televisivo. Diez minutos después volvieron a tocar el timbre, era su hermana mayor, Dolores, que regresaba de su clase de inglés. Ella le abrió la puerta y la saludó, en ese momento su madre que estaba en el patio juntando la ropa, se acercó a saludarla y le preguntó si había merendado, Dolores le respondió que sí y se sentó junto a su hermana menor a ver la televisión. Estuvieron mirando “Combate” alrededor de cinco minutos hasta que Florencia le pidió a su hermana si la ayudaba a pasar un nivel del juego “Plantas versus Zombies” desde la computadora, ella aceptó y fueron hasta su cuarto e intentaron superar la partida. Dolores probó varias veces, por momentos se enojaba y golpeaba la mesa de la computadora, al mismo tiempo Florencia la incentivaba (“dale Loli”, “casi lo

pasas", "probá de vuelta") pero su hermana le pedía que haga silencio porque la desconcentraba. Recién en el sexto intento Dolores pudo superar el nivel, una vez que lo hizo ambas comenzaron a festejar y continuaron jugando. Me retiré justo en ese momento, alrededor de las 19:00.

Encuesta semi-estructural

1- El niño/a ¿Asiste a una institución escolar?

- ☐ Si. ¿Cuál? Colegio Sagrada Familia X
- ☐ No

2-¿Tiene hermanos?

- ☐ Sí (pase al punto 3) X
- ☐ No (pase al punto 4)

3-¿Vive con ellos?

- ☐ Si X
- ☐ No

4- ¿Posee PC, Notebook o Netbook?

- ☐ Si X
- ☐ No

5- ¿Posee conexión a Internet en su casa?

- ☐ Si X
- ☐ No

6- ¿Tiene acceso a internet en otro lugar?

- ☐ Si. ¿Cuál? _____
- ☐ No X

7- ¿A cuáles de los siguientes artefactos tecnológicos tiene acceso? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Televisor X
- ☐ PC de escritorio X
- ☐ Notebook X
- ☐ Netbook
- ☐ Teléfono celular X
- ☐ Videojuegos. Especificar: Helyx Jump – Tower Gold – My Talking Angela X
- ☐ Otros: _____

8- ¿El niño/a cuenta con algún aparato tecnológico propio?

- ☐ Si. ¿Cuál/Cuáles? Celular X
- ☐ No.

9- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a usando dispositivos móviles por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

10- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a mirando televisión por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

11- ¿En qué momento del día consume con mayor frecuencia los artefactos tecnológicos?

- ☐ Mañana
- ☐ Tarde X
- ☐ Noche

12- ¿Cuáles de las siguientes redes sociales o aplicaciones utiliza en su hogar el niño/a? (puede marcar más de una opción)

- ☐ YouTube X
- ☐ Facebook
- ☐ Snapchat
- ☐ Baby TV
- ☐ Instagram X
- ☐ Netflix
- ☐ Tumblr
- ☐ Skype
- ☐ No utiliza
- ☐ Otros: _____

13- Al momento de jugar o esparcirse ¿qué prefiere hacer el niño/a en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Jugar juegos de mesa X
- ☐ Jugar con juegos electrónicos (Candy Crush, Minecraft, etc). X
- ☐ Armar rompecabezas
- ☐ Jugar con cartas
- ☐ Jugar con peluches
- ☐ Jugar con muñecos/as
- ☐ Jugar con Autos
- ☐ Leer
- ☐ Mira televisión / películas X
- ☐ Jugar a la pelota X
- ☐ Disfrazarse
- ☐ Dibujar
- ☐ Jugar con videojuegos Especificar cuáles: _____
- ☐ Pintar
- ☐ Otros: _____

14- Cuando el niño/a está con los hermanos o recibe visitas, ¿a qué juegan? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Juegos de mesa
- ☐ Juegos electrónicos utilizando computadora, celular, PlayStation, Wii X
- ☐ Rompecabezas
- ☐ A las cartas

- ☐ Con peluches
- ☐ Con muñecos/as
- ☐ Con autos
- ☐ A la pelota X
- ☐ A disfrazarse
- ☐ Dibujar
- ☐ Pintar
- ☐ Videojuegos X
- ☐ A la escondida
- ☐ A la tocada
- ☐ Otros: _____

15- ¿Controla el uso de aparatos tecnológicos que realiza el niño/a?

- ☐ Siempre
- ☐ Generalmente X
- ☐ A veces
- ☐ Pocas veces
- ☐ Nunca

16- ¿Qué usos le da el niño/a los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Entretenimiento – juego X
- ☐ Trabajo
- ☐ Comunicación (e-mail, redes, Skype, etc)
- ☐ Apoyo a las tareas escolares X
- ☐ Otros: _____

17- El tutor/adulto ¿utiliza tecnologías en el hogar?

- ☐ Si X
- ☐ No

18- ¿Cuáles de las siguientes tecnologías utiliza el adulto/tutor en el hogar? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Televisor X
- ☐ PC de escritorio
- ☐ Notebook X
- ☐ Netbook
- ☐ Teléfono celular X
- ☐ Videojuegos. Especificar: _____
- ☐ Otros: _____

19- ¿Para qué utiliza el adulto/tutor los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Entretenerse/jugar X
- ☐ Trabajar X
- ☐ Comunicarse (e-mail, redes, Skype, WhatsApp etc) X
- ☐ Apoyo a las tareas escolares del niño/a X
- ☐ Estudiar X
- ☐ Informarse X
- ☐ Leer

- **Otros:** _____

Nombre del niño/a: Florencia
Fecha de la observación en el consultorio: 01/08/18 (miércoles)
Tiempo de observación en el consultorio: 25 minutos (17:36 a 18:00)
Denominación en Planilla de Datos: Niñez escolar, 9 años de edad

Florencia ingresó al consultorio y se sentó en el sillón.
 Yo:-¿Quiero que me cuentes a qué jugás en tu casa?
 F:-¿En mi casa?- Pensó.
 Yo:-De todo lo que hay acá quiero que me cuentes ¿qué cosas conoces?
 F:-Las muñecas. Ahora para el día del niño me dijeron que me iban a regalar un caballo que vos le pones un papelito que trae y empieza a andar.
 Yo:-¡Buenísimo! ¿te gusta jugar con muñecas?
 F:-Sí.
 Yo:-¿Y con lo que es la tecnología? ¿conocés lo que es esto?- haciendo mención a la computadora.
 F:-Una compu.
 Yo:-Muy bien, ¿y esto?- mientras señalaba el televisor.
 F:-Un tele, *Netflix*.
 Le dije que iba a salir a buscar mi *smartphone* ya que lo había dejado en la cocina. Durante esos minutos ella comenzó a observar la habitación. Miró el televisor y se empezó a reír. Cuando regresé, le pregunté qué cosas le gusta mirar en *Netflix*.
 F:-A mí me gusta mirar “Soy Luna” (telenovela) y “Sugar Rush” (serie de televisión estadounidense).
 Yo:-¿Qué es?
 F:-Es como si fuera un concurso de cocina que tiene tres rondas y van perdiendo tiempo, cada vez que van pasando de ronda. En una ronda tiene que hacer *cupcakes*, en la otra no sé qué cosa dulce y en la última una torta.
 Yo:-Mirá, nunca lo había escuchado ¿y está bueno?
 F:-Sí, el que gana se lleva un millón de pesos a su casa.
 Yo:-¿Y en la tele que ves? ¿ves dibujitos?
 F:-Sí, veo un montón. Veo “Soy Luna”, “Sugar Rush”, “Gretel” (serie) está en *Netflix* más que nada.
 Yo:-¿Querés que lo pongamos?
 F:-Bueno.
 Le dí el control remoto.
 Yo:-¿Sabés cómo hacerlo o te ayudo?- agarró el control y comenzó a buscar la serie. Mientras le pregunté...
 Yo:-¿Vos tenés celular?
 F:-Sí, me lo regaló mi mamá- como no encontraba la serie, me pidió ayuda.
 Yo:-¿Tuyo? ¿vos se lo pediste o ella te lo dio por algo?
 F:-No, mi mamá me lo dio porque mi hermana usa la *tablet*. Tiene una *tablet* que es solo para ella y a mí me dio el celular, pero no es que tengo para llamar y para mandar mensajes. Tengo para ver *Youtube* y para jugar a juegos.
 Yo:-¿Y tenés *WhatsApp*?
 F:-No.
 Yo:-¿Y qué haces con el celu?
 F:-Hay veces que pongo canciones un par de veces y cuando voy a la escuela le digo a mis amigas que aprendamos esa canción.
 Yo:-¿Y qué canciones escuchas?
 F:-La que más me gusta y escucho se llama “Happy”.
 Yo:-¿Y qué más escuchás? ¿“Soy Luna” escuchás o la ves solo en la tele?
 F:-La veo y ahora el sábado voy a ir al concierto.
 Yo:-¿La vas a ver acá en Santa Fe?
 F:-Sí.
 Yo:-¡Qué bueno! ¿Sos fan de “Soy Luna”?
 F:-Sí, tengo el cepillo y yo me quiero comprar el cubrecama.
 Yo:-¿Y qué más haces con el celu?
 F:-Juego a juegos.
 Yo:-¿A cuáles?

F:-No sé porque yo me instalé un juego y juego de todo un poco, porque es una página que adentro tiene muchos juegos para elegir.

Yo:-¿Y ahora trajiste tu celular? ¿lo tenés acá?

F:-No, lo tengo en la casa de mi mamá. Lo tengo allá porque el novio de mi mamá le instaló el *Alfred* (cámara de seguridad) porque el de él no anda. El celular de él no tiene *Alfred* y el mío sí. No es un juego, es para poner la cámara para que no te entren a robar- mientras me contaba le dí el control remoto para que elija qué ver en *Netflix* y comenzó a escribir en el buscador “Sugar Rush”.

Yo:-¿Vos en tu casa te divertís o te aburrís?

F:-Me divierto.

Yo:-¿Y qué hacés cuando te divertís?

Se quedó callada y continuó escribiendo en el buscador de *Netflix*.

F:-¿Sos más de jugar con las tecnologías o preferís jugar con muñecas, con “Barbies”?

F:-Me parece que soy de jugar más con *Barbies* porque yo le pido a mi mamá. Tengo un montón de *Barbies* y también le regalo a mi prima.

Yo:-¿Y cuándo te juntas con tus amigas a qué jugás?

F:- Jugamos a la toca, a la escondida y todo eso.

Yo:-¿Tus amigas tienen celular como vos o no?

F:-No sé, porque hay pocas de mis amigas que le dieron celular.

Yo:-¿Y alguna lo lleva algún lugar o solo lo usan en las casas?

F:-No, ahora yo tengo una amiga que tiene un celular, lo lleva a todos lados y la prima también.

Yo:-¿Y son más grandes que vos o tienen tu edad?

F:-Una tiene 8, los cumplió en marzo y la otra tiene siete.

Yo:-A vos en la escuela te dan tarea, ¿cómo la resolvés, con quién la haces?

F:-La tarea que me resulta fácil la hago sola. Y si mamá se va a algún lado, porque mis papás están separados, la hago con mi hermana. Y ella me ayuda.

Yo:-¿Si tienen alguna duda buscan en Internet o no?

F:-Hay veces que si y otras que mi mamá pregunta en el grupo de las mamás por *WhatsApp* a ver quién sabe.

Yo:-¿Vos tenés *tablet*?

F:-Sí.

Yo:-¿Y qué juegos tenés?

F:-Tengo el “TeleChum”, “Tom corre por el oro” y “Lalaloopsylandia”.

Yo:-¿Tu mamá y tu papá te dicen que no veas tanta tele o que no uses tanto la *tablet* o el celular?

F:- Mi papá no me dice tanto. Nos dicen que a la noche y al mediodía es tiempo que vean ellos, y después a la tarde sí podemos ver nosotras.

Yo:-¿Y cuándo ellos se ponen a ver, vos ves con ellos?

F:-No, porque hace poco compramos un televisor y hay varios. A veces con mi hermano más chiquito me engancho y me quedo mirando “Peppa Pig” o “La granja de Zenón”.

Yo:-¿Ya vos te gusta o te aburre?

F:- Me entretiene.

Logró poner “*Sugar Rush*” en *Netflix*.

Yo:-¿Qué otras cosas ves en la tele aparte de “Soy Luna”?

F:-Billy y Mandy” (serie animada) y “Gravity Falls” (serie animada).

Yo:-¿Si tenés que elegir entre la *tablet*, el celular y el televisor? ¿cuál elegís?

No respondió y se quedó mirando la serie. Luego de unos segundos apoyó el control remoto sobre la mesa y me dijo:

F:-El que me gusta más es la compu. Yo escribo un cuento, después mi mamá lo imprime y lo puedo llevar a la escuela para leer con mis compañeras.

Yo:-¿Y cuál te divierte más?

F:-La compu.

Yo:-¿Y en la compu ves lo mismo que miras en la *tablet*?

F:-No, la compu tiene *Youtube*. Cuando yo me perdí el capítulo de “Soy Luna” lo pongo y lo veo.

Yo:- Seguí algún *Youtuber*?

F:-Sí, veo a Ivy.

Yo:-¿Hace videos graciosos?

F:-No, hace *Slime* (masa elástica casera).

Yo:-¿Tenés redes sociales?

F:-No.

Yo:-¿Sabés qué es *Facebook*?

F:-Sí.

Yo:-¿Instagram?

F:-Sí, una amiga tiene y ahí vemos por el celu de ella.

Yo:-¿Te gustaría ser *youtuber*?

F:-Sí, yo le pedí a mi mamá.

Yo:-¿Y qué te dijo?

F:-Que sí, que podía subir un video a *Youtube*, pero ella no sabe cómo y yo tampoco.

Yo:-¿Sobre qué harías videos?

F:-No sé, una vez intenté hacer un *Slime*, hice un video pero quedó en la cámara y me dijo mi hermana que si vos lo subís después te buscan.

Yo:-Sí, es medio peligroso.

F:-Sí, eso me dijeron.

Yo:-¿Tus papás te ponen en penitencia?

F:-No. Cuando peleamos muchas veces con mi hermana si, nos retan

Yo:-Y cuando las retan ¿les sacan la tecnología?

F:-No, la tecnología no nos la sacan, como que nos retan y no nos dejan usar la tecnología por un día o no nos dejan salir a jugar.

Yo:-¿Y ahí qué hacés, te enojas?

F:-El otro día tenía que estudiar y lo apagué.

Yo:-¿Vos sola decidiste apagarlo mientras estudiabas?

F:-Sí, porque me saque un satisfactorio en matemática y mi mamá me dijo que si no avanzaba en la primaria me iba ir mal en la secundaria.

Yo:-¿Y lo cumplís o no?

F:-Como que a veces agarro el celular. Cuando no tengo tarea, lo agarro. Pero cuando tengo, la hago y después mi mamá me dice que puedo usarlo y lo agarro.

Yo:-¿Tenés Internet en las dos casas?

F:-No, en una tengo.

Yo:-¿Y en la que no tenés Internet te aburrís o jugas con otras cosas?

F:-Juego a otras cosas. Por ahí mi hermana está con la *tablet* y yo me pongo a jugar con las muñecas.

Yo:-¿Cuál es el momento del día en el que más consumís las tecnologías?

F:-A la tarde porque voy al colegio a la mañana.

Yo:-¿Haces algún deporte?

F:-Sí, básquet y natación.

Yo:-¿Y ves videos sobre básquet y natación en *Youtube*?

F:-No.

Yo:-¿Podes llevar el celular a la escuela?

F:-No, la primaria no puede llevar celular hasta séptimo.

Yo:-¿Y ven películas o usan computadoras en la escuela?

F:-Sí, tenemos computación y si no cuándo fue la inauguración del partido de Argentina nos dejaron verlo en la escuela. Por ahí vemos películas y después hablamos, dibujamos sobre lo que vimos en la peli.

Yo:-¿Y en el aula no tienen computadoras?

F:-No.

Fecha de la entrevista: 22/07/2018

Nombre del niño/a: Florencia

Persona que realizó la entrevista: Matías (medio hermano)

Denominación en Planilla de Datos: Niñez escolar 9 años de edad

¿Podrías contarme a qué o con qué juega Florencia en su casa?

-Florencia vive la mitad de la semana con mi papá y la otra mitad con su mamá. Cuando vive con la madre está en Sauce Viejo y tiene un amplio patio, es mucho más seguro. Entonces ahí anda en bicicleta con los amigos y tiene más vida al aire libre. Después cuando está en lo de mi papá, cada tanto va a la plaza pero no tan seguido. Hace una vida más hogareña.

En lo de mi papá usa mucho más tecnología que cuando está de su madre, porque tiene menos chance de salir a jugar al patio o a una plaza.

¿Cuenta con alguna tecnología propia?

-Dolores la hermana más grande de Flor tiene 13 años y rompió sin querer su *tablet* entonces a Flor le dieron un celular que lo usa para ver videos en *Youtube* o también para buscar cosas cuando hace la tarea, también tiene varios juegos.

Ella se da un montón de mañas, por ahí está aburrida y se pone a interactuar con algún dispositivo y así por ejemplo aprendió a usar la calculadora, que fue el gran descubrimiento.

¿La pone en penitencia o castigan por realizar un alto consumo de los dispositivos digitales?

-Mi papá la vive retando y le dice que no vea tanta televisión o cuando es de noche le dice que lo apague, pero Florencia no le da mucha importancia aparte en la casa de mi papá tienen tres o cuatro televisores, entonces si se está usando uno, ella se va a otra pieza y utiliza otro.

¿Utiliza Internet para realizar las tareas escolares?

-Sí, por lo general usa *Google* para buscar cosas y la calculadora.

FICHAJE

Nombre del niño/a: Juan Ignacio

Género: F M X

Edad del niño/a: 10 años

Zona de Santa Fe en la que vive: Aires del Llano, Santo Tomé

Nombre del tutor o adulto a cargo: Milagros (hermana)

Edad del tutor o adulto a cargo: 24 años

Ocupación: Estudiante

Educación:

- educación primaria incompleta
- educación secundaria incompleta
- educación secundaria completa
- educación universitaria incompleta
- educación universitaria completa X
- educación posgrado incompleta
- educación posgrado completa

Nombre del niño/a: Juan Ignacio

Fecha de la observación en la casa: 15/07/18 (domingo)

Tiempo de observación: Tres horas y media (16:00 a las 19:30)

Denominación en Planilla de Datos: Niñez escolar, 10 años de edad

Domingo 7 de julio. El día estaba soleado. Llegué a la casa de Juan Ignacio alrededor de las 16 horas. Cuando ingresé al hogar; su madre estaba terminando de secar los platos; su hermana, Milagros, veía televisión y él junto a Valentín, su hermano mayor, jugaban al fútbol en el patio de su casa. Hacía un rato que estaban jugando al fútbol porque Valentín le ganaba 4 a 2 a Juan. Los saludé de lejos, pero su hermana Milagros cortó el partido para contarles porque estaba en su casa. Ellos se miraron y continuaron jugando. Luego de unos quince minutos, seis niños en bicicleta se acercaron hasta el patio de la casa del niño y lo invitaron a jugar al fútbol en la cancha principal del *country*. Automáticamente él cortó el juego y lo invitó a jugar con sus amigos. Valentín le negó la invitación ya

que le dijo que iba a ir un amigo a su casa y ya estaba por llegar.

Juan le dijo a sus amigos: "Ahí voy, banquen que le avisó a mi mamá", corriendo se fue a la cocina y le avisó a su madre. A lo que ella le respondió "Bueno, pero llevá el celular por cualquier cosa que pasé". Juan agarró la bicicleta, plata y su *smartphone* y se fue pedaleando con sus amigos hasta la cancha situada en la entrada del *country*.

Cada uno iba en su bicicleta, mientras andaban, uno de los chicos ingresó a Spotify desde su *smartphone* para poner música, al mismo tiempo, algunos hablaban sobre el *Fortnite* (videojuego) y los trucos necesarios para poder avanzar los niveles y otros se sacaban selfies. Una vez que llegaron a la cancha tiraron todas las bicicletas en el césped y escucharon canciones de Paulo Londra, mientras que otros hablaban entre sí y usaban sus *smartphones* para mirar historias en *Instagram*. Luego de 10 minutos decidieron jugar un partido de fútbol. Uno de ellos era el que dirigía el grupo y tomaba las decisiones en cómo se conformaba cada equipo. Pasada la media hora de juego, los chicos estaban cansados y decidieron ir a merendar al bar del *country*. Los siete se sentaron en una mesa, cada uno revisaba su *smartphone* y miraban las historias y fotos en *Instagram*..

-¿Viste cuántos me gusta tiene Gonzalo en esta foto?- preguntó León a Juan.

-¿Cuántos?- respondió.

-87.

-Re poquitos- dijo Homero. Yo llegué a tener 150.

-Y yo 200- agregó otro.

Mientras esperaban que los atiendan en el bar.

-*Selfie*- dijo Renato y todos posaron para la foto -ahora cuando me traigan la comida voy hacer un vivo- mientras continuaban charlando sobre *Instagram*.

Una vez que les trajeron la comida, Renato comenzó hacer el vivo por *Instagram*. Al comienzo no hablaba ya que esperó que haya bastantes seguidores para comenzar a conversar. Durante esos minutos, sus amigos lo cargaban porque solo dos personas habían ingresado al vivo, pero más tarde logró llegar a veinte. Las personas que ingresaron a ver el video eran compañeros y amigos del colegio y del club. Durante el vivo filmó lo que estaba comiendo cada uno de los niños en el bar y respondían preguntas que les hacían sus amigos y amigas.

Siendo ya las 17:30 una de las madres de los chicos lo llamó por teléfono para decirle que vuelva a su casa porque ya era tarde. El niño le contó al resto que se tenía que ir y todos terminaron haciendo lo mismo. Cuando Juan llegó a su casa, su mamá le ordenó que se fuera a bañar. Una vez que se bañó, se puso a jugar con la PlayStation al *Fortnite* durante una hora. Me retiré justo en ese momento, aproximadamente a las 19:30 horas.

Encuesta semi-estructural

1- El niño/a ¿Asiste a una institución escolar?

- ☒ **Sí. ¿Cuál? Colegio Inmaculada Concepción X**
- ☐ **No**

2-¿Tiene hermanos?

- ☒ **Sí (pase al punto 3) X**
- ☐ **No (pase al punto 4)**

3-¿Vive con ellos?

- ☒ **Si X**
- ☐ **No**

4- ¿Posee PC, Notebook o Netbook?

- ☒ **Si X**
- ☐ **No**

5- ¿Posee conexión a Internet en su casa?

- ☒ **Si X**
- ☐ **No**

6- ¿Tiene acceso a internet en otro lugar?

- ☐ Si. ¿Cuál? _____
- ☐ No X

7- ¿A cuáles de los siguientes artefactos tecnológicos tiene acceso? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Televisor X
- ☐ PC de escritorio X
- ☐ Notebook X
- ☐ Netbook
- ☐ Teléfono celular X
- ☐ Videojuegos. Especificar: Fortnite, FIFA. X
- ☐ Otros: _____

8- ¿El niño/a cuenta con algún aparato tecnológico propio?

- ☐ Si. ¿Cuál/Cuáles? Celular X
- ☐ No.

9- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a usando dispositivos móviles por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

10- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a mirando televisión por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

11- ¿En qué momento del día consume con mayor frecuencia los artefactos tecnológicos?

- ☐ Mañana
- ☐ Tarde X
- ☐ Noche

12- ¿Cuáles de las siguientes redes sociales o aplicaciones utiliza en su hogar el niño/a? (puede marcar más de una opción)

- ☐ YouTube X
- ☐ Facebook
- ☐ Snapchat
- ☐ Baby TV
- ☐ Instagram X
- ☐ Netflix
- ☐ Tumblr
- ☐ Skype
- ☐ No utiliza
- ☐ Otros: _____

13- Al momento de jugar o esparcirse ¿qué prefiere hacer el niño/a en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Jugar juegos de mesa
- ☐ Jugar con juegos electrónicos (Candy Crush, Minecraft, etc).
- ☐ Armar rompecabezas
- ☐ Jugar con cartas
- ☐ Jugar con peluches
- ☐ Jugar con muñecos/as
- ☐ Jugar con Autos
- ☐ Leer
- ☐ Mira televisión / películas X
- ☐ Jugar a la pelota X
- ☐ Disfrazarse
- ☐ Dibujar
- ☐ Jugar con videojuegos Especificar cuáles: Fortnite X
- ☐ Pintar
- ☐ Otros: _____

14- Cuando el niño/a está con los hermanos o recibe visitas, ¿a qué juegan? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Juegos de mesa
- ☐ Juegos electrónicos utilizando computadora, celular, Playstation, Wii X
- ☐ Rompecabezas
- ☐ A las cartas
- ☐ Con peluches
- ☐ Con muñecos/as
- ☐ Con autos
- ☐ A la pelota X
- ☐ A disfrazarse
- ☐ Dibujar
- ☐ Pintar
- ☐ Videojuegos X
- ☐ A la escondida
- ☐ A la tocada
- ☐ Otros: _____

15- ¿Controla el uso de aparatos tecnológicos que realiza el niño/a?

- ☐ Siempre
- ☐ Generalmente X
- ☐ A veces
- ☐ Pocas veces
- ☐ Nunca

16- ¿Qué usos le da el niño/a los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Entretenimiento – juego X
- ☐ Trabajo
- ☐ Comunicación (e-mail, redes, Skype, etc) X

- Apoyo a las tareas escolares X
- Otros: _____

17- El tutor/adulto ¿utiliza tecnologías en el hogar?

- Si X
- No

18- ¿Cuáles de las siguientes tecnologías utiliza el adulto/tutor en el hogar? (puede marcar más de una opción)

- Televisor X
- PC de escritorio
- Notebook X
- Netbook
- Teléfono celular X
- Videojuegos. Especificar: _____
- Otros: _____

19- ¿Para qué utiliza el adulto/tutor los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- Entretenerse/jugar X
- Trabajar X
- Comunicarse (e-mail, redes, Skype, WhatsApp etc) X
- Apoyo a las tareas escolares del niño/a X
- Estudiar
- Informarse
- Leer
- Otros: _____

Nombre del niño/a: Juan Ignacio

Fecha de la observación en el consultorio: 21/07/18 (sábado)

Tiempo de observación en el consultorio: 15 minutos (14:00 a 14:15)

Denominación en Planilla de Datos: Niñez escolar, 10 años de edad

Juan Ignacio ingresó al consultorio, se sentó en el sillón y se acomodaba el pelo mientras yo le pedía que cuente cuáles son las principales tecnologías que utiliza en su hogar.

J:-La Play. Respondió sin dudar.

Yo:-¿Esa es la principal?

J:-Sí.

Yo:-¿Y el celu?

J:-Sí también, pero lo uso más para comunicarme con mis papás.

Yo:- ¿Tenés redes sociales?

J: - Sí.

Yo:-¿Cuáles? ¿Facebook?

J:-No, Instagram.

Yo:-¿Solo esa?

J:-Sí- asentó con la cabeza.

Yo:-¿Y para qué lo usas?

J:-Para ver fotos e historias.

Yo:-¿Hacés vivos?

J:-Sí.

Yo:-¿Cómo es eso?

J:-Nos filmamos con nuestros amigos y respondemos preguntas que nos hacen.
Yo:-¿A qué juegan con tus amigos?
J:-A veces nos juntamos con chicas, jugamos y hablamos.
Yo:-¿Cuándo se juntan usan los celulares o juegan a algo?
J:-Algunas veces jugamos a la pelota y otras a la Play.
Yo:-Principalmente a la Play¿a qué juego juegan?
J:- Al *Fortnite*.
Yo:-¿La compu para qué las usas?
J:-Para hacer cosas de la escuela.
Yo:-¿Mirás series/películas?
J:-Sí, "La Casa de Papel".
Yo:-¿Vos te aburrís en tu casa?
J:-Sí.
Yo:-¿Y qué haces para divertirte?
J:-Nada, me pongo a dibujar o jugar a la pelota solo.
Yo:-¿Tenés celular propio?
J:-Sí.
Yo:-¿Desde qué edad?
J:-Desde los 10.
Yo:-¿Vos se lo pediste a tus papás o ellos te lo dieron?
J:-No, se los pedí.
Yo:-¿Y qué te dijeron?
J:-Que sí pero que tenga cuidado para usarlo.
Yo:-¿Controlan lo que vos haces con el celular?
J:-Más o menos. Algunas veces cuando hago algo mal sí.
Yo:-¿Y vos cómo sabés que te lo controlan? ¿te lo agarran y lo revisan?
J:-No, me lo piden y me lo revisan.
Yo:-Si vos tenés que elegir entre la Play, la computadora, el televisor o el celular ¿cuál preferís?
J:-El celular.
Yo:-¿Por qué?
J:-Porque lo uso para comunicarme con mi papá y eso.
Yo:-¿Mirás televisión?
J:-Sí.
Yo:-¿Qué mirás?
J:-Fútbol y el noticiero algunas veces cuando comemos en mi casa.
Yo:-¿Ves todos los días televisión?
J:-Más o menos. Cuando comemos y a la tarde un poco miro los partidos de fútbol.
Yo:-¿Y el celular lo usas todos los días?
J:-Sí.
Yo:-¿Lo llevás a la escuela?
J:-Sí.
Yo:-¿Y en la escuela qué te dicen respecto al uso del celular?
J:-Lo uso apenas salgo o si no cuando hacemos un trabajo para buscar en *Google*.
Yo:-¿Y ahí vos preguntás si lo podes usar en la clase?
J:- Sí.
Yo:-¿Tus amigos también tienen redes sociales?
J:-Sí, pero *Instagram* no más.
Yo:-¿Por qué?
J:-Porque *Facebook* te pueden *hackear* la cuenta así no más.
Yo:-¿*Snapchat*?
J:-Sí, más o menos. Yo no tengo.
Yo:-¿Por?
J:-No sé. No me divierte.
Yo:-¿Y el tema de los vivos cómo es?
Yo:-Cuándo van tus amigos a tu casa ¿a qué juegan?
J:- Al "Monopoly", jugamos con juegos de mesa, al fútbol o al cuarto oscuro también.
Yo:-¿Andan en bicicleta?
J:-Sí.
Yo:-¿Qué buscas en Internet solo la tarea u otras cosas?
J:-Cuando pasa algo raro o con algún famoso lo busco para ver qué pasó.

Yo:-¿Te gustaría ser *youtuber*?

J:-No, subir cosas de fútbol eso sí, pero también el juego que yo uso, el "Fornite" ese sí me gustaría hacer.

Yo:-¿*Instagramer* te gustaría ser?

J:-Sí.

Yo:-¿Seguís a algún famoso en las redes?

J:-Sí, a los *youtubers* que suben cosas, a Williams Rex a Rodrigo Fernández y después muchos más.

Yo:-¿Y en *Instagram*?

J:-También sigo a Messi, Ronaldo y Neymar y todos esos que son famosos.

Yo:-¿A vos te gusta estar a la última moda teniendo el celular más nuevo?

J:-No, no me gusta.

Yo:-¿Con que tenga Internet está bien?

J:-Sí y pueda sacar buenas fotos.

Yo:-¿Escuchás música con el celular?

J:-Sí, escucho *Trap* de Estados Unidos "X Tentación" y acá en Argentina a Paulo Londra.

Fecha de la entrevista: 22/07/2018

Nombre del niño/a: Juan Ignacio

Persona que realizó la entrevista: Milagros (hermana)

Denominación en Planilla de Datos: Niñez escolar, 10 años de edad

¿Podrías contarme a qué o con que juega Juan Ignacio en su casa?

-Juani juega con los amigos y al fútbol los fines de semana. En la semana está todo el día en casa porque sale tarde de la escuela (a las 16:00) y después entrena una hora al fútbol y llega a casa a las 7 de la tarde. Ahí se baña y se pone a jugar a la Play hasta la hora de cenar. La *PlayStation* junto con el celular es la principal tecnología que utiliza. Ahora hay un juego que se llama *Fortnite* y está de moda, todos los nenes juegan. Es un videojuego que se juega en grupo, hasta cuatro jugadores, en los que tienes que luchar contra zombis, cuidar objetos, armar fortificaciones y vas superando niveles. Al principio se jugaba solo con la Play, pero ahora se puede jugar desde la computadora y el celular. Encima lo que tiene el juego es que te puedes hacer video llamada y jugas con personas de diversas partes del mundo. Entonces pasan horas jugando con sus amigos. Por ejemplo llega el fin de semana y por lo general no se junta muchos con los amigos, sino que se le pasan todos conectado en sus casas jugando en línea. El celular también lo usa todo el día. Tiene un teléfono propio y lo lleva a la escuela pero solo lo usa para avisar que lo busquen o cuando sale del colegio porque no te lo dejan usar para nada, ni el recreo. Si te ven usándolo en clases te lo sacan. Con el celular suele ver videos en *Youtube* sobre el juego *Fortnite* y después mira a Jordi Elias (*youtuber*) y a otros que es de Estados Unidos y que se burla de la gente. Ahí mis papás se lo prohibieron mirar porque hace canciones sobre sexo y droga.

¿Y con sus amigos, primos y hermanos?

-Con los amigos juegan a la Play y hacen vivos en *Instagram*. Durante el día juegan a la pelota y andan en bici. Con los primos, si generalmente está con un amigo, se pone a jugar con él a la Play pero si está solo, él se pone a jugar con los primos. Lo que pasa también es que son más chicos y él se aburre un poco. Y con mi otro hermano (Valentín) uno se pone a jugar en la computadora y el otro con la *PlayStation*. Cada uno juega a lo suyo. Pero después también juegan juntos más que nada los sábados y domingos, después de comer se ponen a jugar a la pelota.

¿Cuenta con alguna tecnología propia?

-Sí, el celular. Lo tiene hace 3 años porque él lo pidió. Él quería un *iPhone 5* y se lo compraron. Al principio le dieron uno que no era el *iPhone* y el insistía en que quería ese celular. Después se lo terminaron comprando, pero cuando se lo regalaron ya no lo quería porque era chico y todos sus amigos estaban usando teléfonos con pantalla más grande. Jodió tanto que lo consiguió, pero él solo se terminó dando cuenta de que ese celular se tildaba y tenía poca memoria en relación al *iPhone*. Entonces de ahí empezó a pedir el *iPhone 6* y se lo regalaron y ahí estaba conforme porque es grande y bueno. Todos los amigos tienen teléfono propio y lo usan para ver *Instagram*, para hablar en los grupos de *WhatsApp* y ahí organizan salidas. Y después lo utilizan en la escuela para avisar que los busquen.

¿Tiene redes sociales?

-Sí, tiene *Instagram* y *Sarahah*. Y él con sus amigos están pendientes de la cantidad de seguidores, saben a qué hora subir las fotos para obtener más cantidad de *likes*, saben poner la cuenta en privada y las últimas actualizaciones. Ahora está de moda interactuar en las historias, vos podés elegir que te punteen o que te digan que piensan de vos. Entonces cada uno contesta la votación. Por ejemplo 10 puntos me caes re bien, 6 me caes más o menos. También le pasó que le *hackearon* la cuenta y le hicieron un *Instagram* trucho.

¿Cómo reaccionaron tus papas?

-Cuando le hicieron el *Instagram* trucho se reían. Después todos los amigos denunciaron la cuenta y se la dieron de baja. Él ponía en su *Instagram* verdadero: "cuenta trucha (la nombraba) y pedía que denuncien". Pero cuando le *hackearon*, se enteraron un tiempo después y se preocuparon.

¿Tus padres lo controlan en relación a lo que ve o hace?

-Mi mamá tiene cargada la tarjeta de crédito a la Play para comprar los juegos, entonces ella le controla lo que compra. Hay cosas que salen 6, 7 dólares pero una vez compró un juego de 70 dólares, entonces las compras se las controlan. Y en relación a los que son las redes sociales, Juani tiene su propio celular y mi mamá tiene la contraseña de su teléfono y la de *Instagram*. No le revisa nada, pero una vez él bloqueó a toda la familia de las historias de *Instagram* y ahí mis papás hablaron con él de que eso estaba mal y no lo tiene que hacer.

¿Realiza las tareas escolares por medio de las tecnologías digitales? ¿Cuál principalmente?

-Sí, generalmente usa el celular para hacer la tarea porque lo tiene más al alcance y le resulta más cómodo. Usa la calculadora o busca en *Google* cómo hacer las cosas. La computadora la emplea si está con algún compañero y si tienen que realizar un trabajo grupal. También la utiliza para realizar tareas complementarias pertenecientes a la red virtual del colegio. Cada curso tiene un usuario y contraseña. Los chicos ingresan al sistema y allí se encuentran cargadas todas las materias y dos libros virtuales. A él en el colegio le designan una actividad del libro virtual, entonces ingresa al campus realiza la actividad y la sube al sistema. Una vez que se sube queda registrado en la página que él hizo la tarea virtual.

¿Cuál es tu opinión acerca del consumo que realiza él frente a las tecnologías digitales?

-Yo le digo que no use tanto la *PlayStation*, porque cuando él usa el celular pone música, te charla mientras habla con los amigos o mira un video en *Youtube*. Pero con la Play se emboba. Llega a mi casa a las 19:00 horas se baña y se pone a jugar hasta la cena. Una vez que terminamos de comer, se queda jugando dos horas más. Esta semana de vacaciones se quedaba hasta las 5 de la mañana jugando en línea con otros chicos. Si pierde se pone re violento, te trata mal o se enoja con todos nosotros por haber perdido la partida. Ahí mis papás lo retan y le dicen que le van a sacar la Play, pero nunca lo hacen, y si se la sacan lo hacen un rato. También es el más chico le dicen "te vamos a sacar la Play" y él ya sabe que no lo van hacer. Pero cuando llega a casa, tiene que hacer la tarea y encima no estuvo en todo el día es una lucha porque quiere ponerse a jugar y ahí mi mamá pone orden.

FICHAJE

Nombre del niño/a: Milena

Género: F X M

Edad del niño/a: 10 años

Zona de Santa Fe en la que vive: Norte

Nombre del tutor o adulto a cargo: Lorena (mamá)

Edad del tutor o adulto a cargo: 36 años

Ocupación: Empleada doméstica

Educación:

- educación primaria incompleta
- educación secundaria incompleta
- educación secundaria completa X
- educación universitaria incompleta
- educación universitaria completa
- educación posgrado incompleta
- educación posgrado completa

Nombre del niño/a: Milena

Fecha de la observación en la casa: 3/07/18 (martes)

Tiempo de observación: Una hora y media (de 17:30 a 19:00)

Denominación en Planilla de Datos: Niñez escolar, 10 años de edad

Martes 3 de Julio. Llegué a la casa de Milena alrededor de las 17:30 horas. Ella se encontraba jugando al FLIV en la PC de escritorio ubicada en el living-comedor de la casa. La niña jugaba a “Papa’s Pizzeria”, “Cinderella Dressup”, “Zombie Demolisher” y otros juegos más, por momentos ponía pausa para agarrar su *smartphone* y hablar por *WhatsApp* con sus compañeros del curso, luego continuaba jugando. Mientras se entretenía con la computadora y el celular, el televisor se encontraba prendido, por lo tanto Milena consumía múltiples pantallas al mismo tiempo. A su vez su madre, aprovechaba para ordenar la casa y lavar ropa. Milena estuvo 20 minutos entreteniéndose con dichos aparatos tecnológicos hasta que Lorena le propuso merendar y después repasar para la prueba de Ciencias Naturales que tenía el día miércoles.

Ella aceptó y se sentó junto a su madre a merendar mientras miraban la película “Up: una aventura de altura” por el televisor. Por momentos Milena se distraía utilizando el *smartphone* y después continuaba comiendo y mirando el film. Luego de media hora, Lorena le dice a su hija que traiga los útiles de la escuela que le iba a tomar lección.

La niña buscó su carpeta, el libro y se sentó junto a su madre en la mesa del comedor.

Lorena agarró los apuntes y le comenzó hacer preguntas acerca del proceso de fotosíntesis. Milena estuvo 20 minutos explicándole a su mamá el resumen que había realizado, cuando finalizó su madre le dijo que sabía explicar muy bien la temática a tratar, aunque también le señaló que debía repasar con mayor precisión algunas partes para que le vaya bien en la prueba que tenía el día siguiente.

Me retiré siendo las 19:00 horas cuando Lorena terminó de tomarle la lección a Milena.

Encuesta semi-estructural

1- El niño/a ¿Asiste a una institución escolar?

- Si. ¿Cuál? JN BIALIK X
- No

2-¿Tiene hermanos?

- Si (pase al punto 3) X
- No (pase al punto 4)

3-¿Vive con ellos?

- Si X
- No

4- ¿Posee PC, Notebook o Netbook?

- ☐ Si X
- ☐ No

5- ¿Posee conexión a Internet en su casa?

- ☐ Si X
- ☐ No

6- ¿Tiene acceso a internet en otro lugar?

- ☐ Si. ¿Cuál? Casas ajenas X
- ☐ No

7- ¿A cuáles de los siguientes artefactos tecnológicos tiene acceso? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Televisor X
- ☐ PC de escritorio X
- ☐ Notebook
- ☐ Netbook
- ☐ Teléfono celular X
- ☐ Videojuegos. Especificar:
- ☐ Otros: _____

8- ¿El niño/a cuenta con algún aparato tecnológico propio?

- ☐ Si. ¿Cuál/Cuáles? Celular y computadora X
- ☐ No.

9- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a usando dispositivos móviles por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día X
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

10- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a mirando televisión por día?

- ☐ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

11- ¿En qué momento del día consume con mayor frecuencia los artefactos tecnológicos?

- ☐ Mañana
- ☐ Tarde X
- ☐ Noche

12- ¿Cuáles de las siguientes redes sociales o aplicaciones utiliza en su hogar el niño/a? (puede marcar más de una opción)

- ☐ YouTube X
- ☐ Facebook
- ☐ Snapchat

- ☐ Baby TV
- ☐ Instagram
- ☐ Netflix X
- ☐ Tumblr
- ☐ Skype
- ☐ No utiliza
- ☐ Otros: _____

13- Al momento de jugar o esparcirse ¿qué prefiere hacer el niño/a en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Jugar juegos de mesa
- ☐ Jugar con juegos electrónicos (Candy Crush, Minecraft, etc). Especificar: FLIV X
- ☐ Armar rompecabezas
- ☐ Jugar con cartas X
- ☐ Jugar con peluches
- ☐ Jugar con muñecos/as X
- ☐ Jugar con Autos
- ☐ Leer
- ☐ Mira televisión / películas X
- ☐ Jugar a la pelota
- ☐ Disfrazarse
- ☐ Dibujar
- ☐ Jugar con videojuegos Especificar cuáles: Juegos online X
- ☐ Pintar
- ☐ Otros: Andar en bicicleta

14- Cuando el niño/a está con los hermanos o recibe visitas, ¿a qué juegan? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Juegos de mesa
- ☐ Juegos electrónicos utilizando computadora, celular, PlayStation, WII X
- ☐ Rompecabezas
- ☐ A las cartas
- ☐ Con peluches
- ☐ Con muñecos/as
- ☐ Con autos
- ☐ A la pelota
- ☐ A disfrazarse
- ☐ Dibujar
- ☐ Pintar
- ☐ Videojuegos
- ☐ A la escondida
- ☐ A la tocada
- ☐ Otros: Andar en bicicleta

15- ¿Controla el uso de aparatos tecnológicos que realiza el niño/a?

- ☐ Siempre
- ☐ Generalmente
- ☐ A veces X
- ☐ Pocas veces
- ☐ Nunca

16- ¿Qué usos le da el niño/a los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Entretenimiento – juego X
- ☐ Trabajo
- ☐ Comunicación (e-mail, redes, Skype, etc) X
- ☐ Apoyo a las tareas escolares
- ☐ Otros: _____

17- El tutor/adulto ¿utiliza tecnologías en el hogar?

- ☐ Si X
- ☐ No

18- ¿Cuáles de las siguientes tecnologías utiliza el adulto/tutor en el hogar? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Televisor X
- ☐ PC de escritorio
- ☐ Notebook
- ☐ Netbook
- ☐ Teléfono celular X
- ☐ Videojuegos. Especificar: _____
- ☐ Otros: _____

19- ¿Para qué utiliza el adulto/tutor los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Entretenerse/jugar X
- ☐ Trabajar
- ☐ Comunicarse (e-mail, redes, Skype, WhatsApp etc) X
- ☐ Apoyo a las tareas escolares del niño/a
- ☐ Estudiar
- ☐ Informarse X
- ☐ Leer X
- ☐ Otros: _____

Nombre del niño/a: Milena

Fecha de la observación en el consultorio: 27/07/18

Tiempo de observación en el consultorio: 31 minutos (15:21 a 15:52)

Denominación en Planilla de Datos: Niñez escolar, 10 años de edad

Milena ingresó al consultorio conmigo, se sentó en el sillón y comenzamos a hablar

Yo:-¿Qué conoces de todo lo que hay acá?

M:-A mí me gustan muchas cosas. Me gusta jugar al *Fliv* (página de juegos *online*) también me gusta jugar a juegos de chicas y de chicos.

Yo:-¿A qué juegos de chicas y cuáles de chicos jugas?

M:-Hay juegos de chicas para pintar y los de chicos juego a los autos. Con el *Fliv* juego a todos los juegos que hay. También veo “Simona” (serie televisiva) y escucho música.

Yo:-¿Vos tenés celular o tus papás te lo prestan?

M:-Yo tengo.

Yo:-¿Hace cuánto tiempo?

M:-Me lo dieron a los 9 años.

Yo:-¿Y por qué te lo dieron?

M:-Porque yo a veces me quedaba sola en mi casa.
Yo:-¿Y tenés *WhatsApp*?
M:-Sí- asentó con la cabeza.
Yo:-¿Hablás con tus amigas por ahí?
M:-Sí.
Yo:-Cuando vos haces la tarea ¿usas el celular o buscás las cosas en el libro o la computadora?
M:-A veces los busco en la computadora o a veces en el celu. Si lo uso para hacer la tarea.
Yo:-¿A la escuela lo llevás?
M:-No, porque una vez lo llevé y me lo sacaron porque lo usé.
Yo:-¿En la tele qué ves?
M:-“Soy Luna” (serie televisiva), “Todo por mi hija” (serie televisiva), “100 días para enamorarse” (serie televisiva), Disney Channel (canal de televisión infantil) a veces Disney Junior (canal de televisión infantil) y “Tom y Jerry”(serie televisiva).
Yo:-Si vos tenés que elegir entre el celular, la computadora o el televisor ¿cuál preferís?
M:-El celular porque si no tengo wifi - se rió y no terminó la frase.
Yo:-¿Cómo es el tema si no tiene wifi no sirve?
M:-No- dijo ella y se rió.
Yo:-¿Y si el celular no tiene wifi para que lo usas?
M:-Para ver vídeos y escribir.
Yo:-¿Te sacás fotos?
M:-Sí.
Yo:-¿Tenés redes sociales?
M:-No.
Yo:-¿Nada?
M:-No, en la compu tengo pero es de mi mamá.
Yo:-¿No te dejan o no querés?
M:-No me deja porque dice que es peligroso y puede pasar algo.
Yo:-¿Y tus amigas tienen?
M:-Sí.
Yo:-¿Qué tienen?
M:-*Facebook* e *Instagram*
Yo:-¿En tu casa te aburrís?
M:-No.
Yo:-¿Qué hacés que no te aburrís?
M:-Conecto el teléfono al televisor o a veces me viene a visitar mi madrina que tiene *Netflix* y *Youtube*. Y otras veces juego con mi perro.
Yo:-¿Vos tenés hermanos/as?
M:-Sí.
Yo:-¿Y con ellos a qué jugás?
M:-Antes jugaba con mi hermana pero se mudó y jugábamos a la escondida y con juegos de mesa.
Yo:-¿Y con las tecnologías jugaban?
M:-No.
Yo:-Y cuando te juntas con tus amigas ¿usan el celular o juegan con otros juguetes?
M:-Jugamos a otras cosas, porque mi mamá me dice para qué invito a mis amigas si vamos a estar todo el día usando el teléfono.
Yo:-¿Y tenés algún aparato tecnológico que sea tuyo sola?
M:-Sí, el celular y la compu porque no tengo *tablet*.
Yo:-¿Y vos preferís la *tablet* o la compu?
M:-La *tablet*.
Yo:-¿Por qué?
M:-Porque todos mis compañeros tienen *tablets*.
Yo:-¿Y que celu tenés?
M:-No me acuerdo.
Yo:-¿Y estás conforme con ese o te gustaría tener otro mejor?
M:-Me gusta este porque es muy grande y me encanta porque ya me dieron un teléfono.
Yo:-¿Te gustan los *youtubers*? ¿quién te gusta?
M:-Lyna, Augus, Mel y Fercho.
Yo:-¿Te gustaría ser *youtuber*?
M:-Sí.
Yo:-¿Por qué?

M:-Porque me encanta *Youtube* y jugar a juegos como el "Minecraft" o al "Pou" y "Roblox".
 Yo:-¿Hay algo que tu mamá no te deje hacer con los aparatos tecnológicos?
 M:- Sí, yo estoy yendo a la escuela y me levanto a las 6 de la mañana. Como nos levantamos muy temprano mi mamá me dice a la noche que vea un video más así me puedo despertar al otro día para poder ir a la escuela.
 Yo:-¿Y series mirás?
 M:-Sí, "Soy Luna" y a veces "Violetta"
 Yo:-¿Y por dónde las ves? ¿sabés lo qué es *Netflix*?
 M:-Sí. Es para ver películas. En *Netflix* veo "Barbie" y "Soy Luna".
 Yo:-¿Tus papás te dejan ver de todo por medios de los aparatos tecnológicos?
 M:-Sí, pero hay escenas íntimas que no puedo ver. Eso es lo único que no me dejan ver.
 Yo:-¿Escuchas música?
 M:-Sí.
 Yo:-¿Y por dónde lo hacés?
 M:-Por el teléfono, el televisor y la computadora.

<u>Fecha de la entrevista:</u> 17/08/18 <u>Nombre del niño/a:</u> Milena <u>Persona que realizó la entrevista:</u> Lorena <u>Denominación en Planilla de Datos:</u> Niñez escolar, 10 años de edad
--

¿A qué juega Milena en su casa?

-Milena tiene dos bebotes que son sus juguetes preferidos, los tiene desde los 5 años y tienen nombre y apellido. Es como que si le faltan está muerta, ella pasa horas jugando con ellos. También juega al "Roblox", ve una chica que encuadra todo y hace cuadrados que está en *Youtube*. A Milena le gusta jugar con autos, a la pelota, con "Barbies", se disfraza o te inventa algo. Por ahí agarra unos colchones y arma una choza en la pieza o se va al patio y juega sola.

¿Qué mira en la televisión?

-Disney Channel es lo principal. Después mira películas, le gusta mucho "Frozen", "Los Increíbles". Mi hermana tiene *Netflix* y cuando viene a casa, Milena mira series ahí o pone *Youtube* y se pone a bailar.

¿Cuándo se junta con amigas/os se divierten con juegos tradicionales o utilizan las tecnologías?

-Por las fotos que mandan los padres, cuando va a jugar a lo de una amiga están siempre jugando en la computadora. Yo por lo general le digo que si invita una amiga a casa que jueguen con otras cosas más que pasar todo el tiempo con el celular.

¿Cuál es la tecnología que principalmente utiliza?

-El celular es lo que principalmente utiliza, a cualquier lugar que vamos pide la contraseña de Wifi para conectarse.

Ella tiene celular propio por un tema de seguridad ya que es la primera en llegar a casa y tiene llave propia. El celular se lo empezamos a dar para avisar que ya había entrado ya a la casa por una cuestión de seguridad, por esa razón empezó a tenerlo.

¿Controlás lo que consume y el tiempo que lo realiza?

-Sí, le reviso todo el celular. Todo: mensajes, *WhatsApp*, llamadas, fotos y videos.

¿Y ella sabe?

-No, se ríe. No, no sabe. A la noche se lo agarro y le reviso todo.

¿Las amigas/as de ella tienen?

-Me dijo que sí que sus compañeros también tienen. Seguro que deben tener, porque tiene un grupo de *WhatsApp* de 5to grado así que sí.

¿Y para qué lo usan al grupo?

-Por lo que leí para pelearse entre ellos.

¿En la escuela le dejan usar el celular?

-No, está prohibido. De hecho, el año pasado quedó castigada porque usó el celular en la escuela y se lo sacaron por una semana, y yo en ningún momento lo reclamé porque tenían razón. El celular no tiene que estar prendido en la escuela.

¿Emplean algún artefacto tecnológico para realizar la tarea?

-Sí, hacemos la tarea juntas porque ella tiene dislexia entonces hay que seguirla un poco más de lo normal. A veces hace la tarea con sus tías y utiliza principalmente *Google*. Como yo por ahí estoy trabajando, estudia con ellas.

¿Castigas a tu hija? ¿La pones en penitencia?

-Sí, por ahí la castigo, por ejemplo ella sabe que cuando llega del colegio tiene que sacar la vianda de la mochila y ponerla en la heladera. Si yo vuelvo de trabajar y ella no lo hizo, queda castigada 2 o 3 días sin celular o antes le prohibía ir a los cumpleaños, pero como ya esta mas grande y usa la tecnología todo el día, justamente la castigo con el celular.

¿Y lo cumplís?

-Sí, ella ya sabe que si incumple se lo saco. Al principio pensé que le iba a costar pero no hace escándalo, no se enoja ni nada. Tampoco lo pide.

FICHAJE

Nombre del niño/a: Victoria

Género: F X M

Edad del niño/a: 10 años

Zona de Santa Fe en la que vive: Colastiné

Nombre del tutor o adulto a cargo: Magdalena (tía)

Edad del tutor o adulto a cargo: 27 años

Ocupación: Estudiante

Educación:

- ☐ educación primaria incompleta
- ☐ educación secundaria incompleta
- ☐ educación secundaria completa
- ☐ educación universitaria incompleta
- ☒ educación universitaria completa X
- ☐ educación posgrado incompleta
- ☐ educación posgrado completa

Nombre del niño/a: Victoria

Fecha de la observación en la casa: 29/07/18 (domingo)

Tiempo de observación: Dos horas (16:00 a las 18:00)

Denominación en Planilla de Datos: Niñez escolar, 10 años de edad

Domingo 29 de julio. El día estaba soleado. Llegué a la casa de Victoria alrededor de las 16:00 horas. Cuando llegué a su hogar, ella estaba terminando de alistar su mochila con jugo, una pelota y galletitas para ir a jugar con Ludmila, su hermana menor y sus amigos, a la plaza del barrio. Antes de salir de su casa, su mamá Isabel, les advirtió a las niñas que se abriguen porque más tarde iba hacer más frío. Ellas le hicieron caso y antes de salir de su casa, cada una fue en busca de una campera. Una vez que ya estaban listas, las niñas e Isabel caminaron cuatro cuadras hacia la plaza del barrio. La plaza tenía tres hamacas y un tobogán, Victoria y Ludmila comenzaron a jugar en los juegos, mientras su madre descansaba y leía un libro bajo el sol.

Diez minutos después, Martín un amigo del barrio, fue a la plaza junto a su mamá y se sumó a jugar con las niñas. Luego asistieron Valentino y Camila, vecinos de Victoria, junto a sus padres. Los niños jugaban mientras que los adultos tomaban mate y charlaban entre sí.

Al principio los niños jugaron con los juegos de la plaza, pero después empezaron a entretenerse con una pelota que la trajo uno de ellos. Se la tiraban en las manos y al que se le caía perdía, luego a la tocada y a la escondida. Siendo las 17:00 los niños se sentaron junto a sus padres a comer galletitas, facturas y a tomar jugo, a su vez Martín que tenía su propio *smartphone* puso música desde *Youtube* y comenzaron a cantar canciones de Paulo Londra y Rombai, algunas veces se generaban discusiones entre ellos porque no se ponían de acuerdo acerca de la canción que deseaban escuchar, pero terminaban haciendo votación y el tema ganador era el que oían. Luego los niños se sentaron en ronda y comenzaron a ver videos de *Musically* por *Youtube*, a algunos les causaban risa, mientras que otros intentaban imitar las frases y los movimientos que se realizaban en el video. Así estuvieron alrededor de media hora hasta que el sol comenzó a caer y los padres de los niños les dijeron que ya era hora de regresar a sus hogares. Una vez que las niñas llegaron a su casa, prendieron el televisor, ingresaron a *Netflix* y decidieron ver la serie de Disney: "El Mundo de Riley". Cuando las niñas comenzaron a verla, su madre le exigió a Victoria que se vaya a bañar así después podría ir su hermana, pero la niña le dijo que iría una vez que terminara el capítulo, Isabel aceptó y las niñas continuaron viendo la serie. Una vez que finalizó, Ludmila decidió irse a bañar primera y Victoria comenzó ayudar a su madre a cocinar raviolos. La niña con un cuchillo se encargaba de separarlos de la caja para luego tirarlos al agua hirviendo para poder ser cocinados. Me retiré justo en ese momento, aproximadamente a las 19 horas.

Encuesta semi-estructural

1- El niño/a ¿Asiste a una institución escolar?

- ☐ Si. ¿Cuál? Escuela Primaria UNL X
- ☐ No

2-¿Tiene hermanos?

- ☐ Si (pase al punto 3) X
- ☐ No (pase al punto 4)

3-¿Vive con ellos?

- ☐ Si X
- ☐ No

4- ¿Posee PC, Notebook o Netbook?

- ☐ Si
- ☐ No X

5- ¿Posee conexión a Internet en su casa?

- ☒ Si X
- ☐ No

6- ¿Tiene acceso a internet en otro lugar?

- ☐ Sí. ¿Cuál? _____
- ☒ No X

7- ¿A cuáles de los siguientes artefactos tecnológicos tiene acceso? (puede marcar más de una opción)

- ☒ Televisor X
- ☐ PC de escritorio
- ☐ Notebook
- ☐ Netbook
- ☒ Teléfono celular X
- ☐ Videojuegos. Especificar: _____
- ☒ Otros: Tablet X

8- ¿El niño/a cuenta con algún aparato tecnológico propio?

- ☐ Sí. ¿Cuál/Cuáles? Tablet X
- ☒ No.

9- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a usando dispositivos móviles por

- ☒ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

10- ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño/a mirando televisión por día?

- ☒ Entre 1 a 3 horas por día X
- ☐ Entre 3 a 5 horas por día
- ☐ Entre 5 a 7 horas por día
- ☐ Entre 7 a 9 horas por día
- ☐ Más de 9

11- ¿En qué momento del día consume con mayor frecuencia los artefactos tecnológicos?

- ☐ Mañana
- ☒ Tarde X
- ☐ Noche

12- ¿Cuáles de las siguientes redes sociales o aplicaciones utiliza en su hogar el niño/a? (puede marcar más de una opción)

- ☒ YouTube X
- ☐ Facebook
- ☐ Snapchat
- ☐ Baby TV
- ☐ Instagram
- ☒ Netflix X

- ☐ **Tumblr**
- ☐ **Skype**
- ☐ **No utiliza**
- ☐ **Otros:** _____

13- Al momento de jugar o esparcirse ¿qué prefiere hacer el niño/a en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ **Jugar juegos de mesa X**
- ☐ **Jugar con juegos electrónicos (Candy Crush, Minecraft, etc). X**
- ☐ **Armar rompecabezas**
- ☐ **Jugar con cartas**
- ☐ **Jugar con peluches**
- ☐ **Jugar con muñecos/as**
- ☐ **Jugar con Autos**
- ☐ **Leer**
- ☐ **Mira televisión / películas X**
- ☐ **Jugar a la pelota**
- ☐ **Disfrazarse**
- ☐ **Dibujar**
- ☐ **Jugar con videojuegos Especificar cuáles:_____**
- ☐ **Pintar**
- ☐ **Otros:_____**

14- Cuando el niño/a está con los hermanos o recibe visitas, ¿a qué juegan? (puede marcar más de una opción)

- ☐ **Juegos de mesa**
- ☐ **Juegos electrónicos utilizando computadora, celular, PlayStation, Wii**
- ☐ **Rompecabezas**
- ☐ **A las cartas**
- ☐ **Con peluches**
- ☐ **Con muñecos/as X**
- ☐ **Con autos**
- ☐ **A la pelota X**
- ☐ **A disfrazarse**
- ☐ **Dibujar X**
- ☐ **Pintar X**
- ☐ **Videojuegos X**
- ☐ **A la escondida X**
- ☐ **A la tocada X**
- ☐ **Otros: Salir andar en bicicleta por el barrio X**

15- ¿Controla el uso de aparatos tecnológicos que realiza el niño/a?

- ☐ **Siempre**
- ☐ **Generalmente X**
- ☐ **A veces**
- ☐ **Pocas veces**
- ☐ **Nunca**

16- ¿Qué usos le da el niño/a los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Entretenimiento – juego X
- ☐ Trabajo
- ☐ Comunicación (e-mail, redes, Skype, etc)
- ☐ Apoyo a las tareas escolares X
- ☐ Otros: _____

17- El tutor/adulto ¿utiliza tecnologías en el hogar?

- ☐ Si X
- ☐ No

18- ¿Cuáles de las siguientes tecnologías utiliza el adulto/tutor en el hogar? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Televisor X
- ☐ PC de escritorio
- ☐ Notebook X
- ☐ Netbook
- ☐ Teléfono celular X
- ☐ Videojuegos. Especificar: _____
- ☐ Otros: _____

19- ¿Para qué utiliza el adulto/tutor los aparatos tecnológicos en su casa? (puede marcar más de una opción)

- ☐ Entretenerse/jugar X
- ☐ Trabajar X
- ☐ Comunicarse (e-mail, redes, Skype, WhatsApp, etc) X
- ☐ Apoyo a las tareas escolares del niño/a X
- ☐ Estudiar X
- ☐ Informarse X
- ☐ Leer
- ☐ Otros: _____

Nombre del niño/a: Victoria

Fecha de la observación en el consultorio: 01/08/18 (miércoles)

Tiempo de observación en el consultorio: 26 minutos (18:00 a 18:26)

Denominación en Planilla de Datos: Niñez escolar, 10 años de edad

Victoria ingresó sola al consultorio, se sentó en el sillón y comenzó a observar la habitación. El televisor se encontraba encendido en la serie "Sugar Rush", sobre la mesa había un auto a control remoto, ella lo tomó y comenzó a analizarlo. Así estuvo unos segundos, hasta que escuchó mi voz y rápidamente volvió a dejar el auto en el lugar que se encontraba anteriormente. Continuó observando el consultorio, miró el televisor y dijo en voz alta "Sugar Rush".

Luego de unos minutos ingresé a la habitación y le pedí que me contara a qué juega en su casa.

V:-En mi casa yo la llamo a mi vecina y andamos en bicicleta.

Yo:-¿Tenés televisión en tu casa?

V:-Sí.

Yo:-¿Tenés celular propio?

V:-No.

Yo:-¿Te gustaría tener uno?

V:-Sí.

Yo:-¿Y por qué no te dan un celular?
V:-Mi mamá dice que por ahora no, que cuando sea un poco más grande.
Yo:-¿En la tele qué ves?
V:-*Netflix* y *Youtube*.
Yo:-¿Y qué ves en *Netflix*?
V:-“*Jessie*” (serie), “*Sugar Rush*” (serie) y a veces películas.
Yo:-¿Cómo cuáles?
V:-“*Pato, pato, Ganzo*”, “*Las Aventuras de Héroes en Pijamas*” y “*Hotel Transilvania*”.
Yo:-¿Y en *Youtube* qué ves?
V:-Generalmente videos de Ivy (youtuber), “*Musically*” (aplicación para la creación de vídeos y transmisiones en directo) y “*Troom Troom*” (canal de Youtube)
Yo:-¿Seguís a *youtubers*?
V:-Sí, a Ivy y a Los Juguetes de Titi.
Yo:-¿Te gustaría ser *youtuber*?
V:-No, primero mi mamá no me deja y segundo no me gustaría tener una pantalla de celular todo el tiempo en la cara.
Yo:-¿Con quién haces la tarea?
V:-Sola y con la ayuda de mi mamá y mi papá.
Yo:-¿Usas Internet para resolver la tarea?
V:-Hay veces que uso el celular de mi mamá y entro a *Google*, busco cosas de la tarea y también uso el traductor para estudiar inglés.
Yo:-¿Y en la escuela usan tecnologías?
V:-Sí, tenemos computación.
Yo:-¿Llevan ustedes las computadoras o las tienen ahí?
V:-Están ahí, no nos dejan llevar celular a la escuela.
Yo:-¿Tus amigas tienen celulares?
V:-Sí.
Yo:-¿Y lo llevan a la escuela?
V:-No.
Yo:-¿Ven películas en la escuela?
V:-No, nos hacen trabajar en *Software* y nos dejan jugar a juegos que están en la computadora.
Yo:-¿Tu mamá te presta el celular?
V:-No mucho. Cuando salgo a jugar y estoy al aire libre, después me lo presta un rato pero si estoy mucho tiempo adentro de mi casa me dice que salga a tomar sol y a jugar con mis amigos en el patio.
Yo:-¿Tenés *tablet*?
V:-La tengo en la casa de mis abuelos y tiene tres juegos.
Yo:-¿Y con tus amigas a qué jugás?
V:-No invito muchas amigas a mi casa, pero jugamos en mi casa y con mi vecina. Y cuando mi vecina invita una amiga también juega conmigo.
Yo:-¿Y ven películas?
V:-Sí, y siempre salimos a andar bici.
Yo:-¿Y todas ven lo mismo?
V:-Una vez cada una elige o elegimos todas o hacemos sorteo.
Yo:-¿Vos te divertís o te aburrís en tu casa?
V:-Me divierto. Miro televisión, uso la *tablet* y tengo el patio. Y también tengo la vecinal y la plaza.
Yo:-¿Y la escuela te divierte o te aburre?
V:- Sí, tengo muchas amigas. Tengo cuatro.
Yo:-¿Tenés redes sociales?
V:-No, no me dejan.
Yo:-¿Querés tener?
V:-No.
Yo:-¿*Instagram*?
V:-No me gusta.
Yo:-¿*Facebook*?
V:-Tampoco.
Yo:-¿*Snapchat*?
V:-No.
Yo:-¿Y tus amigas tienen redes sociales?
V:-Sí. *Snapchat* si me gusta pero no me dejan comunicarme con las personas porque tienen miedo de que pase algo.

Yo:-¿Y si ustedes no juegan con tecnología, aparte de andar en bicicleta, qué hacen?
V:-Jugamos a la pelota y salimos a pasear.
Yo:-¿Y van solas o con alguien?
V:-No, vamos con mi vecina que tiene mi edad y con su hermana mayor.
Yo:-¿Y ahí a dónde van?
V:-A la plaza y nos encontramos con otros amigos
Yo:-¿Y se juntan todos ahí?
V:-Sí.
Yo:-¿Y ahí a que juegan?
V:-Nos hacemos chistes, andamos en bicicleta, nos juntamos y tomamos jugo.
Yo:-¿Quién te controla más con el tema de las tecnologías?
V:-Mi mamá.
Yo:-¿Te pone en penitencia?
V:- No- respondió mientras movía la cabeza de un lado hacia el otro.
Yo:-¿Y te dice que mires menos televisión?
V:-Sí.
Yo:-¿Y con tu hermana a qué jugás?
V:-A la generala, a las cartas y con la pelota.
Yo:-¿Y qué te gusta ver a vos en la televisión? ¿este te gusta?- haciendo mención a Sugar Rush.
V:-Jessi, me gusta.
Yo:-¿Querés ponerlo ahí?
Le dí el control remoto, ella sola fue al buscador de *Netflix* y escribió la palabra Jessi y puso la serie y la vimos durante unos minutos, luego le pregunté si escucha música me respondió que sí.
Yo:-¿Qué escuchás?
V:-“Abel Pinto”, “La Beriso” y rock internacional.
Yo:-¿Cómo por ejemplo?
V:-Los redondos.
Yo:-¿Y por dónde escuchas música?
V:-Lo busco en el celular de mi papá y lo busco en *Youtube*.
Yo:-¿Y en *Spotify*?
V:-¿Qué?
Yo:-*Spotify*, que es para escuchar música.
V:-No- y continuó viendo la serie.
Yo:-¿Haces algún deporte?
V:-Sí, tenis, frontón y natación.
Como el volumen del televisor se encontraba muy alto, en vez de bajarlo Victoria decidió frenar la serie para seguir charlando. Luego, comenzó a buscar *Youtube* en el televisor, pero como no se pudo ingresar le di mi *smartphone*.
Le comenté que iba a salir por unos minutos de la habitación en busca de algo para beber, ella aceptó y durante ese tiempo se quedó buscando en *Youtube* un video. En vez de escribir el nombre del video en el buscador de dicha plataforma, optó por activar el micrófono de *Google Chrome*, dijo la palabra “Musically” y de esa forma ella encontró el video que deseaba ver. Cuando regresé a la habitación me mostró el video.
Yo:-¿Y eso qué es?
Se sentó al lado mío y comenzó a mostrarme el video.
V:-Ponés una música y vos grabas el video pero no tenes que hablar. Y grabas y te aparece la canción.
Yo:-¿Y esto es una aplicación?
V:-Sí, es una aplicación y después puedes subir el video a *Youtube*.
Estuvimos viendo videos de *Youtube* realizados con el *Musically* por varios minutos, me mostró cuáles eran los más populares y los diversos actores que se han filmado utilizando dicha aplicación, para finalizar imitó uno de sus videos favoritos, repitiendo las frases e imitando los movimientos que realizaba el sujeto del video.

Fecha de la entrevista: 1/08/2018

Nombre del niño/a: Victoria

Persona que realizó la entrevista: Magdalena (tía)

Denominación en Planilla de Datos: Niñez escolar, 10 años de edad

¿A qué juega la niña en su casa?

-Victoria juega mucho con su hermana Ludmila y pasan bastante tiempo con sus amigos del barrio jugando al aire libre. Como viven en Colastiné y en el barrio se conocen entre todos las chicas suelen andar en bicicleta y van a la plaza.

¿Cuál es la principal tecnología que utiliza?

-Lo que principalmente utiliza Victoria es el televisor, ella ve dibujos animados, películas o series por Netflix. También tiene una *tablet* que se la regalaron sus abuelos y la usa en la casa de ellos, suele ver videos en *Youtube* o juega a juegos *online* y descargados. Cuando Victoria y Ludmila van a la casa de sus abuelos, pasan bastante tiempo usando las tecnologías y a mi hermana principalmente no le gusta mucho, ella prefiere que estén más al aire libre y a veces les pide a los abuelos de las niñas que no las dejen jugar tanto con la *tablet*.

¿Ustedes controlan lo que ella ve en la televisión, la computadora y en el celular? ¿cómo lo hacen?

-Sí, tratamos siempre de controlar lo que ven en los diferentes medios. Las chicas le suelen pedir el celular a sus padres y ellos se lo dan. Controlan mirando lo que hacen, para qué lo usan o qué videos miran.

¿Con quién hace la tarea? ¿utilizan Internet para poder resolverla?

-La tarea la hace sola, con su mamá o a veces yo la suelo ayudar. Victoria tiene un libro de clases y ahí le dan toda la tarea que debe realizar, si ella tiene alguna duda por ahí suele buscar en *Google* cosas que le facilitan la tarea como lo es el traductor para hacer la tarea de inglés. Ella me cuenta que si saca información de Internet, le hacen marcarlo en la carpeta y poner la fuente a la que pertenece, porque me contó que cuando leen la tarea en clases y dicen que la información es de internet siempre sacan de *Wikipedia* y prefieren que los alumnos investiguen la información en otros sitios webs.

¿La castigan o ponen en penitencia?

-No, sus padres la retan si se porta mal pero no la castigan.

Cuadro.