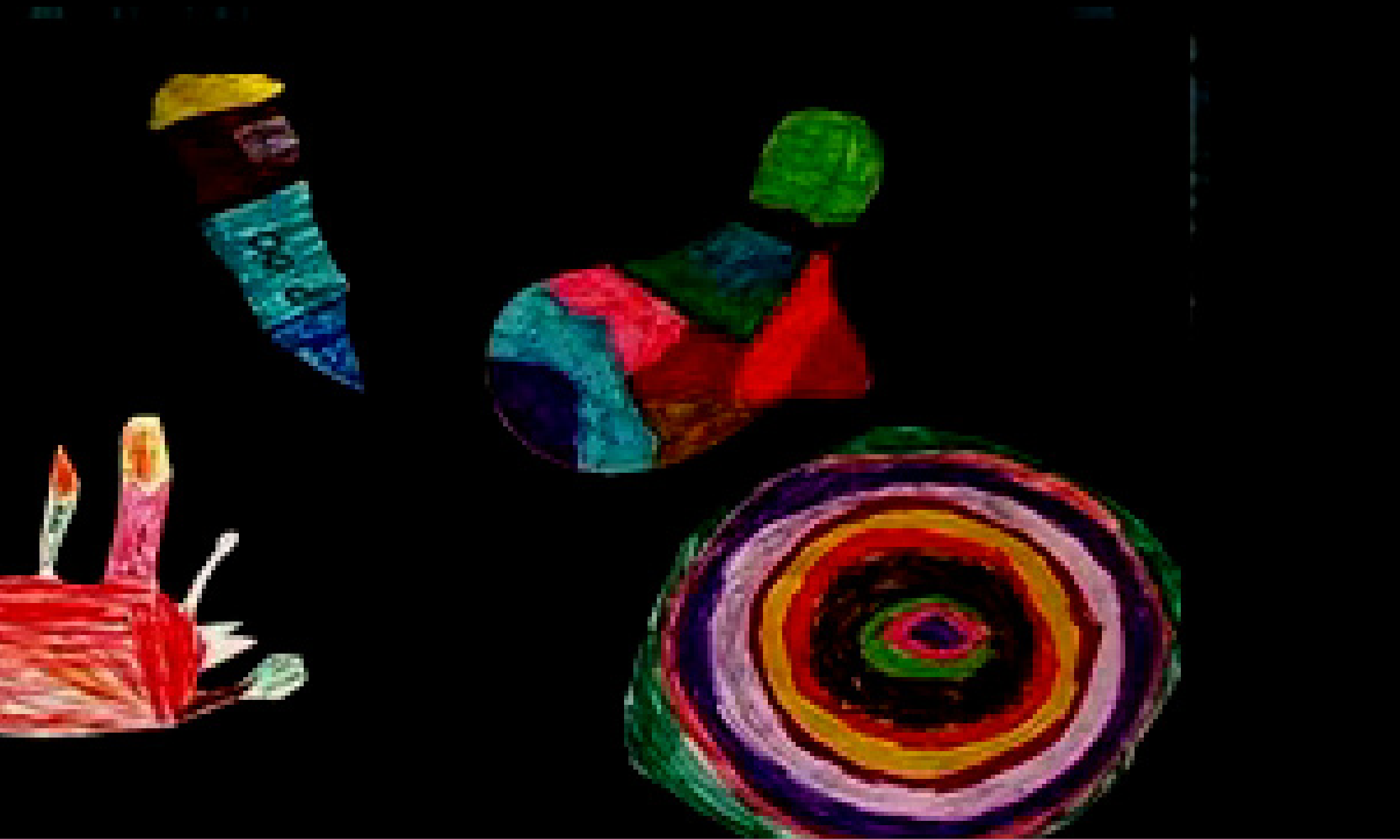




in-fan-cia latinoamericana

n°13

REVISTA DIGITAL DE LA ASOCIACIÓN DE MAESTROS ROSA SENSAT
ABRIL 2015

Edita

Redacción

Coordinación

Consejos

Apoyos

in-fan-cia latinoamericana



editorial



Tecnología y medios

Consejo de Redacción de Uruguay

tema



¿Cuándo las pantallas ocupan “el lugar de los otros”?

Ana Cerutti



La vida de los nativos digitales entre pantallas

Irma Ávila Pietrasanta

entrevista



Natalia Trenchi

Lala Mangado, María Ema Disego

cultura y expresión



Pakapaka

Facundo Agrelo, Valeria Dotro

experiencias



El Plan Ceibal. Martín Rebour

Martín Rebour y Martina Bailón



Imágenes y juegos en movimiento

Pablo Boido, Julieta Fradkin, Julia Martinez Heimann

reflexiones pedagógicas



Dieta tecnológica adaptada para niños

Eduardo Vara Robles

historia de la educación



Emilia Barcia Boniffatti: todo por amor nada por fuerza

Rosina Vanessa Sánchez Jiménez

los 100 lenguajes de la infancia



La camara digital

Anna Torner

in-fan-cia

editorial

Tecnología y medios

latinoamericana



CONSEJO DE REDACCIÓN DE URUGUAY

En principio no parecía extraño que Uruguay coordinara este número de la Revista Infancia Latinoamericana. Los antecedentes de un novedoso y sostenido desarrollo del Plan Ceibal han puesto a nuestro pequeño país en la vanguardia de las experiencias –por lo pronto latinoamericanas– de la inclusión masiva de la tecnología, en un modelo 1 a 1. La entrega de una computadora portátil a cada niño y adolescente en el ámbito de la educación Primaria, Secundaria hasta alcanzar –con adaptaciones– el nivel Inicial, 3 a 5 años, ha sido el primer objetivo, seguido luego por la incorporación de diferentes tecnologías digitales, sensores, robóticas, entornos de aprendizaje (plataformas), con el fin de contribuir a la inclusión digital y el enriquecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por otro lado, quienes integramos este Consejo editor desempeñamos funciones profesionales en el campo de la Educación en Primera Infancia, por lo que nuestras experiencias y referencias tienen como anclaje a los más pequeños, a niñas y niños de 0 a 3 años. Y en ese campo parecía ser más fácil sortear el debate...

“Actualmente los niños, “nativos digitales”, están expuestos a la tecnología desde que nacen”

Actualmente los niños, “nativos digitales”, están expuestos a la tecnología desde que nacen, conviven con ella de forma espontánea, ya sea a través de la televisión, el celular, los juegos electrónicos, el dvd... Su mundo inmediato está conformado por las Tecnologías de Información y Comunicación y su integración en la primera infancia genera diversas reacciones en especialistas que, muchas veces, profesan posiciones diferentes e incluso opuestas. Y de esto también dan cuenta los artículos de esta revista.

“La curiosidad, propia de niños y niñas, les permite explorar otras formas de aprendizaje”

in-fan-cia

editorial

Tecnología y medios

latinoamericana



“Integrando la inserción de las tecnologías digitales a las viejas y nuevas preguntas respecto a la educación en estas etapas”

La curiosidad, propia de niños y niñas, les permite explorar otras formas de aprendizaje y contenidos así como relacionarse con otros y con su realidad circundante. En este sentido son oportunidades y retos que se ofrecen, donde el posicionarse desde una postura crítica ante las tecnologías se constituye en un aspecto fundamental que habilitará a la experimentación, exploración e investigación constante, facilitando así la constitución de los docentes como prosumidores (generadores de recursos) y no meros consumidores pasivos. De este modo, se presenta entonces la necesidad de la formación continua en esta línea, para así responder con propuestas y recursos que respeten la especificidad del nivel inicial. Se tratará entonces de apropiarnos del tema, integrando la inserción de las tecnologías digitales a las viejas y nuevas preguntas respecto a la educación en estas etapas.

Sabemos que los niños y niñas pequeñas requieren la existencia, presencia e interacción con un Otro humano para vivir, para crecer, para *ir siendo*. Sin embargo, en la medida que comenzamos a leer artículos, entrevistas, experiencias y reflexiones que fueron llegando, el intercambio fue tomando otros caminos. Descubrimos que también nos atravesaban otras implicaciones, como las generacionales, por ejemplo. ¿Cómo integrar lo *no vivido*? ¿Cómo “zafar” de los lugares comunes? ¿cómo resistir el ilusorio punto medio? Qué lugar ocupar como adultos referentes?

El material de este número convoca a conocer, a investigar, a explorar, a descubrir y a caminar. Caminar, tratando de encontrar nuevas respuestas a ¿cómo aprenden los niños? ¿cuánto y cómo representan la realidad? ¿para qué crean? ¿qué condiciones requieren? ... preguntas que cuestionan el lugar del adulto, el papel de los educadores, sus marcos de referencia, sus saberes y en consecuencia, sus prácticas.

■ CONSEJO DE REDACCIÓN DE URUGUAY

in-fan-cia
tema

latinoamericana

¿Nativos digitales?

■ La reflexión sistemática y la investigación sobre los aspectos cambiantes de la sociedad deberían ser motivo de estudio continuado de las universidades, para aportar elementos de reflexión y acción en todo aquello que emerge en la sociedad y que repercute directamente en la educación de la infancia.

■ **Ana Cerutti**

**¿Cuándo las pantallas ocupan
“el lugar de los otros”?**

■ **Irma Ávila Pietrasanta**

**La vida de los nativos digitales
entre pantallas**

in-fan-cia latina

tema

¿Cuándo las pantallas ocupan “el lugar de los otros”?

— ANA CERUTTI

Las pantallas en sus distintas versiones ocupan hoy un lugar de privilegio en todos los ámbitos de la vida, y llegaron para quedarse. Se las podría ubicar como: medio de recepción de información, de comunicación, socialización, aprendizajes, facilitación de diferentes tareas en la vida cotidiana. Estas tecnologías, van a incidir también en la construcción de la noción de cuerpo, del tiempo y de la subjetividad. Utilizadas como una herramienta, entre otros, constituyen un beneficio para los seres humanos.

“Las pantallas no son responsables por sí mismas, de las dificultades y beneficios que pueden presentar los niños y niñas en su desarrollo y educación”



En el tema que nos ocupa: el desarrollo y educación de los niños en la primera infancia, pierden su potencial de enriquecer la vida, cuando comienzan a sustituir otras experiencias, ocupando un lugar de privilegio en la vida diaria y utilizándose sin analizarlas. Las pantallas no son responsables por sí mismas, de las dificultades y/o beneficios que pueden presentar los niños y niñas en su desarrollo y educación. El uso que se haga de ellas, el tiempo de exposición frente a las mismas, y fundamentalmente el lugar que ocupen en la vida de los niños y niñas, determinaran lo antes planteado. En el presente trabajo se seleccionó para su análisis el rol de la TV y los juegos de pantallas, dado su expansión en la mayoría de los hogares, con el propósito de contribuir a la reflexión sobre los desafíos que se les presentan a los Centros de Educación Infantil frente a esta temática y aportar material para el trabajo con los niños y niñas; y



in-fan-cia latinaamericana

tema

¿Cuándo las pantallas ocupan “el lugar de los otros”?

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y
expresión

experiencias

reflexiones
pedagógicas

historia de la
educación

los 100
lenguajes
de la infancia

sus familias, así como para el análisis previo que cada educador como integrante de esta sociedad de la imagen y el mercado tendría que realizar.

**“Hasta nuestros días,
la TV y sus mensajes,
trabaja junto al mercado,
y van conformando
nuevos estilos de
alianzas entre los
adultos y los niños”**

**“Se va adquiriendo
así una modalidad de
consumo, a la vez, real
y simbólica que incide
en la construcción
de la subjetividad”**

A mediados del siglo pasado, comienza a extenderse la presencia de pantallas en los hogares, primero a través de la televisión. La cual, poco a poco, se va introduciendo en la vida doméstica, inhibiendo o interrumpiendo la comunicación y/o la realización de actividades compartidas entre los miembros del hogar. Hasta nuestros días, la TV y sus mensajes, trabaja junto al mercado, y van conformando nuevos estilos de alianzas entre los adultos y los niños. Posteriormente se incorporan en esta línea los llamados programas para los niños y juegos de pantalla en sus diferentes versiones. Los adultos productores de bienes de consumo, generan necesidades en los niños y éstos a su turno, solicitan a los adultos la compra de esto, y de aquello. Se va adquiriendo así una modalidad de consumo, a la vez, real y simbólica que incide en la construcción de la subjetividad. El mercado junto a los medios de comunicación, a través de las nuevas tecnologías se va transformando en un nuevo agente de socialización y aprendizajes, dando lugar a lo que autores como Minzi y Dotro, (2005) denominan “pedagogía cultural”.

Una sociedad globalizada, sujeta a las leyes del mercado que promueve la existencia de productos, de objetos efímeros, donde se trata de reducir al máximo los tiempos de elaboración, así como de vida

in-fan-cia latinaamericana tema

¿Cuándo las pantallas ocupan “el lugar de los otros”?



útil, que suscita el culto a la imagen, la velocidad y el éxito, conlleva a fomentar una manera diferente de relacionarse, por ende de construir la noción de cuerpo, tiempo y espacio. “El mercado escribe los guiones de la vida infantil, porque desde su discurso define qué es ser niño, que desearán, a que jugarán, que agradecerán a sus padres {...} Es decir que enseña un modo de comunicarse con los padres, con otros niños/as, con otros adultos, de usar el tiempo libre, sus derechos” (Minzi y Dotro, 2005) Para ello las pantallas constituyen un medio privilegiado.

Un poco de historia...

A continuación, se seleccionan dentro de la historia de la TV hitos que se consideran claves en este proceso, relacionados con el lugar dado a niños y niñas. Para ello se apela a los planteos de Serge Tisseron (2008) De acuerdo a este autor, en los años 50, en las sociedades modernas occidentales, los niños se consideran la piedra angular de la familia. Apoyados en lo anterior, principalmente, en los Estados Unidos, las agencias de publicidad comienzan a utilizar en los spots publicitarios, la presencia de niños junto a los adultos, con la intencionalidad de fomentar las ventas. De esta manera, la publicidad presenta e introduce a padres e hijos consumiendo. A fines de los 70, se empiezan a elaborar programas para niños y niñas, cuyos contenidos se

piensan en función de los productos que éstos generan para su posterior comercialización. Se crea de esta manera la necesidad en los niños y niñas de poseerlos, y en las tiendas aparecen como hasta aún hoy, toda clase de objetos, juguetes y vestimentas referidos a dichos programas. Los niños y niñas pasan a ser consumidores del producto y a la vez un medio para su publicidad. Esto último, llevaría a pensar que estos objetos deberían ser más económicos, sin embargo hasta nuestros días es todo lo contrario. Son tantas las ventas que generan estos programas, que la mayoría de ellos son elaborados bajo el costo de las propias empresas, pues saben que lo recuperan con creces, posteriormente, con las ventas producidas. En 1998, se da a conocer un estudio de mercado que se llega a denominar “Factor capricho”. En éste se demuestra, *que un capricho hábilmente manejado por un niño, puede aumentar las compras parentales en un 30% en todos los ámbitos: parque de atracciones, cine, restaurantes, jugueterías, tiendas, etc* (Serge Tisseron, 2008)

“De esta manera, la publicidad presenta e introduce a padres e hijos consumiendo”

in-fan-cia latinaamericana

tema

¿Cuándo las pantallas ocupan “el lugar de los otros”?

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y
expresión

experiencias

reflexiones
pedagógicashistoria de la
educaciónlos 100
lenguajes
de la infancia

“Los niños y niñas pasan a ser consumidores del producto y a la vez un medio para su publicidad.”

La televisión, junto con el resto de los medios masivos de comunicación, van ejerciendo su influencia en las prácticas de crianza y educación de los niños. En este dominio como en otros, van nivelando las originalidades de cada familia, de cada comunidad, ya sea bajo la influencia o porque recogen la pasión de los conocimientos provenientes de la medicina, de la psicología, de la educación, y en oportunidades las reinterpretan. De esta manera, tanto las prácticas de crianza y de educación, se van transformando en el objeto de un mercado fuerte y lucrativo. A modo de ejemplo, se aconseja escuchar músicas suaves y relajantes para el bienestar del feto y de la madre.

Así como, registrar los latidos del corazón de la madre durante la gestación para hacérselos escuchar a su bebe recién nacido a los efectos de calmarlo, entre otros (Stork, H.,: 1993)

Por otro lado, se comienza a diseñar y elaborar programas y materiales digitales de difusión masiva para

in-fan-cia *latinoamericana* tema

¿Cuándo las pantallas ocupan “el lugar de los otros”?



la estimulación del desarrollo, y educación de los niños y niñas. Al decir de Serge Tisseron (2008), los medios digitales, las pantallas y el mercado *trabajan juntos, y confunden*. En los años noventa surge lo que se denomina el “efecto Mozart”. En su comercialización, se publicitan los supuestos beneficios que tendría para el sistema nervioso y el desarrollo cognitivo del niño y la niña durante los primeros años, escuchar música de este compositor, afirmando además que ello contribuía al incremento de la inteligencia. En realidad, la música de Mozart enriquece al niño al permitirle ampliar su repertorio cultural, pero produce los mismos efectos benéficos que otros tipos de música. El riesgo está en considerar que estos materiales tienen un efecto “mágico” sobre aspectos fundamentales del desarrollo de los niños y niñas, cuando de hecho logran los mismos efectos que otros o no son imprescindibles, y en ocasiones pueden ser contraproducentes, si no se los utiliza con el debido equilibrio.

“Los medios digitales, las pantallas y el mercado trabajan juntos, y confunden”

“En el año 2000, se lanza la cadena de televisión para bebés (baby TV) dirigida a niños de 6 meses a 3 años”

En el año 2000, se lanza la cadena de televisión para bebés (baby TV) dirigida a niños de 6 meses a 3 años. En su presentación se expone que los programas son elaborados para los niños en las edades ya mencionadas; y se señalan los siguientes beneficios: que están perfectamente adaptados para dar respuesta a las necesidades de su desarrollo y educación temprana; que sus contenidos no presentan escenas ni agresivas, ni violentas; que su transmisión es continua y sin publicidad. Basan su existencia en la necesidad de los padres de contar con aliados para la crianza, presentándola como una niñera de tiempo completo (24 horas), que además de educarlos contribuye a tranquilizarlos. Al respecto, un psicólogo asesor de esta cadena, expresa en una entrevista de prensa:

in-fan-cia latina

tema

¿Cuándo las pantallas ocupan “el lugar de los otros”?

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y
expresión

experiencias

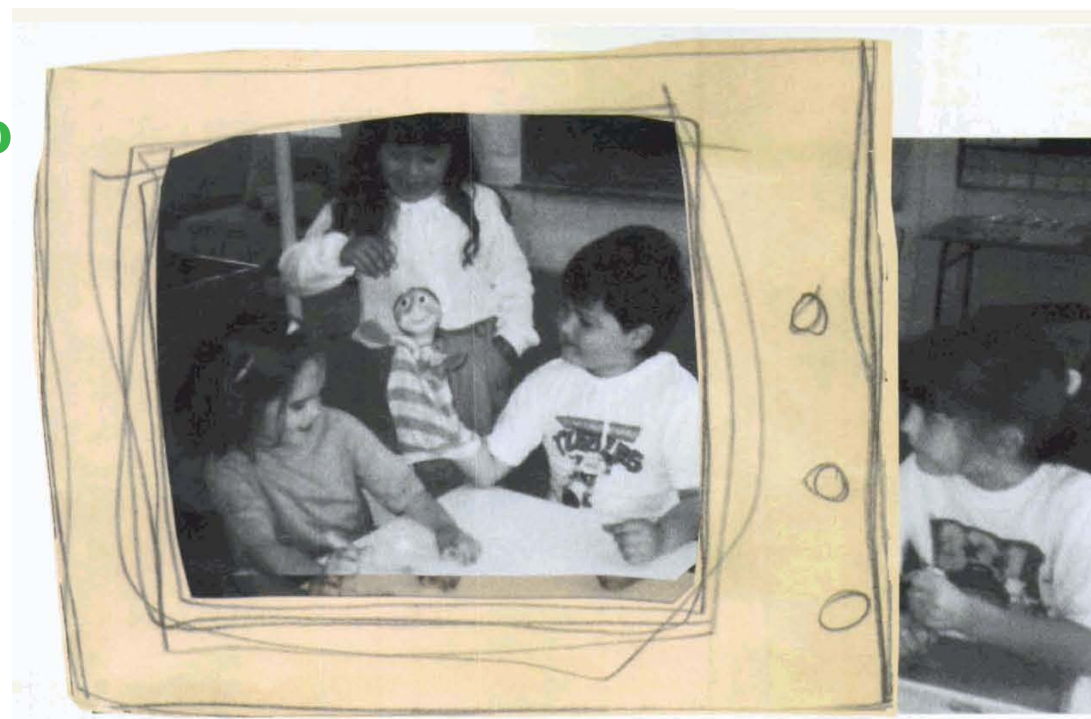
reflexiones
pedagógicashistoria de la
educaciónlos 100
lenguajes
de la infancia

“Seamos honestos, ocuparse de un bebé a tiempo completo, es agotador. Cuando vuelven del trabajo, los padres no tienen la fuerza o los medios para interactuar con su bebé. Un programa atractivo puede transformarse en un aliado, en un mediador tranquilizante” (entrevista a psicólogo, cit por Tisseron, S., 2008)

“En segundo lugar, destacar que se presenta al bebé como un ser invasivo y a la pantalla como una solución”

Del análisis de los contenidos del recorte de la entrevista, se señala: en primer lugar, que quién brinda la información a la opinión pública es un supuesto experto en temas de infancia, sin embargo, no todos los expertos acordarán con dichos argumentos. Como en otras circunstancias, las familias de una

misma sociedad, e igual momento histórico, recibirán de profesionales que corresponden a disciplinas que se hacen cargo de la infancia, posiciones contrapuestas relativas a una práctica de crianza y educación. En este caso, sobre las ventajas y desventajas en el uso de los programas de esta cadena. En segundo lugar, destacar que se presenta al bebé como un ser invasivo y a la pantalla como una solución. Mientras, en tercer lugar,



in-fan-cia latinaamericana

tema

¿Cuándo las pantallas ocupan “el lugar de los otros”?



queda implícito que van a ir transformando a los niños en consumidores tempranos.

Los *fabricantes argumentan* que estos juegos se diseñan para favorecer el desarrollo del niño y que son didácticos. A la vez, señalan que su uso debe ser limitado, no mayor a cinco minutos diarios. Está información se da al pasar, sin la debida explicación y jerarquización. Sin embargo, hoy se conoce, el efecto adictivo que pueden producir en el niño, si éste es expuesto a las pantallas por largas horas, todos los días, en tanto experiencia única o privilegiada. ¿Será por lo anterior, que se las llama popularmente “chupete electrónico” o “niñera electrónica”?

Al respeto, Esteban Levin (2014) plantea:

“El promedio de horas que los niños pasan frente a un televisor, una Tablet, un videogame, una computadora, o cualquier pantalla frecuentemente es superior al que utilizan en dialogar y relacionarse con otros, ya sea padres, hermanos, primos o amigos. Frente a la imagen están solos en una soledad desolada [...] La TV le presenta un mundo que habla sin diálogo, sin respuesta. Literalmente podríamos decir: la televisión “te ve”, sin escucharte e impide cualquier plasticidad neuronal y simbólica”

Entre los programas de la cadena Baby TV, cabe mencionar a tres de ellos, por su expansión por el globo y las connotaciones en las familias. Estos son: Baby Einstein, Baby First, y el antes mencionado: Baby Mozart. El primero, con un nombre muy sugerente, se diseña para aportar estímulos que contribuyan al desarrollo del cerebro, mientras, el segundo es para contribuir fundamentalmente a que el niño concilie el sueño, y el tercero, se publicita como facilitador del desarrollo del lenguaje y cognitivo. Un estudio realizado en Estados Unidos (Universidad de Seattle, cit por Tisseron, 2008), con el objetivo de analizar los cambios producidos en el desarrollo del lenguaje, en los niños y niñas, expuestos a los programas: Baby Mozart, Baby Einstein, encuentra que no acrecientan el lenguaje, por el contrario lo enlentece.

Lo antes expuesto surge al comparar los resultados alcanzados por estos niños y niñas con los de aquellos no expuestos a los programas.

Entre los 8 y 16 meses por cada hora en que el niño mira los DVD, sus aprendizajes en vocabulario disminuyen de 6 a 8 palabras en relación a los niños y niñas que no lo miran. Entre los 17 y 24 meses: no tiene efectos ni positivos, ni negativos (Tisseron, S., 2008).

in-fan-cia latinoamericana

tema

¿Cuándo las pantallas ocupan “el lugar de los otros”?

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y
expresión

experiencias

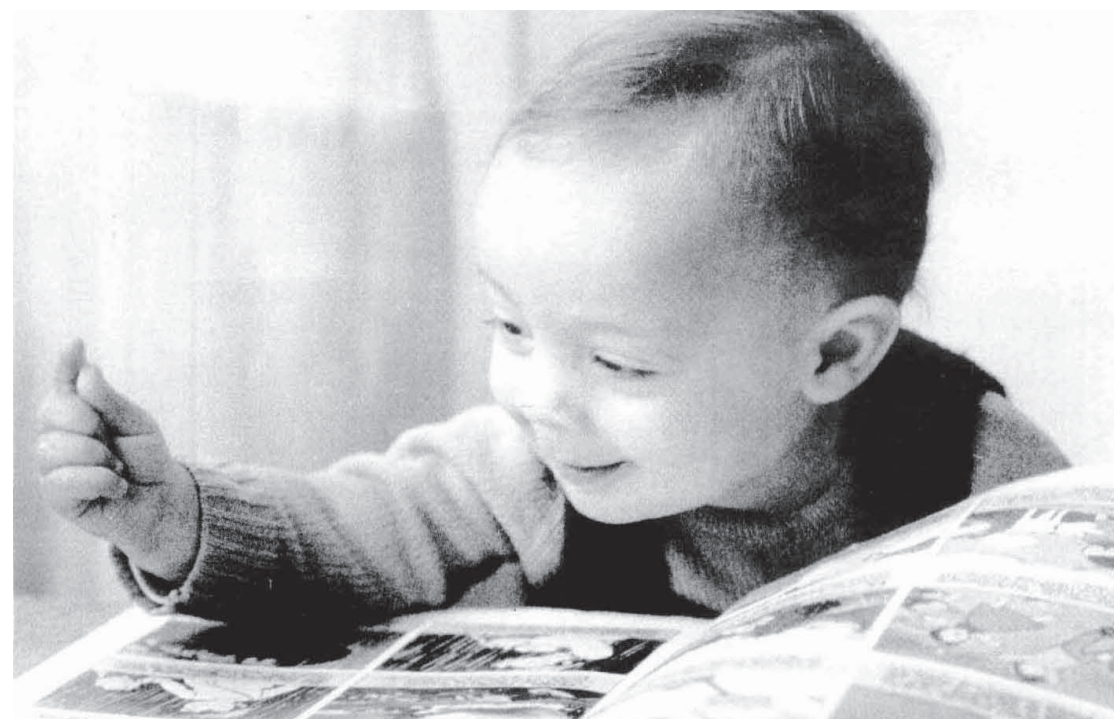
reflexiones
pedagógicas

historia de la
educación

los 100
lenguajes
de la infancia

“Lo que cuenta es hablar con los niños y niñas, al hablarle al niño pequeño ajustan sus entonaciones, su mirada y su actitud corporal”

Para que se desarrolle el lenguaje, lo que cuenta es hablar con los niños y niñas, acompañando las palabras de intercambios gestuales (tono de voz, intercambios de miradas, gestos, posturas) asociado a la capacidad del adulto de modular su voz en función de sus propios estados emocionales. Los padres y adultos, al hablarle al niño pequeño ajustan sus entonaciones, su mirada y su actitud corporal.



Las adquisiciones lingüísticas de los niños y niñas dependen tanto de la comprensión de las palabras que el otro le dirige, como de los intercambios de miradas y de las actitudes corporales de unos y de otros. También, leer o contar todos los días una historia es

in-fan-cia latinaamericana

tema

¿Cuándo las pantallas ocupan “el lugar de los otros”?



correlativo con el hecho de que los niños desarrollen habilidades lingüísticas.

Acerca del comportamiento de los niños y niñas frente a las pantallas, según edad y etapa del desarrollo...

Según la edad y la etapa del desarrollo, varía el comportamiento del niño y la niña frente a la pantalla.

Antes de los 2 años, les atrae la pantalla **por y sus efectos** (luminosidad, ruidos, colores, movimientos, velocidad de cambios de imágenes) Los niños y niñas se fascinan, encandilan, quedan como hipnotizados por la forma, independientemente de los contenidos del programa. A los 10 meses, pueden empezar a imitar sonidos, movimientos y a reconocer personajes y expresiones lingüísticas. En los primeros años, frente a las pantallas, quedan expuestos principalmente, a las variaciones continuas de sonidos y colores, adhiriéndose a los efectos que de ellos resultan.

Según Daniel Calmels (2013), los efectos luminosos: [...]“neutralizan la temporalidad y anulan la experiencia exploratoria, práxica, cognitiva

suplantándola por un estado de puro goce sensorial”. “El estímulo sensorial tiene un efecto positivo en la medida que es resignificado en una relación humana, en la medida en que se sostenga en el soporte de un relato de representación, como son los juegos. Las estimulaciones utilizadas para suplantar el cuerpo en la crianza ejercen una gran violencia hacia el bebé. (Calmels, 2013) Más adelante, se apoya en la cita de otro autor para enfatizar :“La pérdida del cuerpo propio conlleva la pérdida del cuerpo del otro, en beneficio de una especie de espectro del que está lejos, del que está en el espacio virtual de internet o del tragaluz que es la televisión” (Philippe Petit, cit por Virillo, 2003 en Calmels, 2013).

“Para un niño, niña menor de 3 años, es imposible hablar de programas “adaptados”

En otros términos, para un niño, niña menor de 3 años, es imposible hablar de programas “adaptados”. Solo cuenta el número de horas que pasa frente a la pantalla. (Brazelton, 2005, Tisseron, S., 2008).

in-fan-cia latinaamericana

tema

¿Cuándo las pantallas ocupan “el lugar de los otros”?

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y
expresión

experiencias

reflexiones
pedagógicashistoria de la
educaciónlos 100
lenguajes
de la infancia

Cuando queda muchas horas solo frente a la pantalla, al decir de E. Levin (2014), “*queda sujetado frente a un aparato que lo paraliza en su locuaz fascinación*”

Además permanecer frente a la pantalla, desde pequeño, muchas horas al día, encandilado, sin moverse, lleva a aprender la inestabilidad. Cuando la misma se apaga, el efecto prometido de un niño/a calmado, se cambia por un niño/a más irritado.

“Lo desvía de realizar actividades a través de sus cinco sentidos, de explorar, manipular, jugar”

En los dos primeros años, mantenerse con regularidad frente a las pantallas, tiene consecuencias, ya que lo desvía de realizar actividades a través de sus cinco sentidos, de explorar, manipular, jugar. Éstas van a incidir sobre la construcción de la conciencia de su propio cuerpo, y de la imagen de sí mismo, así como, sobre los modelos internos que reflejan su relación

con el mundo. Esto abarca a los niños de todas las edades, estratos socioeconómicos, y a ambos sexos (Tisseron, S. 2008)

Es recién a los 3 años, que comienzan a relacionarse con los contenidos de los programas, pero siguen privilegiando la forma en al contenido. Afinan su percepción, comprensión y comienzan a establecer relaciones lógicas entre diferentes momentos del guión y manifiestan su preferencia por los dibujos animados.

Mientras, a partir de los 7 años, si desde pequeño pasó muchas horas frente a la TV, comienza a aburrirse de los programas infantiles y a tentarse por aquellos dirigidos a los adultos. De éstos últimos, eligen aquellos que presenten: montajes rápidos, rupturas, música agresiva, flashes de colores.

Asimismo, también, la exposición regular a la pantalla, contribuye a aumentar: la dificultad del manejo de las frustraciones en la vida cotidiana. Por un lado, el niño acuciado por las publicidades y por las ofertas de las pantallas luminosas busca resolución inmediata a sus deseos. Así como también, influye en él, la posibilidad que dan las pantallas de resolver rápidamente las situaciones, las escenas, las acciones pueden hacerse y deshacerse, aparecer, desaparecer y reaparecer, a

in-fan-cia latinoamericana

tema

¿Cuándo las pantallas ocupan “el lugar de los otros”?



velocidad y sin mucho esfuerzo, generando la ilusión de poseer un cierto poder sobre las cosas. A la vez, que puede encontrarse con adultos, temerosos, confundidos y porque no, también fascinados frente a lo novedoso (pantallas, consumo), lo que contribuye, frente a otros aspectos de la sociedad actual, a obstaculizar la puesta de límites por parte de los adultos y el sostén, necesarios en el proceso de socialización y autonomía. Los adultos quedan sorprendidos, frente a la rapidez con que los niños y niñas aprenden a utilizar estos aparatos, los cuales en oportunidades los superan. Se destaca que los niños y niñas nacen entre y con las pantallas, y las exploran como a los otros objetos. Experiencia ésta que los adultos no han tenido en su infancia, pudiendo generar en muchos padres y también educadores un sentimiento de inferioridad frente al hijo, debilitándolos en el cumplimiento de su función.

Por otra parte, la exposición a las pantallas, también producen modificaciones en el desarrollo de la capacidad atencional y en la construcción de la noción de tiempo, dado que los programas se suceden sin ligazón ni pausas. Al decir de Daniel Calmels (2013):

“El aceleramiento promovido por las pantallas modifica, entre otros, la capacidad atencional de

los niños... pues al ser el estímulo cambiante y constante, requiere que la atención sea capturada en continuidad, sin pausas, sin reposo. ... La práctica y el acostumbamiento de esta forma de atención llevan a que el niño, enfrentado a un estímulo discontinuo, pierda capacidad de atender y en algunos casos excepcionales, se refugie en la atención de los sonidos o imágenes que se generan en el fondo, los cuales capturan su atención por tener mayor constancia.”(Calmels, D., 2013:108)

“Las pantallas no llegan a suplir, los efectos que promueven las interacciones adulto niño, los juegos corporales de crianza, las narraciones y rituales de la crianza”

in-fan-cia latinaamericana

tema

¿Cuándo las pantallas ocupan “el lugar de los otros”?



Se insiste que en la temprana infancia, las pantallas no llegan a suplir, los efectos que promueven las interacciones adulto/niño, los juegos corporales de crianza, las narraciones y rituales de la crianza en el desarrollo infantil, los cuales son base de las representaciones futuras. (Tisseron, S., 2008; Calmels, D., 2009, 2013; Lesbergueris, M., 2014) Aunque el adulto, esté junto al niño/a y comparta con éste lo que emerge de la pantalla. En estas situaciones el adulto, realiza lo que se podría llamar una interacción de costado. Se ubica al lado del niño, le habla, lo mira, reproduce gestos, pero el niño no puede participar en esa interacción con el adulto y la pantalla, no puede devolver lo que recibe de ambas fuentes de estímulo (adulto, pantalla) en forma interactiva. El niño interioriza las relaciones en eco, abortadas, interrumpiéndose la situación emocional y sensorial compartida. A esta manera de relacionarse, se le llama bucle interaccional esfumado (Tisseron, S., 2008)

“Lo que se espera de un niño de una niña, favoreciendo así, la

reproducción de modelos estereotipados de género, etnia”

Además, se debe destacar, que en los programas, y juegos de pantalla, se proponen modelos sobre: la concepción del niño, el éxito social, lo que se espera de un niño de una niña, favoreciendo así, la reproducción de modelos estereotipados de género, etnia, como pasa también con otros materiales utilizados en la crianza y educación. Al respecto, Mara Lesbergueris(2014), encuentra que:

“Hay diferencias entre los juegos de pantalla, que se ofrecen para niñas y para varones. Los varones juegan fundamentalmente contenidos ligados con la confrontación, la persecución, juegos con alto contenido de violencia. Los de las niñas están vinculados a la estética física (peinar, maquillarse, vestir a las muñecas, o prácticas de maternaje (pasear a la mascota, hacer compras,) es decir fija el jugar de las niñas a un determinado modo de ser tranquilo, sedentario, restrictivo, no agresivo, buscando siempre y de todas formas pasivizarlo. Y está tan naturalizado

in-fan-cia latinaamericana

tema

¿Cuándo las pantallas ocupan “el lugar de los otros”?

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y
expresión

experiencias

reflexiones
pedagógicashistoria de la
educaciónlos 100
lenguajes
de la infancia

que nadie se pregunta por eso El jugar no es neutral o ingenuo en lo que respeta a las relaciones de poder que allí se ponen de manifiesto [...] No necesitamos llegar a la vida adulta para darnos cuenta de esa distribución desigual de jerarquías, y para detectar una matriz asimétrica a partir de la distribución desigual de funciones, de tareas y de lugares en función del género. Eso se ve también en los juegos donde estas desigualdades se encuentran fuertemente arraigadas. La violencia simbólica se impone como legítima y de manera arbitraria dispone hábitos que marcan tendencias en la forma de sentir, percibir, pensar, y actuar”. (Lesbergueris, M., 2014)

Se debe insistir que no son las pantallas en sí mismas, responsables de la crianza, de la educación, ni de los problemas de la infancia. Según D. Calmels (2013) éstas, “interactúan en forma ambivalente, ocultando y soportando”, lo que denomina “la crisis de las funciones de crianza”, dado la tendencia presente en la sociedad actual de “fuga de la corporeidad”, debido a cambios en el juego y en la puesta de límites.

“Dejan poco espacio para la invención lúdico creativa”

Crisis, en el sentido de fuga de experiencias creativas, edificantes, interactivas, lúdico - corporal de los adultos con los niños. Es decir disminución, des -jerarquización y/o pérdida concreta de espacio/ tiempo para la práctica del cuerpo construyéndose y expresándose en el jugar compartido. El espacio/tiempo cotidiano dedicado al juego corporal con los adultos y con otros niños se ve desplazado, tiende a sustituirse por “mediadores” como las pantallas. A lo que se agrega, la superabundancia de objetos/juguetes cada vez más sofisticados que dejan poco espacio para la invención lúdico creativa por parte del niño, y una creciente institucionalización y mercantilización de la actividad lúdica (peloteros, festejos de cumpleaños organizados) en detrimento del juego espontáneo. Junto a la disminución de rituales de encuentro cara a cara (Calmels, D., 2009, 2013)

Crisis del no, en el sentido de retaceo de la puesta del cuerpo. Retiro de las manifestaciones corporales y/o retaceo de la puesta del cuerpo en las situaciones donde es necesario poner un límite y dar contención. Para decir y sostener el no, hay que poner el cuerpo. El no funciona moderando la temporalidad ante la impaciencia del niño. Su ausencia genera una falta de experiencias de espera. Las demandas por parte del niño se acentúan en forma de pedidos conforme el adulto se retira corporalmente. (Calmels, D., 2009, 2013)

in-fan-cia latinaamericana

tema

¿Cuándo las pantallas ocupan “el lugar de los otros”?



“Parafraseando a Loris Malaguzzi, vendrían a constituir el lenguaje 101 de los niños y niñas, y que debemos potenciarlos a todos, sin retacear o quitar a ninguno de ellos”

Desafíos desde los Centros de Educación en la primera Infancia

Es importante reconocer que los productos del mercado, los medios de comunicación y las pantallas son parte de la vida cultural infantil y de la familia por lo que es imposible negarlos. Así como también reconocer el valor del uso de pantallas en la educación para favorecer los procesos de enseñanza - aprendizaje, como una herramienta más para facilitarlos. Sin olvidar que las mismas, parafraseando a Loris Malaguzzi, vendrían a constituir el lenguaje 101 de los niños y niñas, y que debemos potenciarlos a todos, sin retacear y/o quitar a ninguno de ellos. Desde una posición ética, por un lado, es necesario

abrir espacios de diálogos con los niños, niñas y sus familias sobre el consumo. Contribuir a que debatan: sobre sus gustos, necesidades y aquellas que le son impuestas; así como sobre el juego, los juguetes y objetos para jugar; sobre el uso reflexivo de las pantallas en sus diferentes versiones. Lo anterior con el objetivo de formar habilidades para un consumo crítico y ampliar la oferta cultural. Así como, evitar la tentación de acudir a la TV, los DVD, como educadora virtual. Por otro, dado lo expuesto en el presente trabajo, se impone la necesidad de re- significar la importancia de que los educadores pongan en juego su cuerpo en todas las instancias. Según D. Calmels: *“ejercer la docencia, la asistencia o la crianza requiere siempre del cuerpo. No puedo trabajar sin mirar, sin escuchar, sin oler, sin contactar, sin hablar, sin manifestarme a través de mi actitud postural, de mi rostro, de mi voz, Si esto pasara no estaría ahí, por lo menos corporalmente, o sea que tengo también la posibilidad de evadirme: no mirar y solo ver; no escuchar y solo oír, de no contactar y sólo tocar, de hablar sin voz.... Si el otro pasa a ser un objeto, si el niño es sometido a una rutina desafectivizada, me transformo en una máquina y el cuerpo no es una máquina y menos una máquina perfecta como nos quieren hacer creer. Polo distante de la máquina: es la sobre – corporización que es la invasión al otro.”[...]*”

in-fan-cia latinaamericana tema

¿Cuándo las pantallas ocupan “el lugar de los otros”?

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y
expresión

experiencias

reflexiones
pedagógicashistoria de la
educaciónlos 100
lenguajes
de la infancia

El adulto participa consciente o no de la construcción del cuerpo del niño. La necesidad que tiene el niño de la presencia del adulto, se debe en parte, por su función corporizante. El cuerpo del otro nos conforma: nos tranquiliza, nos da lo que necesitamos, nos deja conformes y nos da forma, Es decir el otro en su relación corporéa nos moldea (con la mirada, la escucha, la voz, con la actitud corporal y también con el contacto), nos da perímetro y frontera.”
(Calmels, D. 2009)

Junto a lo anterior, la importancia creciente de fomentar el juego (de roles, de representación, de cómo sí) y valorizar el espacio/tiempo para el despliegue del juego espontáneo, teniendo en cuenta la tendencia a la prevalencia del uso de las pantallas y los juegos de pantalla en la sociedad actual, que deja por fuera la potencia del juego en tanto acción, en la medida que se juega virtualmente atenuando la corporeidad.

La necesidad también de priorizar la presentación a los niños y niñas materiales y objetos no figurativos que favorezcan la creatividad. “Cuanto más sofisticado es el juguete o el objeto, menos posibilidades de accionar sobre él, y más real es la realidad, en cambio con un objeto informe tengo muchas más posibilidades de

crear, de jugar con mi imaginación, de transformar eso acorde a mis deseos intenciones. Lo otro ya está dado por la intención del otro, de empresas que encuentran en el mundo infantil un lugar interesante de ventas.”
(Lesbergueris, M 2014)

Y de dejar abierta, en tanto educadora las siguientes interrogantes: ¿Cuánto y cómo influye la “era de la imagen”, del consumo en mí persona y en el trabajo diario con los niños, las niñas y sus familias?; ¿Cuán disponible estoy para sostener, satisfacer las necesidades e intereses del niño/a?; ¿cuán consciente soy de cómo me relaciono con mi cuerpo, con los otros (niños y adultos), en el espacio y con los objetos?; ¿Qué lugar le he dado y/o me han ofrecido para aprehender sobre mi corporeidad en el proceso de formación profesional?; ¿Qué lugar tienen los juegos?; ¿Cómo son los espacios y objetos que se le ofrecen a los niños y niñas para jugar, para moverse, tanto en el Centro, como en la vivienda y en el barrio?; ¿Los he reflexionado teniendo en cuenta la perspectiva de género?

■ ANA CERUTTI

Maestra y Licenciada en Psicomotricidad

in-fan-cia latinaamericana tema

¿Cuándo las pantallas ocupan “el lugar de los otros”?

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y
expresión

experiencias

reflexiones
pedagógicashistoria de la
educaciónlos 100
lenguajes
de la infancia

Bibliografía

CALMELS, D. (2013), *FUGAS. El fin del cuerpo en los comienzos del milenio*. Buenos Aires: Editorial Biblos/El Cuerpo Propio

CALMELS, D. (2009), *Infancias de cuerpo*, Buenos Aires: Puerto Creativo.

CERUTTI, A. (2014) *Prácticas de crianza, desarrollo infantil e infancia temprana en los albores del siglo XXI* Montevideo:El/CIIP/UdelaR (en prensa)

LESBEGUERIS, M. (2014) *iNiñas Jugandoi Ni tan quietas ni tan activas* Buenos Aires.: Editorial Biblos/El Cuerpo Propio

LESBEGUERIS, M. (2014) *Pantallas vs Imaginación*, en http://www.página_12.com.ar/diario/suplementos/las_12/13-9038-2014-08-10.html

LEVIN, E. La experiencia infantil frente a la violencia de lo imaginario, en *Actualidad Psicológica. Tecnología: Cuerpo y subjetividad*. Buenos Aires, Año XXXIX-N° 434, octubre 2014, p 9-14

TISSERON, S. (2008) *Les dangers de la télé pour les bébés*. Paris: Editorial Yapaka.be



in-fan-cia latina

tema

La vida de los nativos digitales entre pantallas

— IRMA ÁVILA PIETRASANTA

Hoy la humanidad tiene acceso a más información que nunca en su historia. El desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación, las llamadas TICs ha permitido a todos, pero especialmente a los llamados Nativos Digitales, nuestros niños, adolescentes y jóvenes, acceder a informaciones diversas, construir sus procesos de desarrollo, y manejar la información que influirá para bien o para mal en sus vidas.

Son la generación que muchos adultos decimos “traen el chip integrado”, al grado de ser capaces de enseñar a los adultos de su uso y peligros, como se ve en este video de niños mostrando a sus abuelos como se usa la tecnología;

<https://www.youtube.com/watch?v=rnzTDkH9U80>

La cultura infantil actual esta atravesada por la revolución digital, no sólo la televisión desde hace 50 años, las computadoras y consolas de videojuegos desde hace unos 20 años, y de manera abrumadora en los últimos años, las tabletas, los teléfonos



inteligentes, los videojuegos en sus numerosos dispositivos diferentes, y las famosas apps. Todas estas pantallas con las que nuestros niños se relacionan a su vez impactan a la familia, el ocio, la educación y el consumo. Esta relación empieza bien temprano. Algunos bebés de hoy tratan de hacer funcionar a una revista como una Tablet;
<https://www.youtube.com/watch?v=aXV-yaFmQNk>
Algunos ya son expertos siendo aún bebés;
<https://www.youtube.com/watch?v=MGMsT4qNA-c>



in-fan-cia latinaamericana

tema

La vida de los nativos digitales entre pantallas



Las tecnologías están modificando mucho más que los espacios de entretenimiento y de aprendizaje de las infancias, están revolucionando las formas de pensar, de ser y de estar en el mundo. Existe ya una generación que según el filósofo italiano Giovanni Sartori ha perdido capacidades reflexivas, por la influencia de los ritmos y tiempos de las nuevas tecnologías.

La cultura digital esta generando nuevas subjetividades infantiles que se evidencian en la transformación de sensibilidades, percepciones, formas de atención, memoria, imaginación y sociabilidad.

Davis Buckingham, especialista inglés dice que estas tecnologías no son de modo alguno meras proveedoras de información, sino portadoras de imágenes, relatos, fantasías que operan sobre a imaginación y el intelecto. También permiten el desarrollo de toda una vida propia en el mundo virtual, con sus relaciones, gustos, imagen pública y actividades.

La noción de tiempo y espacio es desafiada, hay una concepción del tiempo hipertextual que desarticula y permite crear recorridos y órdenes propios, y con ella

desarrolla más independencia de estos nuevos niños frente a los adultos.

La identidad no está mas en la cedula de identidad. Ahora hay identidades virtuales de nicknames, avatars. Los niños tienden a narrar cada vez más con imágenes más que con palabras.

La sociedad de la informacion y en conocimiento

Mientras a algunos les aterran estos cambios, otros ven en ellos un mundo de posibilidades. Se trata para los optimistas de una nueva era en donde las nuevas tecnologías son fuente de desarrollo personal y social. Los organismos internacionales vieron en este cambio, un espacio más de ejercicio de derechos, los llamados derechos digitales.

Para algunos sociólogos como el argentino Baigorri, la diferenciación social de ahora en adelante estará dada entre info-ricos e info-pobres. "El acceso a la Información, y a traves de ella al conocimiento, condiciona hoy en mayor medida la división y la estratificación social. De ahí que hoy hablemos, también, de inforicos e infopobres como categorías sociológicas reales".

<http://www.eweb.unex.es/eweb/sociolog/BAIGORRI/papers/inforicos.pdf>

in-fan-cia latinaamericana tema

La vida de los nativos digitales entre pantallas

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y
expresión

experiencias

reflexiones
pedagógicashistoria de la
educaciónlos 100
lenguajes
de la infancia

En la era de la información, la capacidad para operar dispositivos y para buscar, ponderar, analizar y usar la información para fines de desarrollo y vida hará la diferencia. Hoy existen índices mundiales de usuarios de internet en donde los números se cuentan por millones y en donde la categoría etaria más baja es entre 2 y 17 años con altos porcentajes en casi todos los países.

Existe lo que los expertos llaman el ecosistema mediático, compuesto por todas las pantallas que aunque son autónomas se interrelacionan entre sí. Internet las vincula en buscadores y espacios de interacción.

El impacto de esta realidad en la formación de valores de los chicos, su visión del mundo y construcción de proyectos de vida es enorme y no es previsible que el ritmo de cambios y novedades tecnológicas se reduzca a corto plazo. No se trata de una moda y se hacen precisas tanto una adaptación constante, como una labor de vigilancia permanente por parte de los adultos que posibilite prever y actuar. Programas de protección de infancias y ejercicio de ciudadanía como la española Pantallas Amigas, son recursos que se acercan a los niños en español y desde su propia perspectiva. <http://www.pantallasamigas.net/>

El director de Pantallas Amigas, Jorge Flores señala “Las TIC son oportunidad de promoción y participación. Y aquí es justamente donde algunos pensamos que el abanico se abre, y las políticas publicas pueden incidir de manera positiva, dejando los riesgos como lo que son, sólo un capítulo de lo que hay que atender, pero poniendo el énfasis en las posibilidades más que en el control”



in-fan-cia

tema

latinoamericana

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y
expresión

experiencias

reflexiones
pedagógicashistoria de la
educaciónlos 100
lenguajes
de la infancia

Poner el énfasis en los derechos

En Febrero de 2004, UNICEF planteó los e-derechos de los niños y las niñas y presentó su Decálogo de los Ciberderechos de la infancia, como referencia de cómo se trasladan los derechos de la comunicación de la Convención de los Derechos del Niño al mundo virtual. Estos derechos serían;

1. Derecho al acceso a la información y la tecnología, sin discriminación.
2. Derecho a la libre expresión y asociación. A buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo por medio de la Red.
3. Derecho de los niños y niñas a ser consultados y a dar su opinión cuando se apliquen leyes o normas a Internet que les afecten.
4. Derecho a la protección contra la explotación, el comercio ilegal, los abusos y la violencia de todo tipo que se produzcan utilizando Internet. Los niños y niñas tendrán el derecho de utilizar Internet para protegerse de esos abusos, para dar a conocer y defender sus derechos.
5. Derecho al desarrollo personal y a la educación, y a todas las oportunidades que las nuevas tecnologías.
6. Derecho a la intimidad de las comunicaciones por medios electrónicos. Derecho a preservar su identidad y su imagen de posibles usos ilícitos.

7. Derecho al esparcimiento, al ocio, a la diversión mediante Internet y otras nuevas tecnologías y no contengan violencia gratuita, ni mensajes racistas, sexistas o denigrantes y respeten los derechos y la imagen de los niños y niñas.
8. Los padres y madres tendrán el derecho y la responsabilidad de orientar, educar y acordar con sus hijos e hijas un uso responsable de Internet:
9. Los gobiernos de los países desarrollados deben comprometerse a cooperar con otros países para facilitar el acceso de éstos y sus ciudadanos, y en especial de los niños y niñas, a Internet.
10. Derecho a beneficiarse y a utilizar en su favor las nuevas tecnologías.

De derechos y herramientas

Estos derechos no fueron creados por mera ocurrencia. Responden a realidades muy concretas. Niños y niñas representan el 37% de la población mundial, sin embargo les ofrecemos muy pocos

in-fan-cia latinaamericana tema

La vida de los nativos digitales entre pantallas

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y
expresión

experiencias

reflexiones
pedagógicashistoria de la
educaciónlos 100
lenguajes
de la infancia

espacios con ofertas de contenidos de calidad, formativos y atractivos en las diferentes pantallas y menos aun oportunidades para que expresen sus propias ideas y participen en sociedad. Por ello los chicos que tienen los elementos de alfabetización digital para hacerlo, se están apropiando ya de estas herramientas.

Por ejemplo el grupo Digital Ethnography de la Universidad del Kansas (EUA), encontró que un 25% de los contenidos audiovisuales creados y publicados en YouTube están producidos por adolescentes y jóvenes entre los 12 y los 17 años.

file:///Users/sirena/Desktop/I&C_Espanhol_SITE_FINAL.pdf

Sin embargo, mientras algunos usan intensamente estas posibilidades otros no tienen acceso a estas nuevas herramientas. Desde la perspectiva de los derechos, la brecha digital no es un asunto menor. Millones de niños que viven en países pobres, o en sectores vulnerables no tienen acceso a las tecnologías de la información, creando enormes diferencias de inicio en el manejo de las herramientas para enfrentar el mundo que les tocó vivir.

Por otro lado el de mero acceso a equipos no es suficiente, sino que, frente a la oferta comercial que

in-fan-cia latina

tema

La vida de los nativos digitales entre pantallas

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y
expresión

experiencias

reflexiones
pedagógicashistoria de la
educaciónlos 100
lenguajes
de la infancia

usa estos dispositivos para la venta y los negocios, la importancia y el compromiso de padres, maestros y el Estado a través de políticas públicas diseñadas para el caso, deben trabajar para desarrollar habilidades en los niños y niñas de operación y el capital cultural para hacer uso de la información.

Las formas de atención dispersa y con múltiples tareas a la vez, el llamado multitasking, atención parcial discontinua, y las variantes en los vínculos interpersonales más autónomos en los entornos virtuales sin intervención de adultos son una parte de esta nueva realidad.

Del otro la posibilidad de fomentar aprendizajes por investigación y descubrimiento, la experimentación sin linealidad, los procesos creativos, la diversión involucrada en los procesos de aprendizaje. El aprendizaje infantil en la cultura digital incluye publicaciones ya hechas para dispositivos como tabletas y celulares como la inglesa Anorak, <http://www.anorakmagazine.com/> o la italiana Timbuktú <http://www.timbaktu.me/> que combina diseño, interactividad y el enfoque educativo o la australiana Big Magazine for Kids <http://www.bigkidsmagazine.com/> enfocada en las “artes creativas” que propone una premisa muy original: que artistas y chicos colaboren generando contenidos.



También están los sitios en Internet como el colombiano Maguare, diseñado especialmente para primera infancia tanto en busca de desarrollo de habilidades como de contactar a los niños con el arte y la expresividad, <http://maguare.gov.co/home/index.html>,

in-fan-cia latinaamericana tema

La vida de los nativos digitales entre pantallas

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y
expresión

experiencias

reflexiones
pedagógicashistoria de la
educaciónlos 100
lenguajes
de la infancia

existen otros como Música Libre; Música para contar, cantar y jugar. Música para aprender y jugar <http://musicalibre.com.co/>, o el videojuego Xentinelas basado en temas de inmunología, <http://www.xentinelas.cl/>, <https://itunes.apple.com/mx/app/es-asi/id490658041?mt=8>, aplicación que permite a los lectores-usuarios interactuar con las ilustraciones mientras siguen

una narración, entre muchos más. Padres y maestros, con dedicación pueden encontrar numerosas posibilidades.

Señala Guillermo Canela, “No podemos dejar de resaltar los impactos positivos de una generación conectada a las nuevas tecnologías. Sin embargo, la garantía de acceso a los beneficios que aportan los nuevos medios depende de amplios programas de inclusión digital y de la promoción de una cultura digital libre, ética y participativa. Al mismo tiempo que el acceso a la banda ancha comienza a ser considerado como una demanda social de primer orden, es necesario invertir

en procesos educativos que permitan la inclusión efectiva de este público en el nuevo universo comunicativo”.

IRMA ÁVILA PIETRASANTA

in-fan-cia

entrevista

Dra. Natalia Trenchi

latinoamericana



■ LALA MANGADO
■ MARÍA EMA DISEGO

En esta entrevista a la Dra. Natalia Trenchi, queremos poner foco y profundizar en esta nueva realidad que nos está invadiendo a todos y en el impacto y desafíos que trae en el campo de la educación infantil

A partir de la llamada “revolución tecnológica” surgen interrogantes, preocupaciones y dudas sobre sus efectos. ¿Hay investigaciones al respecto?

“Como resultado del uso de las Tics, las nuevas generaciones han ganado algunas destrezas”

Hay muchas investigaciones sobre el efecto de el uso y abuso del consumo de las nuevas tecnologías (TICS) y el desarrollo del cerebro.

Toda la evidencia señala que se producen cambios a nivel cerebral cuando se utilizan las Tics. Hoy sabemos que las pantallas no son un pasatiempo inocuo: la investigación ha demostrado cómo su uso (con 10 horas acumuladas alcanza) modifica el funcionamiento del cerebro. ¿Eso debería preocuparnos? Si y no. Todo aprendizaje modifica al cerebro: ya sea aprender a multiplicar o pasar una pantalla de un videojuego.

“Todos ellos reflejan cambios cerebrales positivos”

Como resultado del uso de las Tics, las nuevas generaciones han ganado algunas destrezas. Algunos de los cambios que aparecen como consecuencia del uso de las nuevas tecnologías son muy favorables: por ejemplo, mejora mucho la habilidad viso-motriz, la velocidad en la toma de decisiones a punto de partida de claves visuales y la habilidad para suspender distractores visuales. Ciertos programas educativos de alta calidad también producen cambios positivos

in-fan-cia

entrevista

Dra. Natalia Trenchi

latinoamericana

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y
expresión

experiencias

reflexiones
pedagógicas

historia de la
educación

los 100
lenguajes
de la infancia

en mayores de 2 años en las habilidades sociales y el lenguaje. Todos ellos reflejan cambios cerebrales positivos.



“Otra consecuencia perniciosa es que se acostumbre al cerebro al multi-estímulo”

“A expensas de debilitar la capacidad de detenerse en algo, profundizar y reflexionar”

Otros cambios, por el contrario, son desfavorables. Por ejemplo, cuando el cerebro calibra su capacidad atencional a partir de horas de uso de computadoras, lo calibra para estímulos intensos, rápidos y variados. Cuando enfrenta estímulos menos intensos y presentados a una velocidad menor (como un relato de la maestra o una charla común con los padres) el cerebro no logra mantenerse conectado porque está sincronizado para otro tipo de fenómeno. Otra consecuencia perniciosa es que se acostumbre al cerebro al multi-estímulo: estar en varias cosas a la vez. Lo que puede parecer una ventaja aparentemente (y de hecho para unas pocas cosas lo es) es generalmente una gran desventaja ya que se logra a expensas de debilitar la capacidad de detenerse en algo, profundizar y reflexionar. Es como hacer zapping en la vida todo el tiempo.

in-fan-cia

entrevista

Dra. Natalia Trenchi

latinoamericana



“Pero la solución no ha sido prohibir el fuego sino aprender a usarlo”

No debe ser la primera vez en la historia que nos asusta una nueva adquisición social. Lo mismo debe haber pasado cuando se hizo fuego por primera vez. Muchos deben haberse alarmado por su peligrosidad potencial . Y tenían razón. Pero la solución no ha sido prohibir el fuego sino aprender a usarlo. Lo mismo deberemos hacer con las Tics.

“Celebremos las TICS utilizadas con responsabilidad e inteligencia”

Igual que lo que pasó con el fuego mal usado, las Tics ya han generado muertes, vidas destrozadas, mucho

sufrimiento y enfermedad. Pero también han permitido el reencuentro de familias separadas por años y océanos, de amigos de la infancia, la comunicación fluida y cotidiana con seres queridos que viven lejos, el conocimiento y el avance intelectual de millones. Celebremos las TICS utilizadas con responsabilidad e inteligencia.

Tu planteas que las pantallas no son un pasatiempo inocuo. En tal sentido, ¿cómo hacer para que las Tics contribuyan al desarrollo y crecimiento de niños y niñas?

Educando. Esa es la clave para poder aprovechar todo lo favorable y disminuir las consecuencias negativas. Sensibilizar a las familias en cuanto al uso saludable y darles las herramientas realistas para que puedan aplicarlo en casa.

En los primeros años de vida , lo que los niños tienen que aprender lo aprenden sólo en el vínculo directo, cara a cara con su familia y su entorno. Necesitan desarrollar capacidades y habilidades que sólo pueden hacerlo en el vínculo directo con humanos : la confianza en el otro y en sí mismo, la capacidad empática , la tolerancia a la frustración y todo lo relacionado a la autorregulación. Nada de eso puede aprenderse frente a una pantalla,

in-fan-cia entrevista

latinoamericana

Dra. Natalia Trenchi



y lo que es peor, el estar frente a una impide las experiencias necesarias para hacerlo.

“Un niño pequeño tiene que jugar con su cuerpo, explorar lo que lo rodea y vincularse afectivamente con su familia. Nada de ello es posible si lo “anestesiarnos” frente a una pantalla”

Un niño pequeño tiene que jugar con su cuerpo, explorar lo que lo rodea y vincularse afectivamente con su familia. Nada de ello es posible si lo “anestesiarnos” frente a una pantalla.

Se habla, y frecuentemente se cree, que ciertos juegos o video juegos son potenciadores de ansiedad o generadores de violencia, ¿qué hay de cierto en esto?

La investigación viene probando lo que cualquier padre y madre puede comprobar en su casa. Ellos son testigos de el estado emocional en que quedan sus hijos luego de horas de juego o del consumo de algunos juegos en particular: irritables, malhumorados, contracturados. Si son niños con tics, estos aumentan considerablemente.

En el 2001 se publicó un metaanálisis de 10 años de investigación en el tema.¹ En ella documentaron que los niños aprenden comportamientos y modelan su sistema de valores a punto de partida de los medios. Los efectos primarios de la exposición a los medios son el aumento de comportamiento agresivo y violento, aumento de los comportamientos de alto riesgo, incluyendo uso de alcohol y tabaco e inicio adelantado de la actividad sexual. Esas investigaciones se basaban fundamentalmente en la televisión, pero ya manifestaban preocupación por la extensión lógica de los efectos por el agregado de las nuevas tecnologías y por la cantidad de tiempo que el niño promedio pasa consumiendo productos mediáticos.

Como siempre que hablamos de seres humanos, la realidad es compleja y hay varias variables interactuando. Una vez más encontramos seres más vulnerables y otros más resistentes. Los peores efectos se ven en aquellos con mayor inmadurez

in-fan-cia entrevista

Dra. Natalia Trenchi

latinoamericana



(por la edad u otros motivos), aquellos que ya manifiestan tendencias agresivas o tienen problemas para el control de sus impulsos. Un niño sano criado en un entorno continente que le transmitió un sistema de valores sólido no se verá afectado de la misma manera que otro proveniente de un entorno más endeble que no lo ha fortalecido lo suficiente en su capacidad de pensar inteligentemente. Todo lo malo se ve facilitado su función tóxica cuando cae en un terreno fertilizado por el abandono formativo familiar.

Entonces, ¿qué cosas podemos hacer para que los efectos desfavorables de las pantallas se vean disminuídos?

Muchas investigaciones se vienen conduciendo sobre el efecto de la tecnología en los dormitorios de los niños y adolescentes y todas parecen concluir que no es una buena idea. El acceso privado a la tecnología deja a los niños más expuestos a los riesgos, pierden la posibilidad de supervisión cercana de sus padres y los invita a pasar más tiempo solos que en familia.

La electrónica en el dormitorio es una distracción demasiado poderosa que interfiere con el estudio, con otro tipo de entretenimientos y con el sueño. Según los investigadores, el televisor en el cuarto

es pernicioso ya que le dedican más tiempo del que le dedicarían si no estuviera allí, disminuyen la actividad física, son más propensos a seguir hábitos de alimentación no saludables, comen menos veces en familia y obtienen peores resultados en los estudios.

“Conviene que en la casa se mantengan lugares confortables sin pantallas que inviten a sentarse a leer, a jugar un juego de mesa o simplemente conversar”

Tanto el televisor como las computadoras es mejor que ocupen lugares comunes donde sea posible supervisar naturalmente lo que allí está pasando. Incluso los celulares deberían pasar la noche fuera del dormitorio, para evitar mensajes o llamadas nocturnas.

Siempre conviene que en la casa se mantengan lugares confortables sin pantallas que inviten a sentarse a leer,

in-fan-cia entrevista

Dra. Natalia Trenchi

latinoamericana



a jugar un juego de mesa o simplemente conversar. Hay que promover entusiastamente un uso favorable de las Tics.

¿Como pensás que incide esta realidad en los primeros años de vida?

En la primera infancia los padres tienen que saber y estar convencidos que las pantallas son potencialmente negativas para la salud de sus hijos y que no deben exponerlas a ellas.

Ello significa cambiar algunos hábitos familiares frecuentes como tener un televisor prendido “acompañando” la vida familiar todo el día, darle de mamar o el biberón frente al televisor o “entretenerlo” con cualquier pantalla.

Esos son momentos para hablar, mirarse cara a cara, cantar canciones.

Cuando los niños crecen y empiezan a estar en contacto con las Tics, los adultos tenemos la responsabilidad de guiarlos y supervisarlos en su utilización. Por eso es que una recomendación para los padres es que no eviten las Tics. Necesitan conocerlas para poder acompañar a sus hijos en ese mundo. Tienen que conocer los videojuegos, jugarlos y ver de qué se tratan.

“Es importante que las reglas puestas en casa sean cumplidas por todos incluso por los padres”

Otra recomendación importante para los adultos es que den un buen ejemplo de uso de la tecnología. En ese sentido es importante que las reglas puestas en casa sean cumplidas por todos incluso por los padres : si no se puede utilizar el celular durante las comidas, no lo harán los niños ni los adultos. Es necesario que les enseñen a los niños a divertirse también sin aparatos.

Se podría hablar de un “uso saludable” de la tecnología?

Sí, pero para poder tener un uso saludable es necesario:

a) limitar el tiempo del uso de tecnología. Lo que nos dicen las investigaciones es que los niños menores de 2 años *no deberían estar expuestos a ninguna pantalla* ya que en nada los beneficia y hay riesgos potenciales importantes en su desarrollo cerebral. Los mayores de 2 años *no deben exponerse a las pantallas más de dos horas/día* según lo

in-fan-cia entrevista

Dra. Natalia Trenchi

latinoamericana



que dicen quienes estudian sus efectos , y se refieren a la suma de compu celular, tablet,tv.

Es importante que esta limitación no se haga a través de la confrontación y el abuso de poder, sino con firmeza pero en buenos términos, explicando los motivos y acordando con el niño, para que tenga buenas consecuencias sobre su desarrollo global.

“Acompañar, compartir, disfrutar y divertirse. Enseñarles a pensar, a elegir con sentido crítico dejando de lado la pasividad y desarrollando un mirar activo e inteligente”

b) supervisar lo que se consume : no dejarlos solos en el ciber mundo. Del mismo modo que no los dejaríamos jugando solos en una plaza pública también necesitan la supervisión y guía del adulto en estas actividades.

c) Acompañar, compartir, disfrutar y divertirse. La mejor actitud es tener la cabeza abierta para las novedades y aceptar que se puede encontrar mucha diversión en las compus. Enseñarles a pensar, a elegir con sentido crítico dejando de lado la pasividad y desarrollando un mirar activo e inteligente. Conversando y comentando con sencillez y “buena onda” para enseñarles a decodificar los mensajes que hay detrás de lo que vemos.

“Vemos con alegría como hay realizadores preocupados por transmitir cosas buenas”

¿Como ves este tema en nuestro país? ¿crees que la tecnología acompaña y fortalece las propuestas educativas?

in-fan-cia entrevista

Dra. Natalia Trenchi

latinoamericana



“La tecnología bien usada pueden significar un aporte muy interesante a la educación y la cultura”

En nuestro país hay una sensibilización creciente sobre el tema. El desarrollar el Plan Ceibal nos ha enfrentado al uso universalizado de internet desde etapas muy tempranas y ha permitido desarrollar planes para utilizarla para el aprendizaje y el desarrollo global de los niños. Hay buenas propuestas educativas y ya estamos viendo buenos resultados por su utilización. Sin embargo aun es muy extendido el mal uso de la tecnología en adultos y niños (celulares manejando es sólo un ejemplo) en la población general. En cuanto a los contenidos vemos con alegría como hay realizadores preocupados por transmitir cosas buenas. Lamentablemente aun a nivel comercial no se cuida nada la calidad de los productos para niños.

“El gran desafío es enseñar una manera saludable de utilizar estas maravillas”

En síntesis, la tecnología bien usada, a edades adecuadas, con contenidos adecuados y durante tiempos adecuados pueden significar un aporte muy interesante a la educación y la cultura. Por el contrario, su abuso y su consumo indiscriminado puede ser muy negativo.

El gran desafío es enseñar una manera saludable de utilizar estas maravillas potenciales a nuestros niños y jóvenes, e integrarlas al universo de actividades, juegos e interacciones más tradicionales. Se trata de sumar, no de restar.

Nota:

1. Journal of the American Academy of Child & Adolescent psychiatry 2001;40:392-401

■ LALA MANGADO
■ MARÍA EMA DISEGO