

**ANÁLISIS DE LA RELACIÓN INFANCIA Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN, EN EL TIEMPO DE OCIO DE NIÑOS Y
NIÑAS, EN LAS INTERACCIONES EN LA BIBLIOTECA JOSÉ FÉLIX DE
RESTREPO**

Daniela Alejandra Lara Montoya

**Trabajo de grado presentado para optar al título de
Licenciada en Pedagogía Infantil**



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3

Andrés Klaus Runge Peña

Asesor

Universidad de Antioquia

Facultad de Educación

Departamento Licenciatura en Pedagogía Infantil

Medellín

2017

A pesar del innegable progreso material, tecnológico y científico que caracterizó al pasado siglo, nuestra sociedad todavía tiene asignaturas pendientes que empañan nuestro futuro común. Es por ello que, intelectuales y educadores han llegado a la conclusión de que uno de los más poderosos medios que podemos utilizar para revertir la desigualdad, la violencia o la justicia, es dándoles un significado moral – es decir, humano – a las pequeñas acciones de todos los días.

- Fragmento tomado de: Gente buena para un mundo mejor. El Colombiano.

He visto cómo un año de asistir a la escuela cambia a un niño
y cómo varios años de escuela cambian el futuro de ese niño.
He presenciado cómo el poder de la educación salvó a familias de la pobreza,
salvó a los recién nacidos de la muerte y
salvó a las niñas de corta edad, de vidas enteras de servidumbre.
Y he vivido suficiente tiempo para ver cómo una generación de niños,
provistos de educación, podían levantar un país.

Graça Machel

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

Contenido

| | |
|---|----|
| Resumen..... | 5 |
| 1. Planteamiento del problema..... | 6 |
| 1.1 Objetivos..... | 10 |
| 1.1.1 Objetivo general..... | 10 |
| 1.1.2 Objetivos específicos..... | 11 |
| 1.2 Pregunta de investigación..... | 11 |
| 1.3 Antecedentes investigativos..... | 11 |
| 2. Referentes teóricos conceptuales..... | 21 |
| 2.1 Planteamientos y aproximación al concepto de infancia..... | 22 |
| 2.2 Planteamientos y concepto de domesticación..... | 28 |
| 2.3 Planteamientos y concepto de socialización..... | 30 |
| 2.4 Planteamientos y concepto de individualización..... | 33 |
| 4. Metodología..... | 38 |
| 4.1 Paradigma y enfoque..... | 38 |
| 4.2 Espacio..... | 39 |
| 4.3 Participantes..... | 39 |
| 4.4 Técnicas e instrumentos para la recolección de la información..... | 40 |
| 4.4.1 Cuadro objetivos/método..... | 41 |
| 5. Presentación y análisis de resultados..... | 44 |
| 5.1 Descripción y análisis de las interacciones en la sala infantil; infancia y tecnologías de la información y la comunicación (TIC)..... | 44 |
| 5.2 Interacción; Espacio/Ciberespacio en la sala infantil..... | 47 |
| 5.3 Interacciones en el ciberespacio..... | 49 |
| 5.3.1 El juego..... | 49 |
| 5.3.2 El juego simbólico..... | 52 |
| 5.3.3 Los juguetes..... | 53 |
| 5.3.4 Relación adulto/infante..... | 54 |
| 5.4 Exposición y análisis de los discursos de los niños sobre el uso de las TIC..... | 55 |
| 5.5 Resultados de la experiencia: Usos y apropiación de las TIC en la promoción de la lectura y la escritura en la sala infantil de la Biblioteca José Félix de Restrepo..... | 58 |
| 6. Conclusiones..... | 61 |
| 7. Recomendaciones..... | 63 |
| 8. Referencias bibliográficas..... | 64 |

Lista de figuras

| | |
|--|----|
| Figura I: Individuo replegado sobre su privacidad..... | 38 |
| Figura II: La autonomía del sujeto- pluralismo valorativo | 38 |
| Figura III: Juego individual..... | 45 |
| Figura IV: Juego grupal..... | 46 |
| Figura V: Interacción niños/ TIC. Atención individualizada..... | 48 |
| Figura VI: Niña jugando a bañar un animal | 50 |
| Figura VII: Niño jugando a encestar | 50 |
| Figura VIII: Niña jugando a cocinar | 50 |
| Figura IX: Búsqueda de niña de 7 años “juegos de chicas de fea a bonita” | 57 |

Lista de figuras

| | |
|-------------------------------|----|
| Cuadro objetivos/método | 42 |
|-------------------------------|----|

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

Resumen

Esta investigación hace referencia al estudio de las nuevas formas de empleo del tiempo de ocio de la infancia, partiendo por la identificación de la relación individualización/socialización que emergen con el desarrollo y masificación del uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), respecto al tiempo de ocio de niños y niñas que surgen en las interacciones en la Biblioteca José Félix de Restrepo, de la ciudad de Medellín. Se utilizó una metodología de enfoque cualitativo; las técnicas utilizadas fueron: Observación participante, Entrevista Semiestructurada y Análisis Documental; con instrumentos como fotografía, grabación, diario de campo y fichas de recolección de información respectivamente. La interpretación se llevó a cabo por medio de la triangulación entre las técnicas que develó los elementos del vínculo infancia/TIC. En el análisis se concluyó que existe una inter-relación infancia/TIC; la cual requiere una lectura crítica y cautelosa, ante las potencias de los dispositivos e intereses políticos y económicos no neutrales; además, en el vínculo transformaciones espaciales/ transformaciones de la infancia, se explicitaron nuevas formas de acceso al saber y empleo del tiempo de ocio en la sala infantil. Se concluye que los cuerpos de los niños y niñas participantes de la investigación se adaptan a los dispositivos que requieren una corporeidad más sedentaria y del detalle, que emergen nuevas prácticas como la lectura de hipertextos y multimedia; y finalmente, se concluye que el espacio de la biblioteca pública se transformó como un espacio de acción racionalizado, para encausar y promover el uso de las TIC.

Palabras claves: Infancia, TIC, ocio, socialización, individualización juego.

1. Planteamiento del problema

Esta investigación propone centrar su atención en el análisis de la relación infancia y el uso de tecnologías de la información y la comunicación, respecto a la individualización y socialización en el tiempo de ocio de niños y niñas. Se considera a modo de hipótesis, que a partir de las interacciones sociales tecnificadas se ha ido reconfigurando la infancia, la socialización, el juego, la relación con el saber y el aprendizaje; fenómenos que requieren una lectura desde la pedagogía en nuestro contexto. La investigación de este fenómeno socio-cultural es una necesidad para construir puentes reflexivos que permiten comprender qué está sucediendo para establecer hacia dónde dirigir la educación y formación de la infancia contemporánea; en últimas, la pretensión particular de esta investigación se enfoca en el análisis de las nuevas formas de empleo del tiempo de ocio de la infancia, identificando la relación individualización/socialización que emergen con el desarrollo y masificación del uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), respecto al tiempo de ocio de niños y niñas que surgen en las interacciones en la Biblioteca José Félix de Restrepo, de la ciudad de Medellín.

Progresivamente, Medellín viene transitando un proceso de transformación como ciudad, el estigma a nivel nacional e internacional marcado por la violencia y el narcotráfico como referente predominante, ha ido menguando. En marzo de 2013 fue elegida como la ciudad más innovadora del mundo, reconocimiento resultado de transformaciones espaciales y sociales. Los proyectos y planeación racional ciudadana, ejecutados por la administración municipal generan cambios en las formas de habitar, trabajar, recrear y circular. Los cuales, se focalizan en programas de gobierno con miras al futuro, algunas propuestas de la planeación están orientadas hacia la primera infancia y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Entre los programas de gobierno, está la política pública en educación inicial (2010), la cual entre sus objetivos plantea que “La calidad de la educación empieza con la dignidad del espacio: proporcionar espacios dignos y de calidad para la enseñanza y los procesos de aprendizaje, con las mejores especificaciones y el equipamiento en las zonas de la ciudad con una alta demanda de servicios educativos y de escuelas” (Política Pública Educativa: Medellín la más educada, Medellín, p.2).

Lo anterior, amplía el panorama de la infancia moderna, en donde espacios son creados específicos para la infancia. Junto con los cambios en la proyección social y ordenamiento espacial, las tecnologías de la información y la comunicación están insertas en estos espacios que siguiendo con la lógica planteada en la propuesta de investigación “*Viejos y nuevos espacios para los niños y niñas de Medellín: domesticación, institucionalización, pedagogización y comercialización de la infancia contemporánea*” del investigador Andrés Runge (2016) al que se adscribe este proyecto, se vienen reconfigurando y redefiniendo también la manera misma de ser niño o niña en la ciudad.

Es evidente que en la actualidad los medios y la tecnología de la información han ocupado un lugar importante en la sociedad y en las interacciones entre los individuos; las TIC coexisten en la familia, la escuela, bibliotecas y portadas en el cuerpo de los sujetos como una extensión. En la vida cotidiana, adultos como niños, hacen uso de diversas herramientas, incorporan las tecnologías en los espacios y en el día a día, además su uso se ve reforzado por proyectos e infraestructuras que a nivel nacional y de ciudad obedeciendo a tendencias políticas globalizantes y del mercado, promueven el uso de la tecnología. Como afirma Cely (2006):

La sociedad de la Información es entendida como proyecto de desarrollo global, que obedece a políticas de mercado neoliberales y a la concepción del poder que reside en la innovación, en el conocimiento altamente tecnificado y en la información como producto clave para la producción. Explican la forma de relación y la constitución del poder en la economía y en la política en este proyecto de sociedad (p.4).

A nivel nacional, las TIC según la Ley 1379 de 2010 (Ley de Bibliotecas Públicas) establece que “El acceso a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) como uno de los servicios básicos que deben proveer las bibliotecas públicas del país” (p.1). Definición de biblioteca pública dada por el Ministerio de Cultura de Colombia:

Se asiste a un período de transición y renovación en el que la biblioteca pública se empieza a concebir como una institución de carácter social y cultural, que si se articula con la comunidad a la que sirve, se maneja con acierto, se dota bien y se conecta al mundo con las nuevas tecnologías, puede incidir de manera favorable en el mejoramiento social y en la participación ciudadana. La biblioteca pública moderna se concibe hoy en Colombia y en el mundo como un proyecto de formación de ciudadanos, ya que fomenta la relación cotidiana de las personas y las comunidades con la lectura, la escritura, el aprendizaje permanente y la vida en comunidad, bases fundamentales sin las cuales la democracia y el respeto no son posibles. La biblioteca pública tiene el reto de trabajar en tres frentes para favorecer el desarrollo social y el humano: la lectura, la información y la cultura. Debe, también, estar al servicio de la creatividad y la innovación y ofrecer sus recursos para que ello sea posible (Biblioteca Nacional).

A nivel de ciudad, con el objetivo de implementar estrategias para el mejoramiento de la calidad de vida de los ciudadanos, desde el 2011 se viene desarrollando el programa Medellín Ciudad Inteligente, programa que busca trazar una ruta que facilite la transición de Medellín como Ciudad Digital a Medellín como Ciudad inteligente. Está orientado a toda la ciudad, pretende aumentar los servicios de ciudad inteligente desplegados y disponibles para el uso de la ciudadanía, aumentando los espacios públicos con acceso gratuito a internet. Además incrementar los portales de la ciudad y espacios virtuales destinados a la colaboración e interacción entre comunidades, logrando que más ciudadanos usen las TIC, en una nueva cultura digital en la ciudad.

Por lo anterior, se evidencia que en la ciudad emergen transformaciones espaciales y culturales que fomentan la incorporación de las TIC en las dinámicas cotidianas, el uso de la tecnología se ve promovido por un influjo de nuevas posibilidades de relación y significación de la infancia contemporánea. En el presente proyecto se reconoce la infancia como construcción social que es configurada en relación con el tipo de sociedad que habita.

Sobre estos nuevos espacios y la investigación, el autor Runge (2016) afirma:

¿Qué cambios en las concepciones y tratos para con la infancia de Medellín se evidencian en relación con las actuales transformaciones socio-espaciales de la ciudad de Medellín?, espacios sociales –nuevos y viejos– que se convierten en un “sismógrafo social” que permite dar cuenta, en parte, de las dinámicas sociales (por ejemplo, discursos hegemónicos sobre la infancia, relaciones entre niños y adultos, prácticas familiares, modos de habitar, modos de consumir, lugares de ocio, relaciones con el tiempo y con el espacio de infantes y adultos —inversión de tiempo—, entre otros muchos asuntos y, particularmente, de los cambios en los modos de ser niño o niña (Runge, 2016, 3).

En síntesis, el pedagogo y la pedagoga infantil no pueden estar al margen de las transformaciones sociales, especialmente las referentes a los cambios en la infancia y lo que lo implica para la educación. Por lo anterior, el presente proyecto busca analizar de las nuevas formas de empleo del tiempo de ocio de la infancia, identificando la relación individualización/socialización que emergen con el desarrollo y masificación del uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), respecto al tiempo de ocio de niños y niñas que surgen en las interacciones en la Biblioteca José Félix de Restrepo, de la ciudad de Medellín., para así permitir reflexionar sobre tensiones, transformaciones, concepciones, retos y oportunidades para con la infancia, su educación y formación, y sobre el saber pedagógico para formular e implementar acciones que integren las necesidades educativas de infancia contemporánea en nuestro contexto.

De allí, que surja el siguiente interrogante investigativo ¿cómo es la relación infancia y el uso de tecnologías de la información y la comunicación, respecto a la individualización y socialización en el tiempo de ocio de niños y niñas que surgen en las interacciones en la Biblioteca José Félix de Restrepo? Siendo este, el eje que direcciona la presente investigación.

1. 1 Objetivos

1. 1.1 Objetivo general.

Analizar la relación infancia y el uso de tecnologías de la información y la comunicación, respecto a la individualización y socialización en el tiempo de ocio de niños y niñas que surgen en las interacciones en la Biblioteca José Félix de Restrepo.

1.1.2 Objetivos específicos.

- Identificar algunas de las relaciones entre infancia y el uso de tecnologías de la información y la comunicación, respecto a la individualización y socialización en el tiempo de ocio de niños y niñas que surgen en las interacciones en la Biblioteca José Félix de Restrepo.
- Analizar las transformaciones que se han dado en las relaciones entre infancia y el uso de tecnologías de la información y la comunicación, respecto a la individualización y socialización en el tiempo de ocio de niños y niñas que surgen en las interacciones en la Biblioteca José Félix de Restrepo.

1.2 Pregunta de investigación

¿Cómo es la relación infancia y el uso de tecnologías de la información y la comunicación, respecto a la individualización y socialización en el tiempo de ocio de niños y niñas que surgen en las interacciones en la Biblioteca José Félix de Restrepo? Siendo este, el eje que direcciona la presente investigación.

1.3 Antecedentes investigativos

Para la presente investigación se realizó un rastreo documental de estudios nacionales e internacionales sobre la relación infancias y uso de tecnologías de la información y la comunicación, encontrando diversos aportes y posturas.

Entre las investigaciones realizadas en la ciudad de Medellín, la autora Carrillo (2015) expone el papel de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la socialización de un grupo de niños y niñas de 5 y 6 años de edad, la autora explica que es imposible estudiar cuestiones relacionadas con la infancia hoy en día sin entender el papel de las TIC, afirma que actualmente los niños y las niñas están viviendo una suerte de infancia de los medios. La investigación centro su foco de atención en la socialización, hace alusión a la sociedad tecnificada

en la cual la interacción social ya no se limita al contacto físico y, en consecuencia, los procesos de socialización se encuentran cada vez más mediados por las TIC.

Entre los hallazgos de la investigación y los sentidos otorgados a las TIC en los espacios para el juego (actividad socializadora propia de la infancia) la mayoría de los niños expresaron preferencia por el espacio presencial, un grupo pequeño prefirió los espacios virtuales. Además se encontró que:

La manipulación y el control de los objetos se convierten en un acto de creación lúdico-imaginativa y de reconfiguración de sí mismo, lleva a pensar en los procesos de apropiación de la tecnología como una cuestión que desdibuja los límites entre la fantasía y la realidad. Se considera entonces que hay una relación estrecha e importante entre algunos dispositivos y las formas de socialización; tanto así que los primeros influyen de manera significativa sobre los segundos y la constante interacción entre los niños y estos dispositivos hace imposible separar los mundos sociales y mediáticos o considerarlos como algo independiente (p.119).

Siguiendo con la autora, entre los resultados se evidenció cambios en las interacciones de los sujetos, se observó que los dispositivos refuerzan la concentración individualizada y que entre pares se construye una cultura compartida sobre la base de la interacción con las TIC. En concordancia con los planteamientos de Winnicot (1971) citado por Carrillo (2015), acerca del papel central del juego en la construcción de la cultura como de la identidad, en dicha investigación se evidencio que “El juego representa entonces la base a partir de la cual los infantes construyen su mundo de experiencias. Los niños y niñas se socializan en situaciones en las que entran en

relación con ciertos objetos con los que se da una interacción, a menudo lúdico-recreativa, entre el mundo objetivo y el mundo subjetivo.” (p.115).

Por otro lado, en la ciudad de Bogotá el autor Amador (2012) ha investigado sobre las transformaciones en la infancia vinculadas a las TIC, inquietud por su construcción, en el marco de las condiciones políticas, sociales, económicas y culturales de las sociedades contemporáneas. El autor buscó analizar las subjetividades y formas de subjetivación, producidas en el contexto de los usos y apropiaciones que un grupo de niños y niñas de Bogotá realiza de la red social Facebook como pieza estratégica de la cibercultura.

En dicha investigación también es abordado el tema de la socialización, se expone que el uso de herramientas de sofisticación técnica en la vida cotidiana genera lo que él llama, socialidades, sensibilidades y nuevas formas de acceso al saber, lo cual indica modificaciones en las formas de pensar y ser sujetos. Amador (2012) aborda las transformaciones de la infancia contemporánea, para el autor, la existencia de otras formas de socialización es un asunto que exige “repensar su aparente constitución como sujetos frágiles e inocentes” (p.3). Recalca que la sociedad se encuentra “ante la presencia de nuevas experiencias infantiles que desbordan aquellas que eran tramitadas exclusivamente mediante las estructuras institucionales y familiares o parentales”. (p.4), para el autor la infancia no solo están cambiando por las TIC, para Colombia incluyen fenómenos tales como: “un mercado transnacional creciente cuyos destinatarios son los niños y niñas, asunto que ha terminado por convertirlos en audiencias, consumidores y targets privilegiados” (p.5).

Desde una perspectiva más amplia, Amador (2012) vincula el lugar que ocupan las TIC en las sociedades de control, expone que no serían viables sin un tipo de máquinas informáticas, entre

ellas las asociadas con los flujos de información que circulan por los medios analógicos y digitales del mundo contemporáneo (p.6). En concordancia con lo anterior, se pone en evidencia dinámicas referidas al progresivo control y racionalización de la vida cotidiana de los ciudadanos.

El siguiente aspecto explorado por Amador (2010), trata de las mutaciones de la subjetividad en las infancias contemporáneas procedentes de su vinculación a la comunicación digital interactiva y su relación con la desestabilización de la infancia moderna y la crisis de las instituciones que pretenden gobernarla. Para el autor, también es evidente que la infancia está afrontando transformaciones, tránsitos y rupturas, que modifican la constitución del sujeto, la producción del saber, el ejercicio del poder y la redefinición de relaciones entre seres humanos y naturaleza. Amador (2010) hace hincapié en su indagación teórico conceptual, en la subjetividad:

El análisis pretende evidenciar el pasaje de la subjetividad moderna, centrada en la modelación del niño como tiempo de preparación para el futuro —a quien se le debe civilizar y guiar—, a niños y niñas que quieren vivir el presente de diferentes maneras y cuyas formas de ser y estar en el mundo desubican e interpelan las prácticas de encierro, propias de las instituciones modernas. (Amador, 2010, p.146).

Siguiendo con lo anterior, según el autor Amador (2010) las experiencias en los intersticios de la comunicación digital interactiva además de evidenciar tránsitos y transformaciones, interrogan radicalmente los discursos y practicas propias de las instituciones que pretenden gobernarles, este último aspecto se convierte en un punto de partida, según el autor, para repensar el papel civilizador y regulador que hasta ahora han desempeñado estos dispositivos de constitución de la subjetividad moderna.

Para Amador (2010), los procesos de tecnificación se advienen como cultura predominante, (postulado en concordancia con los proyectos de la ciudad de Medellín) configurando así un nuevo panorama cultural, que compromete a los niños y niñas contemporáneos, los cuales son designados por (cfr. Prensky, 2002) citado por Amador (2010, p.145) como nativos digitales. Estos se refieren a una generación que desde muy temprana edad se introduce en prácticas relacionadas con los usos y apropiaciones de las tecnologías info-comunicacionales; ante este proceso de tecnificación social, las generaciones adultas se han visto obligas a adaptarse a las exigencias y cambios de la sociedad de información.

A modo de síntesis entre las transformaciones identificadas por el autor, vinculadas a la comunicación digital interactiva, la virtualidad se convierte, en producción de presencia (Gumbrecht, 2005), otro modo de exposición, una potencia que existe sin estar en la materialidad que demarca lo “real”. Además la imagen, se convierte en una composición que no sólo permite ver, sino que introduce objetos semióticos que posibilitan su actualización, en tanto fungen como simulación y realidad virtual (Lévy, 2007, p.10). Reconfigura la idea de los saberes, especialmente cuando aún predomina en las instituciones que gobiernan la infancia la noción de saber, ligada a la escolarización, el currículo y la lectura y escritura convencionales (p.10).

En conclusión, como resultado de la indagación teórico conceptual expuesta por Amador (2010), afirma que las generaciones que hoy incardinan esta historia de fabricaciones subjetivas, es decir, los niños y las niñas convertidos en nativos digitales, están generando rupturas de grueso calibre frente a las instituciones disciplinarias; están produciendo nuevas formas de acceso al saber, y están incorporando nuevas prácticas sociales, que se marginan de los sistemas jerárquicos y centrados en el deber ser (p.18).

A su vez, la autora Rueda (2004) amplía abordando el tema de la tecnocultura y el sujeto cyborg, señalando algunas de las transformaciones que el nuevo escenario tecnocultural, está planteando a la subjetividad en la actualidad, la autora se pregunta por el concepto de “cybord como una nueva ontología que fusiona naturaleza, humanidad y tecnología” (p.1).

La autora, manifiesta la capacidad de la tecnología de impregnarse en todas las dimensiones culturales y sociales, entre los efectos menciona “la generación del chip incorporado, llevan la tecnología adentro, en los modos de percibir, de organizar y procesar la información, en la relación con otros sujetos y otras tecnologías” (p.3). Así pues las TIC, dejan de ser algo solo externo, para convertirse en un aspecto de nuestra encarnación Stigler (1998) citado por Rueda (2004).

Con relación a la subjetividad, los espacios virtuales de la cibercultura, han generado según “una subjetividad múltiple, fragmentada, diseminada en la red. Integración de un uno-múltiple, fluido y difuso, producido como mezcla de organismo y tecnologías”. (Rueda, 2004, p.4).

En suma, en su indagación, expone un cuerpo que se diluye y se articula entre cuerpo, no-cuerpo, espacios, no-espacios, un ente expandido y fluctuante que estalla las barreras de la espacialidad y la temporalidad fija o local, que transforman según Stigler (1998) citado por Amador (2012) el sistema social, mediante la interacción de artefactos, procedimientos, sujetos, experiencias y lenguajes.

Siguiendo con lo anterior, Buckingham (2008) es un autor británico que aborda la infancia en convergencia con las tecnologías de la información y la comunicación, afirma que la infancia de hoy se encuentra atravesada y esta, incluso definida por los medios modernos, referido a su contexto, expone que la situación general, los niños pasan más tiempo con medios de diversos

tipos que el que destinan a cualquier otra actividad aparte de dormir (p.105), según el autor la generación digital opera de maneras muy diferentes a las generaciones que la precedieron, sus transformaciones las relaciona con los cambios en la cultura contemporánea del consumo. Formas culturales han emergido, como los video-juegos que están orientados al público infantil y juvenil, los niños se han convertido en un “nicho” de mercado cada vez más importante.

Al igual que algunos investigadores colombianos citados anteriormente, Buckingham (2008) explicita la tendencia a la individualización, cada vez más los niños gozan de una cultura de dormitorio “las tecnologías móviles acentúan la tendencia a la individualización, el acceso ya no se encuentra vinculado a la ubicación física y el usuario puede *escapar mentalmente* de su entorno físico inmediato a otro virtual o comunicativo” (p.107), pasan, en algunos casos a medios “interactivos” en el que el usuario ingresa información continuamente (videojuegos, Facebook) que generan otras oportunidades nuevas de comunicación y en algunos casos, en producciones creativas y tener contacto con “audiencias” desconocidas o distantes

Buckingham (2008) asume una postura cautelosa sobre las TIC y la infancia, vincula los cambios en la cultura infantil contemporánea como resultado de cambios políticos (ejemplo, relación estado-mercado), cambios económicos, cambios sociales, (relaciones de poder entre adultos y niños). Sin caer en un determinismo simple ante las TIC y el importante rol que están teniendo actualmente, en su libro “Más allá de la tecnología, aprendizaje infantil en la era de la cultura digital” Buckingham (2008) contrasta diferentes posturas sobre el fenómeno.

Sobre estas nuevas formas, Buckingham (2008), centrando su atención en que muchos de los desarrollos son impulsados por intereses económicos, comenta que estamos ante “un sistema de medios definido por el mercado, en el que la maximización de la ganancia adquiere precedencia

sobre cualquier imperativo al servicio público” (p.112), además que “el niño vulnerable que necesita protección ha sido cediendo su lugar al niño como “consumidor soberano” (p.113), el autor da claridad de la precaución de caer en determinismos sobre el niño vulnerable a la explotación comercial o seducción del imperialismo de los medios.

Además, actualmente los discursos sobre la infancia contemporánea son diversos, Marc Prensky (2001) citado por Buckingham (2008), trazó una distinción entre "nativos" digitales (que se crecieron con la tecnología) e "inmigrantes" digitales (adultos que entraron en contacto con la tecnología en una etapa posterior de su vida) que ha ejercido una fuerte influencia en el debate popular sobre el tema. Prensky sostiene que:

Los nativos digitales tienen un estilo de aprendizaje muy diferente: necesitan la interactividad; asignan más valor a los gráficos que a las palabras; quieren acceso aleatorio, y operan a la velocidad de los videojuegos y de MTV. Como resultado, Los viejos estilos de enseñanza, basados en la exposición y la lógica secuencial, no les satisfacen: para ellos, los inmigrantes digitales hablan un lenguaje anticuado, totalmente diferente del propio. Prensky (2001) incluso señala, que los nativos digitales poseen una estructura cerebral muy distinta de la de los inmigrantes, como si la tecnología hubiera precipitado una forma de evolución física en un período de poco más de una década (Buckingham, 2008, p. 118).

Por otro lado, entre los defensores de las TIC, Tapscott citado por Buckingham (2008), considera en síntesis, sobre la nueva “cultura digital” que (1) Las tecnologías crean nuevos estilos en la comunicación e interacción. (2) Internet da lugar a nuevas formas de aprendizaje lúdicas no solemnes. (3) Internet requiere y produce nuevos poderes intelectuales “estructuras cerebrales más complejas” según el autor, los jóvenes que no tiene acceso a la red están en “desventaja en cuanto

a su desarrollo” (4). Brindan nuevas formas de ser persona. (5) La red es distribuida y democrática: es un sistema compartido colectivamente, no jerárquico que sirve como “un medio para despertar la conciencia social (p. 121). Para el autor, los postulados de Tapscott, se acercan a la clase de ideas que circulan en el discurso de los encargados de formular políticas y mercancías, el sugiere analizar con más detenimiento sus postulados (p. 119). Entre las limitaciones, explicita que los desarrollos tecnológicos pueden significar riesgos y oportunidades para los niños, desarrollo que solo es posible entender “a la luz de otros cambios, por ejemplo, los que se han producido en la economía política de la cultura infantil, las políticas, prácticas sociales y culturales que regulan y definen la infancia, así como las realidades sociales cotidianas de la vida de los niños” (p. 122), además comenta:

El enfoque adoptado por Tapscott tampoco tiene en cuenta lo que podría calificarse como la banalidad de buena parte del uso de los nuevos medios. (...) Lo que la mayoría de los niños hace en Internet es visitar sitios web de fans, bajar música y películas, enviar mensajes de correo electrónico o "chatear" con amigos y comprar (o, al menos, recorrer sitios web para ver artículos ofrecidos a la venta). La tecnología les brinda maneras de comunicarse entre sí o de obtener información sobre pasatiempos e intereses muy especializados que son diferentes de las que les ofrecen los métodos de los que disponen fuera de Internet, pero es muy fácil caer en la exageración de las diferencias (p. 124).

Para finalizar, el esbozo de lo expuesto por Buckingham (2008) sobre el debate en occidente sobre la infancia y las TIC, cabe resaltar que para el autor los jóvenes que usan de forma activa esta tecnología con fines sociales, educacionales y creativos es muy probable que sean "los sospechosos de siempre", que ya son los más privilegiados en otros campos de sus vidas y cuyo

uso de la tecnología se encuentra respaldado por su acceso a otras formas de capital social y cultural (p. 118).



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

La sillita del maestro

Mary Jo Smith: El maestro era como “mi abuelito”. Mi mamá, Rosa Girasol, como nadaísta, solía visitarlo mucho y yo forjé mi propia relación con él, desde los 3 hasta los 5 años de edad. Nos íbamos a caminar juntos y él recogía naranjas de los árboles y caminando, comiendo y conversando, pasamos muchas tardes. Una vez me cansé de pelar mi naranja –mientras él ya se comía la suya– y le pedí que me diera un casquito. Me dijo: -Todo lo mío es tuyo.

Mary Jo Smith: Cuando yo lo visitaba, subía a su alcoba donde escribía, sentado en una sillita chiquita. Las rodillas le llegaban hasta el pecho, y yo le pregunté por qué tenía una sillita que era chiquita, como para mí.

-Me dijo que así le gustaba escribir.

La sillita, de ésas que colgaban fuera de los almacenes en la Plaza de Envigado, era el símbolo del puente espiritual que nos unía. Abuelito nunca me trató como una “niña chiquita”.

Fernando González: ¿Ves este péndulo? Ves cómo tiene repugnancia a separarse de la línea que se dirige al centro de la tierra. Es cuerpo suspendido que siempre señala o desea señalar hacia el centro que lo atrae. Nosotros somos péndulos atraídos irremediabilmente hacia el centro de la materia. Todos los movimientos que hacemos Mary Jo son acciones para recuperar la línea dirigida al centro de la gravedad.

Y la tierra, y los planetas, y todos los soles se mueven. ¿Qué centro de gravedad los atrae? Los atrae la perfecta armonía, el fin de los fines, Dios.

Mary Jo Smith: Me trató siempre como un ser espiritual; para mí fue el único adulto que realmente me vio por lo que yo era, aun estando dentro de una cáscara de niñez.

Adecuación del fragmento: Fernando González: Velada Metafísica Por: Asociación Colectivo Teatral Matacandelas, Medellín, aborda de forma vivencial la relación adulto-infante como sujeto de derechos y no solo como objeto de protección.

2. Referentes teóricos conceptuales

2.1 Planteamientos y aproximación al concepto de infancia

En el presente proyecto se reconoce la infancia como construcción social que es configurada en relación con el tipo de sociedad que habita. Para una aproximación a la conceptualización sobre la infancia en la actualidad, la autora argentina, Juárez (2008) comenta:

La idea arraigada de la infancia como un periodo de la vida de preparación para el después, ese tiempo de “afuera” parece perdido, ejemplifica lo anterior, haciendo mención a una imagen televisiva de junio de 2008: un niño que le enseña a su padre como usar el portal web, el padre pequeño ahora, sorprendido por el conocimiento de su hijo consulta y agradece. El niño con expresión tierna dice “son tan lindos a veces”. Al parecer, tarde estamos pensando en que la distancia entre el adulto y el no adulto se ha invertido, el poder que otorga el saber también, la inversión de las posiciones en la dupla adulto no adulto ha cambiado la relación instituyente de la familia y es posible suponer, que en la escuela también ocurrirá, en espiral las instituciones de la modernidad están siendo jaqueadas (Juárez, 2008, p.1).

Jaqueo, atribuido a las mutaciones en la cultura, movilizadas por el consumo y la tecnología. Sobre los medios y las TIC, la autora citando a Saltori y Lewkowicz, comenta que “los

medios generan un tipo de socialización y cumplen funciones pedagógicas que antes desempeñaba la escuela; proveen referencias culturales para las identidades en construcción de los niños” (p.2).

Además, Juárez (2008) desde su contexto (Argentina), establece algunas características del niño posmoderno; un niño cobijado por la lógica de mercado y la globalización:

O se es un niño consumidor o se está fuera del circuito de producción, se es un niño de la calle, sintomática denominación, que muestra con rudeza la exclusión de la familia y de la escuela. (...) si la infancia es una construcción social que en cada tiempo adopta características específicas, quizás entonces lo más característico de la infancia actual es la falta de sentido, la ausencia de prácticas de estado igualitarias como diría Edgar Morín (2000) “la ausencia de la dignidad humana como preocupación” (Juárez, 2008, p.3).

Para concluir con el panorama que expone la autora Juárez (2008) citando a Carli (2008) quien resalta que “lo que importa es cómo los adultos, y en este caso los maestros, construyen *una mirada del niño que lo que perfila es al que mira*. La construcción teórica y social de la infancia denuncia más que nunca en este fin de siglo los pensamientos, deseos y temores de una sociedad” (p.4).

Otra mirada que ahonda sobre la complejidad del concepto infancia, es la expuesta por el autor colombiano Sánchez (2008) articulando el psicoanálisis y el derecho, menciona que el concepto de infancia es una insistencia problemática en nuestro tiempo, dado que poco se atienden las lógicas particulares de *tránsito* de la infancia a la vida adulta.

Siguiendo con lo anterior, los siguientes postulados son extraídos de la investigación teórica titulada: “*Yo ya no soy un niño*” Sánchez (2008); título extraído de las palabras de un niño menor de 15 años en la película: “*La ciudad de Dios*” de Fernando Meilleres, palabras de quien

ante una banda de traficantes a la cual dice querer pertenecer expone las siguientes palabras “Yo ya mato, yo ya tengo relaciones sexuales, trafico con drogas”. Según el autor, la literatura y el cine estarían recreando la realidad, en franco acenso en Latinoamérica, y no simplemente animando la ficción de los productores.

El autor plantea la hipótesis de lo que podría ocurrir en el sujeto si se recorta, acota o desaparece la latencia freudiana (etapa de desarrollo libidinal del niño), el interrogante parece ser constatado en muchos fenómenos y manifestaciones de violencia contemporánea, un tema del que, en palabras del autor: “reiteradamente se parece apartar la mirada a este fenómeno del homicidio, cuando emerge ligado a la responsabilidad del sujeto infantil” (p.1).

Sobre el concepto de infancia el autor y sostiene que:

La idea de la noción de infancia es una insistencia épocal problemática, la idea de minoría como tal, está bastante cuestionada en Medellín, pues la supuesta “inocencia” en el acto (violento) y su derivación de inimputabilidad ya no tienen amplia defensa social como en otrora. Más aun, en un amplio sector de la sociedad existe la preocupación por la forma como la delincuencia organizada, a través de este o aquel concepto que haga imputable al sujeto. (Sánchez, 2008, p.4).

Además sobre lo indicado antes, el francés Jean-Louis Citado por Sánchez (2008), afirma:

“La infancia es una obsesión del pensamiento contemporáneo”, que en nada se compadece con la realidad vivenciada hoy si se le contrapone o se lee con la lógica como fue concebida durante el siglo XVIII; él y muchos historiadores reconocen que la constitución de la niñez como sujeto sólo puede analizarse en la tensión estrecha que se produce entre la intervención adulta y la experiencia

del niño; entre lo que se ha denominado la construcción social de la infancia y la historia irrepetible de cada niño (p.5).

Otra visión apoyada en la historia, es la del autor Nominé, citado por Sánchez (2008), muestra cómo antes se pasaba de manera rápida de la infancia a la vida adulta, casi como un relámpago el niño se convertía en hombre, y sólo la burguesía del siglo XIX y la formalización de la escuela hacen que se vaya generando ese espacio intermedio que hoy conocemos como infancia, adolescencia y pubertad. Este nuevo espacio, indica el autor, se amplía hoy con una dependencia notable de los niños hacia sus padres. Luego, sobre algunas coordenadas de Introducción del narcisismo, Nominé lanza una hipótesis de pesadas consecuencias: los niños son (deberían ser) producto del narcisismo de los padres y que es mejor que así sea “Si un niño no es investido de esa manera, como es el caso de los suburbios de las grandes ciudades del tercer mundo, él es abandonado a la calle y rápidamente colocado al servicio del goce. No ha entrado en la adolescencia, las niñas se tornan prostitutas y los niños se arman, tornándose asesinos al servicio de fulano o perano” (p.7).

En síntesis sobre lo anterior, el niño ante ciertos acontecimientos (violencia, inequidad social, abandono, vulneración de derechos) se vuelve en contravía a las promociones e ideales de infancia y pasa a convertirse en un problema moral y social.

Otra perspectiva sobre la infancia contemporánea y sus transformaciones es la expuesta por Runge (2008) entorno a la infancia explícita “la inestabilidad del objeto al que el concepto de infancia se refiere, sobre todo, como criterio de demarcación (infancia/adulthood)” (p.5).

Al volver sobre el concepto tradicional en el “descubrimiento de la infancia” expuesto por Aries citado por Runge (2008) “en la Edad Media, la infancia no existía como existe hoy para nosotros; los adultos no tenían una conciencia clara de lo que podría ser la infancia como una

parte diferenciada del ciclo vital humano y, en cuanto tal, como un estado digno de una atención y un interés específico por parte de la sociedad” (p.5). A partir de su reconocimiento, se caracteriza como a la pequeña cría humana que evoca cuidado, protección y se articula con la necesidad de ser educados institucionalmente bajo la responsabilidad de los adultos.

Actualmente sigue siendo un concepto en construcción por clarificar, entre las discusiones en torno a la infancia, autores como Neil Postman, Giesesuce, Dieter Lenzen, citados por Runge (2008) plantean su actual desaparición y resignificación, considerando el contexto de las sociedades postmodernas:

La concepción de la infancia como un modo de “demarcación” plantea entonces que, bajo las condiciones sociales y culturales contemporáneas, especialmente con la irrupción de los nuevos mass medias y las nuevas tecnologías, la infancia como criterio de delimitación y como marcador de una frontera generacional (niño/adulto, menor de edad/mayor de edad, aprendiz/enseñante, competente/no competente) pierde en significación. Es decir, el concepto tradicional de infancia aparece como algo obsoleto en la medida en que la “realidad” de niños y niñas de nuestro tiempo —los discursos y prácticas en los que están involucrados— no es comprendida adecuadamente por aquél. Asistimos a lo que, desde una teoría de las representaciones sociales, se puede concebir como una variación del objeto. (Runge, 2008, p.10).

Entre las transformaciones, para Lenzen (1985) “existen cada vez menos diferencias entre la fase de la infancia y de adultez. Incluso muchos de los ritos que señalan el paso de un estado al otro están en proceso de extinción” (p. 280). En ese sentido, el autor habla de una infantilización del adulto y de un proceso identificatorio, o mejor, de un *balance de la identidad*, entendida como

“pubertad duradera”” (p.285) Además, las diferencias también se desdibujan porque “la sociedad penetra e interviene en los espacios en que anteriormente la infancia se tenía como una presencia diferenciada “a la del adulto” Runge (2008, p.11).

Siguiendo con lo anterior, Postman citado por Runge (2008), plantea que la distinción adulto/infante es originada por el surgimiento del texto impreso y divide los humanos en lectores y no lectores, *el que no sabe* (infante) y *el que sabe* (adulto). El argumento sobre la desaparición de la infancia se vincula a los nuevos mass media y las TIC “los secretos que antes hacían a los niños infantes por no saber leer y, en consecuencia, por no tener acceso a ciertos saberes y secretos de los adultos, no se cumple hoy en día” (p.13).

En contraste, Runge (2008) plantea:

Se podría afirmar, más bien, que lo que desaparece es una adultocracia instaurada a partir de una jerarquización basada en el saber. La infancia es resignificada, precisamente debido a su carácter histórico y social, en el marco de nuevos discursos y prácticas que vuelven obsoletas las cargas del significado paradisiaco e inocente del concepto. Pg. 14 (...) En todo caso, se trata de un momento que no puede tolerarse o no puede ser concebido, si no es como lugar u objeto de intervención —del adulto— La infancia sin intervención adulta no es pensable, ni concebible. De allí la preocupación por esas infancias de la calle, anormales, necesitadas de reeducación, pues el cuidado debe ser pensado como intervención —biopolítica—. Pero la infancia como objeto desborda las fronteras de los discursos y prácticas con los que se vela por su educación. Y si ya los niños no van a la

escuela, es la escuela la que busca a los niños. La infancia como población entra en un régimen biopolítico (Runge, 2008, p.21).

2.2 Planteamientos y concepto de domesticación

Uno de los conceptos lentes de la presente investigación será el de domesticación, el cual, posibilitará leer la realidad social en la biblioteca pública.

Es comprendido en concordancia con lo planteado por Runge (2013) en *“De la calle a la casa, de la casa a la habitación y al centro comercial: Espacios para la domesticación y el gobierno de la infancia contemporánea de Medellín”*, el autor plantea que la infancia contemporánea no solo es responsabilidad de la familia; el gobierno y las políticas públicas la establecen como objetivo de estrategias “gubernamentales” con pretensiones “domesticadoras” Zinnecker (1989) citado por Runge (2013, p.1).

La domesticación según Zinnecker (1989) es un principio organizativo de la vida cotidiana moderna y se puede entender: “En un sentido amplio, entendemos por domesticación un principio de configuración social que se basa en aislar las acciones sociales entre sí con la ayuda de fijaciones duraderas y, de esa manera, crear espacios de acción estables y calculables.” (p. 143).

Mediante la domesticación, las sociedades y los grupos consiguen, tanto del entorno natural como del espacio social, lugares de acción protegidos y especificados —y crean con ello un instrumento efectivo para la pacificación de las relaciones y para racionalización del espacio de acción e interacción social—. Por tanto, la domesticación, junto con otras “tecnologías sociales” —y con ciertas modalidades de gobierno—, resulta excelentemente apropiada para configurar de manera calculada el actuar social orientado hacia metas a largo plazo, hacia modos de acción que se repitan con precisión y de manera planeada, de

manera que, incluso, se vaya más allá de las personas implicadas. Mediante la domesticación también se “jerarquizan de manera efectiva las secuencias de acción, se controlan socialmente o se equipan mediante diferentes recursos materiales” (Runge, 2013, p.9).

Con relación a lo anterior, un ejemplo en el contexto de Medellín de domesticación y transformaciones en el gobierno de la infancia, sería el emplazamiento de la infancia relatada por algunos familiares (abuelas, padres, tíos, etc...) desarrollada en los espacios como mangas, la calle y el ingreso a la vida laboral antes de cumplir la mayoría de edad; a diferencia de las experiencias infantiles actuales, que presencian infraestructuras especializadas, centros comerciales, casas de cultura, centros deportivos, ludotecas y además; una ley de infancia y adolescencia, que en algunos sectores se cumple y sanciona el trabajo infantil, promoviendo la educación como un derecho obligatorio. Sin embargo, cabe anotar que las experiencias infantiles, más allá de la tendencia a la domesticación, están entrelazadas por las particularidades de cada familia y determinadas en gran medida por las brechas de desigualdad e inequidad social.

Sobre lo anterior, el autor bogotano, Mario Mendoza (2001), recordando su infancia “callejera” relata:

Lo más positivo de ese cambio fue el grupo de muchachos que vivía en las casas de la misma calle y que adoptaron de inmediato como uno de los suyos. Eran dos o tres años mayores que yo y por lo tanto tuve que esforzarme para igualarlos en la larga lista de deportes que practicaban: atletismo, beisbol, baloncesto, ciclismo. Y el deporte que no falta en ninguna calle de América Latina: el futbol, me acostaba convencido de que era capaz de anotar goles con la elegancia y la jerarquía de Pelé. Mis vecinos, esos muchachos

despiertos y despreocupados que llegaban en grupo y que timbraban y esperaban afuera con sus manillas de beisbol y sus bicicletas sucias y llenas de barro, fueron para mí lo más importante y sagrado en esa búsqueda de fuerza y vitalidad. A partir de ese momento la palabra –amistad- significo para mí una congregación secreta, una fraternidad oculta que luchaba contra la fatalidad del mundo, un comando especial que había sido entrenado para enfrentar cualquier forma de adversidad o mala ventura. Yo no tenía vecinos, sino caballeros andantes que jamás atentaban contra su código de honor. Y, por supuesto, yo no vivía en un barrio de clase media, sino en la corte del Rey Arturo, y además había tenido el privilegio de ser elegido como uno de los caballeros de la mesa redonda (Mendoza, 2001, p.16).

En contraste, es posible plantear una versión contemporánea de la narración, que podría incluir la conexión con un avatar en un juego en línea de realidad virtual. Una partida en una habitación, interactuando en el ciberespacio a través de una pantalla en un espacio cerrado, en la cual, “la motricidad fina, contrastada con la motricidad gruesa, sería crucial: presionar botones, manipular artefactos minúsculos, digitar teclados y, en general, desarrollar una conciencia corporal del detalle, etc. Cobrarían mucha más relevancia” (Runge, 2013, p.72).

2.3 Planteamientos y concepto de socialización

El autor Delval (2004), desde la psicología expone que un aspecto muy importante del desarrollo social lo constituyen las relaciones que se establecen con los otros. Durante los comienzos de la vida, la madre desempeña un papel único en las primeras etapas del desarrollo, las conductas maternas han sido cuidadosamente seleccionadas, ya que hacen posible y facilitan la supervivencia de las crías. Pero pasado cierto periodo, el animal joven y el humano, necesitan empezar a relacionarse con otros individuos ampliándose así el ámbito de las relaciones sociales.

El establecimiento de dichas relaciones con otros individuos hace posible la independencia de la cría y su desarrollo social, el que empieza a ocupar un papel propio dentro del grupo, y que comience a relacionarse con los individuos con los que tendrá de convivir a lo largo de su vida (p.41).

Además, el autor afirma que la capacidad cognitiva que se da en la socialización, va haciendo posibles distintas formas de interacción:

- El desarrollo del lenguaje.
- Tener en cuenta las necesidades de los otros.
- Anticipar sus respuestas.
- Responder a su interés.
- Ser capaz de ponerse en el punto de vista del otro.

Además, Delval (2004) citando a Rubin (p.42), diferencia la relación sujeto/ objeto, enuncia que el niño adquiere un conocimiento muy distinto con los otros y con objetos físicos, ya que los otros tienen un comportamiento más impredecible que los objetos; el conocimiento de los otros hay que adquirirlo de forma semejante a como se adquiere el conocimiento del mundo físico, es decir, experimentando las resistencias que ofrece la acción propia. Gracias a esa experimentación se descubren características propias de los seres humanos.

Así mismo, Vigosky citado por Deval (2004) afirma que “Individuo y sociedad, o desarrollo individual y procesos sociales están íntimamente ligados y que la estructura del funcionamiento individual se deriva y refleja la estructura del funcionamiento social” (p.68). Sobre lo anterior, Delval (2004) subraya según su interpretación, que el individuo estaría recogiendo y

reproduciendo las ideas sociales, lo cual plantea incógnitas por ampliarse en la teoría de Vigosky; respecto al progreso, recreación y la creación de nuevas ideas.

A su vez, sobre el concepto de socialización, el sociólogo francés Durkheim (1993) citado por Pietro (2004) al analizar la relación entre individuo/sociedad reclama la referencia a la noción de socialización, que constituye el eslabón que los une, e implica además necesariamente un juicio sobre la educación. En la articulación individuo/sociedad, el autor expone que “el comportamiento individual es explicado por la sociedad (entendida como el conjunto de valores, normas y creencias comunes)” (Durkheim, 1993, p. 262).

Igualmente, en lo expuesto en “*Educación como socialización*”, Durkheim (1976) afirma:

La educación consiste en una socialización metódica de la generación joven. En cada uno de nosotros, por así decirlo, coexisten dos seres que no pueden separarse, pero que, sin embargo, son distintos. El uno está hecho de todos los estados mentales que se refieren a nosotros mismos y a los acontecimientos de nuestra vida personal; es lo que podríamos llamar nuestro ser individual, El otro es un sistema de ideas, de sentimientos, de hábitos, que expresan en nosotros, no ya nuestra personalidad, sino el grupo o los grupos diferentes de los que formamos parte: tales son, por ejemplo, las creencias religiosas, las convicciones y las prácticas morales, las tradiciones nacionales o profesionales, las opiniones colectivas de todo género; y su conjunto es lo que forma nuestro ser social. La finalidad de la educación consiste en constituir dentro de cada uno de nosotros a ese ser social. Espontáneamente, el hombre no se sentiría inclinado a someterse a una autoridad política, a respetar una disciplina moral, a sacrificarse. Es preciso que, en el tiempo más breve

posible, a ese hombre asocial que apenas acaba de nacer se le sobreponga otro capaz de llevar una vida social y moral (Durkheim, 1976, p.21).

2.4 Planteamientos y concepto de individualización

Inicialmente expondré lo planteado por el autor Moran (2009) quien escribe partiendo de John Dewey, en un texto titulado “*Individualismo y Democracia*”, allí el autor habla sobre las circunstancias vigentes en donde las fuerzas económicas, industriales y tecnológicas están destruyendo los vínculos sociales tradicionales.

El autor define el concepto de individualidad como un valor esencial de la sociedad democrática, en oposición al individualismo. Dewey citado por Moran (2009) demarca desde su contexto; la cultura Norteamericana, una contradicción: por un lado el ideal individual, igualdad para todos con independencia de su origen, clase y condición (american dream); y por el otro lado “la exaltación de la industria y la economía orientada básicamente al interés por el beneficio privado” (p.19); afirma Dewey citado por Moran (2009) que esta contradicción se iba decantando de forma cada vez más ostensible a un solo lado a medida que el culto al dinero y la exaltación del éxito imperaban por doquier. Inclination que a modo de crítica expone:

Este individualismo “económico egoísta”, como lo denomina el propio Dewey, guiado exclusivamente por el beneficio económico privado y cuyos criterios de valor predominantes provendrían del éxito monetario, se erigiría así en el principal obstáculo para la creación de un nuevo tipo de individuo cuyos esquemas de pensamiento y acción vinieran permanentemente marcados por el consenso, la sociabilidad y la cooperación con los demás. De suerte que la autocomplaciente y narcisista proclamación del “americanismo” como arquetipo ejemplar de individualismo no dejaba de ser, a fin de cuentas, más que un símbolo de la creciente cuantificación, estandarización e

indiferenciación que se iba adueñando progresivamente de la vida de la sociedad norteamericana (Moran, 2009, p.20).

Además, siguiendo con Dewey citado por Moran (2009):

En los individuos erróneamente existe la concepción de que son seres ya pre-construidos, autosuficientes y autoconscientes, seres esencialmente egoístas, predispuestos ante todo a guiarse por sus propios intereses. Dewey expone su acentuada concepción del individuo como un ser básica y consustancialmente social (...) la estructura mental y moral de los individuos, así como los modelos de sus deseos o intenciones, cambian junto con los grandes cambios en la estructura social. El autor hace hincapié en ese mundo de esencias fijas, absolutas y necesarias propio de la metafísica tradicional, insistiendo en su lugar en la plasticidad, la transformación y la contingencia de nuestra individualidad. Concibe a los individuos como seres inacabados y sometidos a un continuo proceso de formación y de cambio. El “yo” lejos de ser la expresión necesaria de una esencia humana ontológicamente predeterminada y universalmente compartida sería, más bien, una creación individual, contingente y cambiante (Moran, 2009, p.25).

Otro planteamiento sobre el individualismo es el expuesto por el autor Lipovetsky (1986) en su recopilación de ensayos titulado: *“La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo”*, vincula el concepto de individualización con el proceso de personalización, que consiste en “Una estrategia global, una mutación general en el hacer y querer de nuestras sociedades” (p.9). Bajo la mirada de Lipovetsky (1986) describe la sociedad posmoderna como:

Un cambio de rumbo histórico, de los objetivos y modalidades de la socialización, actualmente bajo la égida de dispositivos abiertos y plurales (TIC). El individualismo

hedonista personalizado se ha vuelto legítimo y ya no encuentra oposición, la era de la revolución de la esperanza futurista, inseparable del modernismo ha concluido.

La sociedad postmoderna es aquella en que reina la indiferencia en masa, una sociedad ávida de identidad, de diferencia, de conservación, de tranquilidad y realización personal inmediata, la gente quiere vivir aquí y ahora, conservarse joven y no ya forjar el hombre nuevo, (Lipovetsky, 1986, p.10).

Siguiendo con el autor, entrelaza, lo que él llama: “la era del vacío” con la sociedad de consumo:

Murió el optimismo tecnológico y científico, al ir acompañados por el sobre armamento, la degradación del medio ambiente, el abandono acrecentado de los individuos; ya ninguna ideología política es capaz de entusiasmar a las masas. La sociedad postmoderna no tiene ni ídolo, ni tabú, ni tan solo imagen gloriosa de sí misma, ningún proyecto histórico movilizador, estamos ya regidos por un vacío. Un vacío que no comporta, sin embargo, ni tragedia, ni apocalipsis (...) eso es la sociedad postmoderna no el más allá del consumo, sino su extensión hasta la esfera privada (Lipovetsky, 1986, p.11).

En síntesis el autor relaciona las TIC o lo que él denomina: dispositivos personalizados, como un “vector de ampliación del individualismo, al diversificar las posibilidades de elección, al anular los puntos de referencia, al destruir los sentidos únicos y los valores superiores de la modernidad, pone en marcha la cultura personalizada o hecha a la medida, que permite al átomo social emanciparse del halizaje disciplinario–revolución” (p.12).

En síntesis, en los hallazgos de la indagación teórica conceptual, se encontró una tendencia a la individualización. Es posible afirmar que estamos viviendo en este momento de la historia

una suerte de revolución industrial, pero la maquinaria de las fábricas es desplazada por los dispositivos electrónicos que operan tanto para interacciones de ocio como de producción. En ambos casos, en 1800 y en la actualidad, existe una tendencia a la individualización, en concordancia con lo afirmado por Foucault (1976) cuando habla del arte de las distribuciones comenta que “el espacio disciplinario tiende a dividirse en tantas parcelas como cuerpos o elementos que haya para repartir” (p.166).

Cabe señalar que la presente investigación centro su interés en comprender la relación actual entre individuo/sociedad, a partir de lo indagado identifique dos tendencias:

En términos del autor francés Lipovetsky (1986) expone dos caras de la individualización generalizada:

- La primera; operativa, las formas de sollicitación programada elaborada por los aparatos de poder y el condicionamiento generalizado (p.9).
- La segunda; proviene de la voluntad de autonomía y de la particularización de los grupos e individuos: Neo feminismo, liberación de costumbres y sexualidades. Reivindicaciones de las minorías regionales y lingüísticas, tecnologías psicológicas, deseo de expresión y de expansión del yo. Movimientos alternativos por todas partes, asistimos a la búsqueda de la propia identidad y no ya de la universalidad que motivan las acciones sociales e individuales (p.9).

Por otro lado están los planteamientos expuestos por el autor colombiano Arango (2009) en el artículo “*La filosofía política del doctor Carlos Gaviria Díaz*”, habla de “Un liberalismo individualista, indiferente a los asuntos de la vida en común: un individuo replegado sobre su privacidad” (p.23).

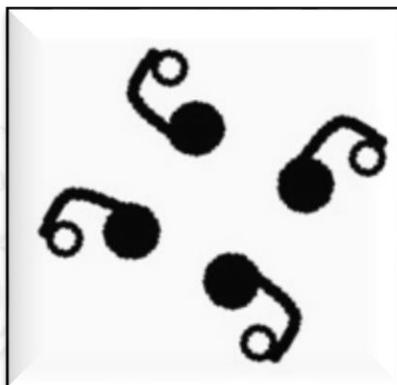


Figura I: Individuo replegado sobre su privacidad

Y otra, en una dirección más democrática hacia “La autonomía del sujeto y el pluralismo valorativo, es decir, la inevitabilidad de diferentes propósitos que valen la pena, tanto para la vida en común como para la vida personal” (p.26).

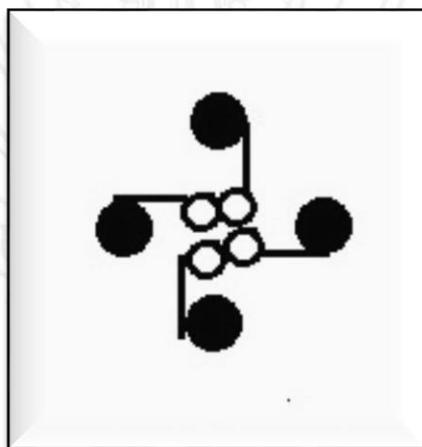


Figura II: La autonomía del sujeto- pluralismo valorativo

Esta segunda tendencia, evoca teorías fundamentadas de la sociología de la educación y en la comprensión del hombre como ser social o que como afirma Durkheim (1976) citado por Pietro (2004)

En consecuencia, el hombre no es social sino que se hace social. El individuo necesita adquirir las ideas y sentimientos que constituyen la conciencia colectiva e interiorizarlos en su propia conciencia. Dicha labor, dado que no se produce espontáneamente, sólo puede ser resultado de una acción deliberada e intencional: la educación (Pietro, 2014, p.24).

4. Metodología

En la generación de información para esta investigación y conocer que está pasando en la relación infancia y TIC, la voz de los niños y niñas será la principal fuente, escuchar que sentidos expresan y observar cómo interactúan entre ellos y con los dispositivos tecnológicos, será la brújula para poder acercarme a dar respuesta a los objetivos de la presente investigación.

4.1 Paradigma y enfoque

El enfoque es cualitativo, el cual en concordancia con lo expresado por el autor Martínez (2011) será considerado como:

“La investigación que busca interrogarse por la realidad humana social y construirla conceptualmente, guiada siempre por un interés teórico y una postura epistemológica. Este enfoque percibe la vida social como creatividad compartida de los individuos. El hecho que sea compartida determina una realidad percibida como objetiva, viva, cambiante, mutable, dinámica y cognoscible para todos los participantes de la interacción social” (Martínez, 2011, 12).

El paradigma de análisis será guiado por la corriente hermenéutica, la cual según Martínez (2011) “busca descubrir los significados de las distintas expresiones humanas, como las palabras, los textos, los gestos, pero conservando su singularidad” (p.13).

4.2 Espacio

La investigación fue un ejercicio empírico en el cual se asumió el rol participativo, dado que, durante la investigación trabajé como coordinadora de la sala infantil; esto posibilitó vivenciar la interacción entre los niños y la tecnología en el contexto de la biblioteca pública.

La investigación se llevó a cabo en la sala infantil y sala TIC de la Biblioteca José Félix de Restrepo, la cual está localizada en el municipio de Envigado:

Surgida en 1951 gracias a la Sociedad de Mejoras Públicas (SMP) de ese municipio. Se originó por el rendimiento económico producido por las primeras fiestas del carriel, realizadas en 1951, inaugurándose la biblioteca en ese mismo año; en un local alquilado con capacidad para 20 personas y una colección bibliográfica de escasos 600 ejemplares. Con la adquisición de más libros, fue trasladada en 1960 a un local propio, aunque diez años después fue muy pequeño para albergar toda su colección, siendo así como en 1985 fue trasladada al edificio de cinco plantas que hoy ocupa, con auditorio para 150 espectadores, hemeroteca, sala infantil, sala de circulación y préstamo, sala de referencia, sala de informática y sala para personas con discapacidad visual Bustamante (2002) Pg. 3.

4.3 Participantes

La población que visita la sala infantil es fluctuante y de diversos sectores del municipio, al encontrarse en la zona centro, la predominancia de niños y niñas que frecuentan la sala son los hijos de los trabajadores de los locales comerciales aledaños a la biblioteca, los cuales, tienen como

rutina ir a la sala infantil a realizar tareas, leer, jugar y participar de la programación de la biblioteca, mientras sus acudientes cumplen con el horario laboral.

El número de niños participantes de forma constante durante toda la investigación fue de 12 niños en los grupos durante las entrevistas y talleres. En el proceso recolección de la información a partir de la observación, la sala infantil era visitada por un promedio entre los 15 y 30 niños diariamente.

La recolección de la información fue realizada durante los talleres de promoción de la lectura y escritura, era destinado un tiempo para realizar las entrevistas, aplicar los instrumentos y escuchar los relatos de los niños sobre las TIC. El rango de edad de los niños participantes es entre los 5 y 11 años de edad.

4.4 Técnicas e instrumentos para la recolección de la información

Según Martínez (2011) “observar en el lenguaje corriente apunta a mirar y estudiar algo detenidamente, concentrando nuestra atención en aquello que nos proponemos a conocer. De este modo nuestros sentidos ejercen plenamente todas sus posibilidades, capturan lo que no descubre una mirada casual o impremeditada” (p.27).

La observación fue participante y se enfocó en los momentos en que un dispositivo tecnológico estaba involucrado en la interacción social o en la acción ejecutada por los niños. A partir de la observación se realizaron descripciones escritas de las situaciones y conductas en un cuaderno de notas, en el cual se llevó registro de lo observado y las expresiones verbales.

Además, se realizaron entrevistas semiestructuradas, este instrumento estuvo orientado a:

“Recolectar datos que tienen que ver con las percepciones, las actitudes, las opiniones, las experiencias ya vividas, los conocimientos, así como también a los proyectos de futuro. La entrevista es una técnica personal que permite la recolección de la información en profundidad donde el informante expresa o comparte oralmente y por medio de una relación interpersonal con el investigador su saber (opiniones, creencias, sentimientos, puntos de vista y actitudes) respecto de un tema o hecho” (Martínez, 2011, p.29).

Se realizaron entrevistas semi-estructuradas en reiterados encuentros a la Biblioteca. Estas entrevistas se basan en una combinación de preguntas preestablecidas por la investigadora y preguntas espontáneas que surgen durante la conversación lo que permite profundizar en las representaciones de los participantes sobre el tópico de interés.

Otro elemento que propició la recolección de información fue el cuento “*¡Que extraños son los terrícolas!*” del autor Antonio Orlando Rodríguez (2006), el cual relata e ilustra en una de sus páginas la interacción de personajes llamados “terrícolas” con dispositivos tecnológicos, la historia menciona como algunos “terrícolas” tienen preferencia por ver a través de las pantallas de los dispositivos electrónicos la naturaleza, en vez de salir al exterior a interactuar con ella. Con base en la lectura del cuento, se realizó hincapié en indagar las percepciones de los niños participantes sobre que preferían y que pensaban de la ilustración y la situación que planteaba el cuento. Los relatos y apreciaciones fueron grabados en audio. También se realizó registro fotográfico durante los encuentros para su posterior análisis.

4.4.1 Cuadro objetivos/método.

-Objetivo General: Analizar la relación infancia y el uso de tecnologías de la información y la comunicación, respecto a la individualización y socialización en el tiempo de ocio de niños y niñas que surgen en las interacciones en la Biblioteca José Félix de Restrepo.

| OBJETIVOS | NECESIDAD DE INFORMACIÓN | QUIENES TIENEN LA INFORMACIÓN | ESTRATEGIAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN |
|--|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Identificar algunas de las relaciones entre infancia y el uso de tecnologías de la información y la comunicación, respecto a la individualización y socialización en el tiempo de ocio de niños y niñas que surgen en las interacciones en la Biblioteca José Félix de Restrepo. | <p>Información de la percepción y actividades que tienen los diferentes sujetos (niños de la biblioteca).</p> | <p>Niños y niñas que hacen uso de la Biblioteca José Félix de Restrepo.</p> | <p>Observación desde el trabajo de campo.</p> <p>Entrevistas de percepción.</p> <p>Conversaciones-narraciones.</p> <p>Observación en las redes virtuales</p> <p>Lectura de textos, artículos de revistas, proyectos de investigación relacionados con el tema.</p> |

| | | | |
|--|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Analizar las transformaciones que se han dado en las relaciones entre infancia y el uso de tecnologías de la información y la comunicación, respecto a la individualización y socialización en el tiempo de ocio de niños y niñas que surgen en las interacciones en la Biblioteca José Félix de Restrepo. | <p>Información acerca de la manera como se percibe en las personas el uso de las TIC en el tiempo libre de los niños y niñas en la Biblioteca José Félix de Restrepo.</p> | <p>Personas y actores que hacen parte de la Biblioteca José Félix de Restrepo.</p> | <p>Observación desde el trabajo de campo.</p> <p>Conversaciones-narraciones.</p> <p>Artículos de revista.</p> <p>Proyectos de investigación relacionados con el tema.</p> <p>Entrevistas semiestructuradas.</p> |
|--|---|--|---|

5. Presentación y análisis de resultados

El interés de realizar la presente investigación partió de querer conocer que está pasando en la relación infancia/TIC, a continuación se exponen los resultados de la experiencia y el análisis de la información recolectada.

5.1 Descripción y análisis de las interacciones en la sala infantil; infancia y tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

Inicialmente, es pertinente mencionar que el espacio de la sala infantil fue reconfigurado; el Ministerio de Educación Nacional en conjunto con el Proyecto Uso y Apropiación de las TIC de la Red de Bibliotecas Públicas, realizaron la dotación de 18 tabletas, las cuales para ser ubicadas se requirió la ampliación de la sala TIC y la adecuación de cubículos.

Para realizar la ampliación, se redujo el espacio y material bibliográfico impreso de la sala infantil, la selección de material bibliográfico para donar a bibliotecas rurales y así reducir el número de estanterías, fue en su mayoría enciclopedias temáticas.

En cuanto a las interacciones en la sala infantil, se identificó la siguiente rutina predominante: los niños que llegaban a la sala infantil, con frecuencia hijos de los trabajadores de los locales comerciales del sector, al llegar se dirigen directamente a la sala TIC, preguntan si un computador está disponible, si es así, ingresan con su documento de identidad (sin restricción de edad) por una hora y media que es el tiempo estipulado. Si no hay computadores, ingresan a la sala infantil, ojean un libro o juegan, mientras esperan que un computador esté disponible.

Al cumplirse la hora y media permitida en el PC o tablet, ingresan nuevamente a la sala infantil para realizar tareas o participar de la programación de la biblioteca, esto para ocupar el

tiempo en que sus padres terminen el horario laboral. Si poseen dispositivos móviles, tabletas, computadores portátiles o nintendos, se conectan a la red de internet gratuita e interactúan con los dispositivos o con los otros niños que estén en la sala.

En algunos casos el dispositivo (TIC) se ubica como medio (juguete) y compañero de juego, como puede observarse en la siguiente fotografía:



Figura III: Juego individual

En otros casos, el dispositivo es desplazado por el juego entre pares, como puede observarse en la siguiente fotografía:

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3



Figura IV: Juego grupal

También se observó que la interacción con los libros y cuentos de forma voluntaria fue poco frecuente; los niños accedían a leer si un adulto acompañaba o dirigía la lectura.

Las interacciones en la sala pueden dividirse en aquellas en las que no hace parte un dispositivo (TIC) y en las que sí. Las primeras se caracterizan por propiciar el diálogo entre pares, involucra más desplazamientos y uso de la motricidad fina y gruesa. Cuando las TIC están presente, el niño focaliza su atención en la pantalla y emplea para su uso la motricidad fina, los niños se observan más quietos y silenciosos con las TIC en contraste con los juegos grupales.

Siguiendo con lo anterior, en las rutinas, dinámicas y transformaciones de la sala infantil, puede observarse que el espacio físico, se vincula con dispositivos que despliegan un (reciente) entorno virtual, en el cual, tanto niños como adultos hacen parte y demuestran interés recurrente

en el uso y el acceso. Dicho espacio virtual, es denominado ciberespacio, el cual amplía la interacción con el espacio, las TIC permiten la conectividad en presencia/no presencia; el niño puede sumergirse cognitivamente desde las pantallas a una vasta red de información y aplicaciones.

La biblioteca, los libros y la socialización cara a cara como fuente primordial de información, entretenimiento y conocimiento, pasan a ser articuladas con el ciberespacio, un escenario que se extiende más allá de las paredes, amplía el espectro de posibilidades, permite conexiones a nivel global y nuevas formas de interacción social.

5.2 Interacción; Espacio/Ciberespacio en la sala infantil

Se identificó que los niños y las niñas, además de estar en la sala infantil, “están” en otros lugares, recorriendo el ciberespacio.

El ciberespacio hace alusión a la interactividad persona-ordenador. El autor Echeverría (2002) establece una taxonomía de los entornos en los cuales participa el hombre:

1. Primer entorno: Entorno natural, comprende el cuerpo como frontera entre nuestro interior y exterior, posee 5 sentidos que amplían el campo de influencia y definen su entorno exterior.
2. Segundo entorno: Es social y cultural, como la familia, escuela, la ciudad.
3. Tercer entorno: El ciberespacio es transitado de forma simulada y es generado mediante las tecnologías (Echeverría, 2002, p.275).

También, el autor español, Díaz (2006) expone algunas características del ciberespacio:

- Se edifica sobre un código de representación numérica.
- Actúa en un influjo que varía y permite la personalización y actualización de contenidos.

- Es posible por la automatización de operaciones, una arquitectura de la información que rige operaciones de creación y acceso.



Figura V: Interacción niños/ TIC. Atención individualizada

Los lugares, sitios web, que recorren los niños y niñas desde las TIC, son vividos como una experiencia; lo que sucede en el ciberespacio, desencadena reacciones en las ideas y conductas. Esto se identificó cuando uno de los niños participantes ingreso a la sala infantil; fue notable que el contorno de su boca estuviera lastimado, al preguntarle el motivo de esto, mencionó que fue resultado de asumir “el reto Kylie Jenner”; que vio en internet.

Así mismo, se identificó que las manualidades que realizaban, por ejemplo: tapetes, construir carros con partes de un encendedor, elaboración de diferentes secuencias con el cubo rubik, u origami, eran aprendizajes adquiridos en internet, motivados por sus intereses.

En este sentido, la dirección de la interacción es ciberespacio-espacio. También se hizo latente en la dirección espacio-ciberespacio, pues en los encuentros, la fotografía fue el puente para digitalizar y compartir en el ciberespacio lo que pasaba en la sala infantil; por ejemplo, durante la lectura de un cuento, un niño de 8 años pidió tomarle una foto a una página del cuento para subirla

a Facebook, así mismo, se observó que los padres hacen parte de esta dinámica, ya que era habitual que tomaran fotografías de las actividades realizadas por los niños.

5.3 Interacciones en el ciberespacio

5.3.1 El juego.

El presente apartado busca dar cuenta de las actividades que los niños realizan en el ciberespacio, para así identificar posibles transformaciones en la infancia contemporánea, a partir de la interacción con las TIC y el entorno digital.

Se observó que los niños y las niñas otorgan diferentes usos a las TIC; hacen consultas para realizar las tareas de la escuela, visualizan videos y series, acceden a redes sociales y a plataformas de juego. Sobre este último aspecto, se hace énfasis en el siguiente análisis, puesto que el juego en la infancia es un atributo generalizado, lo cual concuerda con lo vivenciado en la sala TIC y sala infantil, pues el juego era la actividad a la que se recurría para ocupar el tiempo de ocio.

Los juegos transcurrían en aplicaciones virtuales, como puede observarse en las siguientes fotografías:

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3



Figura VI: Niña jugando a bañar un animal

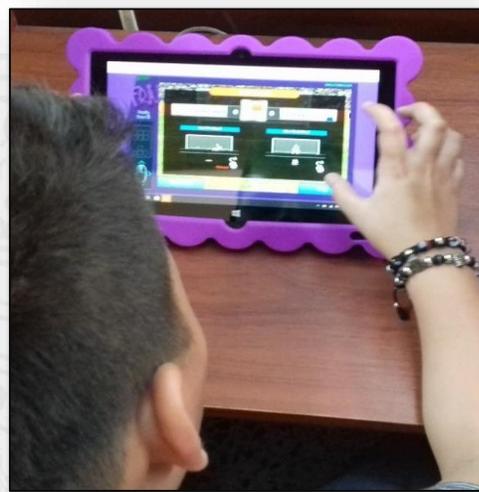


Figura VII: Niño jugando a encestar



Figura VIII: Niña jugando a cocinar

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

Definir el juego, es una tarea ardua, el autor Delval (2004) caracteriza el juego desde la psicología y el desarrollo humano; en concordancia con él, se afirma que un niño está jugando cuando manifiesta signos de placer al entretener el tiempo. Este juego puede ser de forma individual con movimientos, por ejemplo, saltar la rayuela o juegos que involucren la creación de un mundo de ficción, como es el caso jugar a los caballitos con palos de escoba.

En este sentido, son múltiples las formas en que los niños juegan, por lo tanto, las definiciones de juegos son diversas, sin embargo, hay un aspecto común entre estas y es que “el juego constituye una actividad importante durante el periodo de la vida y generalmente se piensa que para los niños es importante jugar (...) que es una actividad completamente necesaria para un crecimiento sano” (p.283).

“Definir el juego como una actividad que (solamente) da placer a un niño es erróneo”.

Vygotsky (1978). Las actividades lúdicas forman parte del currículo no sólo porque a los niños les gusta jugar, sino además, dadas a sus características experienciales, voluntarias y porque es importante en la formación de la identidad, la expresión y el aprendizaje social. Sin embargo, Ailwood (2003) señala que se debe estar atento a las circunstancias y al discurso que le otorga a los juegos, como un lugar clave en el currículo (UNESCO, 2004, p.1).

En concordancia con lo anterior, se observó que los niños en la sala infantil y en los juegos con las TIC manifestaban expresiones de alegría al realizar juegos virtuales, además competían entre ellos por quien realizaba más puntos.

Con respecto a la asociación juego/placer, existen investigaciones como las realizadas por el psicólogo Mauricio Delgado de la Universidad de Pittsburg Nueva Jersey, el cual se indago

sobre los efectos y transformaciones en el cerebro a partir de la inserción de las TIC a la cotidianidad. En este, aborda temas como el procesamiento relacionado con la recompensa en el cerebro humano, influencias sociales y emocionales en la toma de decisiones, aprendizaje basado en la recompensa, entre otros fenómenos por profundizar, que pueden dar luces sobre algunas de las posibles transformaciones de la infancia y la sociedad contemporánea, y el uso de las TIC. Al respecto Lizarzabal (2016) sobre las investigaciones del autor Delgado, afirma que la dopamina, el neurotransmisor conocido como “la molécula de la felicidad o recompensa” se activa también; en las interacciones con las nuevas tecnologías y redes sociales, la autora, enuncia que “los medios sociales son una mina de oro para la dopamina” activando así las mismas áreas del cerebro que se activan por la comida y el agua.

5.3.2 El juego simbólico.

Retomando el concepto de juego, Schiller citado por Delval (2004) identifica la distinción entre juego de actividad física y el juego de tipo simbólico. El juego con las TIC puede ser clasificado como juego simbólico, con la variación de que se realiza, francamente en una postura sedentaria, además, el juego virtual al igual que el juego simbólico, es una simulación, en la cual a partir de símbolos e imágenes los niños hacen <<como si >> estuvieran realizando una acción sin ejecutarla.

Adicionalmente, el juego simbólico según Vigosky (1933) citado por Delval (2004) es una actividad social en la cual, gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios al propio (p.287). Vigosky señala como un bastón, sustituye a otro elemento real (un caballo) y esos objetos cobran un significado en el propio juego y contribuyen al desarrollo de la capacidad simbólica, puesto que los objetos simbólicos cobran un significado en el juego a través de la influencia de los otros.

Lo anterior, en contraste con lo observado en la sala infantil, explicita algunas diferencias y similitudes. En el caso de la niña que juega en la tablet a la cocinita, ella está reproduciendo un papel social, pero a diferencia de los postulados de Vigosky, al ser una aplicación con rutas de acceso delimitadas por el programa, la acción simulada no permite la resignificación de los “objetos” como en el caso del caballito de palo. Además, el juego es ejecutado en un cubículo, reduciendo la interacción con los otros niños, y la atención individualizada en juegos en donde la cooperación no es necesaria.

Otra característica del juego simbólico expuesta por Delval (2004) es el juego de reglas, en algunos casos son estructuras elaboradas las que los rigen, como en el caso del ajedrez, el futbol, y otros con posibilidades de variar las condiciones del juego, así el niño tiene la libertad para adecuar el juego a su gusto o de acuerdo a las necesidades del grupo participante. Lo anterior, en contraste con juegos virtuales, en los cuales las aplicaciones permiten usos personalizados pero enmarcados por las reglas y opciones configuradas por la aplicación.

5.3.3 Los juguetes.

Continuando con los postulados de Delval (2004), es evidente que los niños pueden jugar a muchas cosas sin juguetes, en este sentido ¿Cuál es su utilidad dentro del juego?; los juguetes desempeñan una función de apoyo, que depende del tipo de juego, pero en muchos casos no es esencial. Existen juguetes hechos específicamente para un uso específico, por ejemplo un carro u botiquín de primeros auxilios, que son complementarios, para el juego simbólico.

Por lo anterior, basado en la interacción de la niña con la tablet en el juego “a la cocina”, puede afirmarse que es limitada la exploración con el entorno, puesto que los sentidos utilizados responden en predominancia a elaboraciones cognitivas y coordinación visomotora, en un espacio delimitado. Esto contrasta con un juego de cocina con elementos concretos, en el que los sentidos

y el movimiento tendrían un rol más participativo, sirviéndose de objetos polivalentes como: hojas de árbol, piedras, trozos de papel, tierra u otros elementos.

Sobre lo anterior, cabe aclarar que más allá de la nostalgia o exaltación de los juegos tradicionales, es evidente que la experiencia con un juguete no tan sofisticado, proporciona una mayor actividad creativa por parte de los niños y niñas, además de propiciar la socialización y el dialogo, aptitudes que solo se desarrollan en el encuentro con los otros.

Delval (2004) afirma, que los juguetes sofisticados (TIC), derivan su atractivo a la producción de imágenes, pero critica que las tareas que generalmente se realizan son enormemente repetitivas y de poco interés para el desarrollo intelectual. Concluye exponiendo que “probablemente su éxito se debe a su atractivo visual y las condiciones en que se desarrollan los niños en las grandes ciudades, sin espacio para jugar y con pocas actividades sociales, puesto que suelen ser jugados en solitario” (p.308).

5.3.4 Relación adulto/infante.

Los niños y niñas participantes de la presente investigación, en su mayoría llegaban y permanecían solos en la biblioteca, debido a que sus acudientes se encontraban laborando, esta situación remite a cuestionarse la función del adulto en el juego de los niños. Al respecto Delval (2004) expone que es “un aspecto esencial y frecuentemente descuidado, resulta pertinente más allá de los juguetes, que los adultos estimulen y participen en el juego, mostrándole a los niños diversas posibilidades de un tipo de juguete y abriendo nuevos caminos” (p.309) Además, el juego en interacción adulto/niño, propicia el desarrollo de la dimensión afectiva del ser humano, la cual es fundamental para cimentar las relaciones sanas consigo mismo, los otros y la convivencia en sociedad.

Por lo anterior, se explicita que en la cibercultura se rige una lógica diferente al espacio presencial, en la relación adulto/infante. De la mano de la metáfora de navegar en el ciberespacio, como un nuevo escenario que se despliega y del cual tanto niños como adultos hacen parte; los niños saben recorrer sitios y portales solos, orientados por sus intereses y curiosidad, sin más límite que sus habilidades cognitivas en el uso de los dispositivos que frecuentemente, manejan con más destreza que sus padres. En dicho escenario, es posible transitar sitios que pueden ser formativos y lúdicos, como también territorios de violencia, falta de respeto u obscenidades. A diferencia del cuidado y acompañamiento en el espacio presencial, en el que es propio del adulto orientar que lugares son propios u adecuados para ser transitados por los infantes.

5.4 Exposición y análisis de los discursos de los niños sobre el uso de las TIC.

En el siguiente apartado, se dará cuenta de los sentidos más recurrentes que expresaron los niños y niñas sobre el uso de las TIC.

Inicialmente se indagó por el acceso a tablets, celulares y computadores, la mayoría mencionó que este se dio de forma autodidacta; al pedirle a un niño de 6 años que explicara cómo se juega con una tablet, a pesar de no saber leer codificación escrita, el niño se ingenió formas para acceder de acuerdo a sus conocimientos, indicó “tengo que buscar en la pantalla un cuadrado con un triángulo adentro y ahí descargo los juegos”. En este sentido se deduce que al hacer uso de los dispositivos, las restricciones de acceso están delimitadas por las capacidades cognitivas de los niños.

Al indagar por los usos, se evidenció una predominancia en las respuestas en relación al uso recreativo, es decir, al juego, ver videos e investigar. En las entrevistas compartían experiencias de aprendizajes en internet y hacían alusión en la posibilidad de profundizar sobre lo aprendido “saber más de lo que puedo imaginar”. Cabe mencionar un caso particular de un niño

de 10 años que al preguntarle sobre que le gustaba aprender respondió “sobre el universo y las galaxias”, describiendo la continuidad de la indagación de forma más específica “agujeros negros, viajes en el tiempo y una película: Interestelar”.

Es así como se evidencia la posibilidad de acceder a simulaciones que permiten una experiencia que amplía el espectro comprensivo al propiciar una representación cercana del objeto que se quiere conocer.

En este sentido, se propicia un aprendizaje en conexión con los intereses de los niños, brindando la posibilidad de expandir y profundizar en diferentes formatos de multimedia lo que se quiere conocer; desde su tablet se tiene acceso no solo a una imagen y un texto descriptivo, como el libro enciclopédico o libro álbum, sino a formatos como videos, fotografías, blogs, comunidades afines al tema de interés, juegos, tutoriales, investigaciones y películas.

Con relación a los juegos, la mayoría de los niños expresaban que la estructura general de los juegos consistía en superar obstáculos y ganar puntos. Así mismo, fue frecuente observar que niños y niñas juegan diferentes tipos de juegos, por ejemplo los niños realizaban búsquedas de jugos relacionados con deportes, carros y las niñas juegos que consistían en maquillar, cuidar, cocinar o manualidades. Por lo anterior, en esta investigación la sala infantil y la sala TIC dan cuenta de algunos de los discursos predominantes sobre estereotipos e identidad con respecto a lo que hace un niño y que hace una niña, además, lo que los infantes contemporáneos juegan, visibiliza la actual constitución de cuerpos y subjetividades. La siguiente figura da cuenta de esto:

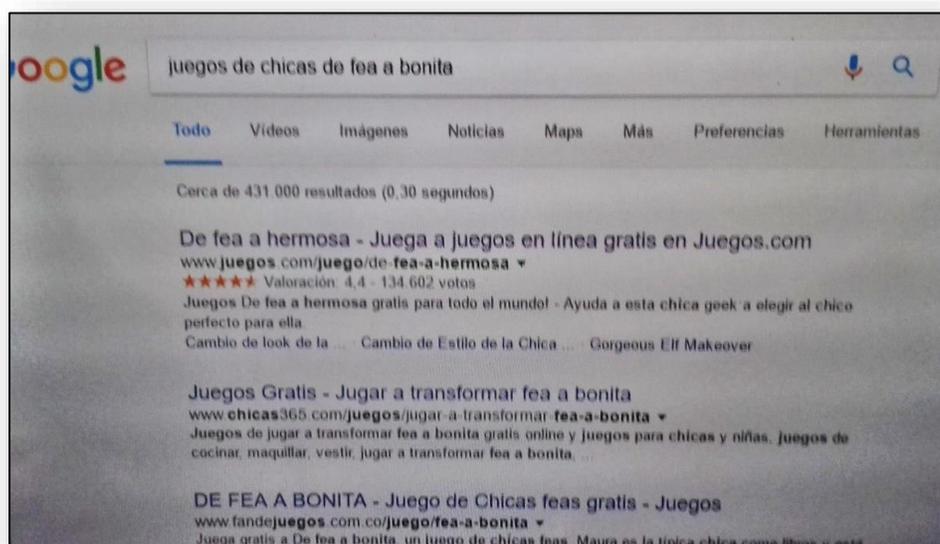


Figura IX: Búsqueda de niña de 7 años “juegos de chicas de fea a bonita”

Con respecto a los sentires al jugar, se identificó la alusión a juegos y contenidos que causaran risa, en un solo caso un niño expresó que había un juego que le causaba miedo. Por lo anterior, puede evidenciarse como las TIC son vividas como una suerte de experiencia, que generan sentires y pensares en los niños.

En este sentido, se indago sobre la preferencia que tienen los participantes para experimentar sensaciones provenientes de las diversas formas de establecer juegos. Para esto, se empleó la lectura del cuento “*¡Que extraños son los terrícolas!*” del autor Antonio Orlando Rodríguez (2006), el cual relata e ilustra la interacción de los personajes llamados “terrícolas” con dispositivos tecnológicos; la historia menciona como algunos “terrícolas” tienen preferencia por ver a través de las pantallas de los dispositivos electrónicos la naturaleza, en vez de salir al exterior a interactuar con ella. Al solicitar a los participantes las percepciones que les generaba la lectura y la postura propia frente a la situación e ilustración que planteaba el cuento, se identificó que la

mayoría sugirió que los “terrícolas” deberían salir, aludiendo al deseo propio de experimentar el medio con los sentidos, pues surgieron expresiones como “es más divertido y real”, “me gusta mucho ir al parque aunque no me llevan mucho”. Otros participantes, mencionaron que preferían que los “terrícolas” vieran e interactuaran desde la tablet, argumentando desde el factor de la seguridad; uno de los niños entrevistados expuso “es que casi no salgo, no soy de la calle sino de la casa”, así mismo se hizo alusión al factor dificultad, uno de ellos menciona “me gusta más jugar fútbol en la tablet porque hay un juego en el que puedo meter muchos penales” finalmente se identificó el factor variedad y cantidad de oferta, “hay más para jugar en la tablet”.

Con respecto a los sentires, no sólo se identificó que estos surgen a causa de los juegos, sino de otras plataformas que ofrece el ciberespacio, tales como, las redes sociales. Al respecto los participantes mencionaron que si usaban las redes sociales, entre las respuestas hacían alusión al poder comunicarse para hacer tareas o con sus padres al estar en otros lugares, entre los usos más recurrentes fue compartir fotos de lo que hacen y tener “likes”.

5.5 Resultados de la experiencia: Usos y apropiación de las TIC en la promoción de la lectura y la escritura en la sala infantil de la Biblioteca José Félix de Restrepo

En respuesta a la dotación realizada por el Ministerio de Educación Nacional y la Red de Bibliotecas Públicas, se articuló a la programación de la sala infantil talleres formativos en la promoción a la lectura y escritura que involucran la interacción con dichos recursos.

En estos encuentros y talleres, también se evidenció la participación de los jóvenes, al compartir con los más pequeños, sus experiencias en relación a las interacciones que realizan en el ciberespacio. Cabe resaltar el caso de un grupo de jóvenes del grado 11, quienes asumieron de forma voluntaria el compromiso de escribir poemas de cinco renglones y compartirlos en la red social Instagram (@5Renglones). También una joven dio a conocer Wattpad, un portal Web que

permite crear y compartir historias, elaborar libros capítulo a capítulo; alrededor de este portal Web se genera una comunidad expectante a las historias compartidas, un portal en el que cualquier persona puede ser autor de su obra y compartirla de forma libre y gratuita en el ciberespacio.

Las actividades con los niños y niñas participantes, fueron orientadas al fomento de la lectura y el uso de las TIC como herramienta de aprendizaje. Bajo la metáfora de navegar en la Web se planteaban objetivos de aprendizaje vinculados a la formación en valores y los intereses de los niños. Durante los encuentros y visitas a la biblioteca los niños demandaban el uso de las TIC en las actividades.

La estrategia didáctica con los niños más pequeños que estaban aprendiendo a leer, consistía en la lectura de relatos cortos como fabulas o poesía; los niños debían representar con títeres lo leído, para así grabar la obra y visualizarla. Con los niños y niñas que ya sabían leer, se creó el proyecto Lectorcitos, que consistió en que los niños asumieran el rol de “*YouTubers de la lectura*”, para esto se selecciona un cuento, el participante realizaba su lectura en voz alta, simultáneamente se realizaba un video para después socializarlo y compartirlo en la Red.

La experiencia de articular las TIC a los encuentros formativos fue favorable, integró y explicitó una singularidad; la motivación evidenciada por los niños al ser grabados, lo cual atraía el interés de participar en los talleres y de acercarse a la lectura. En este sentido, las TIC operan como recurso de difusión global.

En concordancia con lo anterior, la autora Sibilia (2012) en su libro *La intimidad como espectáculo*, específicamente en el apartado *El show del yo*, expone que la atmósfera contemporánea estimula la hipertrofia del yo hasta el paroxismo (exaltación extrema de sentimientos y pasiones) que enaltece y premia el deseo de “ser distinto” y “querer siempre más”.

Atmosfera que según la autora no es fácil de comprender hacia donde apunta, puesto que en el ciberespacio a escala global germinan nuevas prácticas difíciles de catalogar, inscritas en el naciente ámbito de la comunicación mediada por computadoras, que transforman la pantalla en “una ventana (vitrina) siempre abierta y conectada con decenas de personas al mismo tiempo” (p.15).



6. Conclusiones

Se concluye una inter-relación infancia/TIC; la cual requiere una lectura crítica y cautelosa, ante las potencias de los dispositivos. Por un lado propician el aprendizaje autónomo, posibilitan que el sujeto pueda definir fines de aprendizaje partiendo de sus intereses, posibilita nuevas formas de socialización.

También, las TIC despliegan una suerte de operaciones autómatas configuradas por aplicaciones e intereses no neutrales, que apuntan a la configuración de ciertas formas de ser. Citando a sobre estas nuevas formas, Buckingham (2008), resalta que muchos de los desarrollos son impulsados por intereses económicos, comenta que estamos ante “un sistema de medios definido por el mercado, en el que la maximización de la ganancia adquiere precedencia sobre cualquier imperativo al servicio público” (p.112),

Se concluye que los cuerpos de los niños y niñas participantes de la investigación se adaptan a los dispositivos que requieren una corporeidad más sedentaria y del detalle; se evidencia un cuerpo que opera de nuevas formas, capacitado para funcionar de la manera más eficaz dentro del proyecto histórico actual (Sociedad de la información y la comunicación).

Se concluye que el espacio de la biblioteca pública se transformó como un espacio de acción racionalizado, para encausar y promover el uso de las TIC.

En la biblioteca pública emergen otras formas de interacción y de lectura como el hipertexto.

Además, a partir de la investigación se concluye que la infancia en sincronía con las dinámicas culturales y sociales, se ha ido transformando. Los nuevos espacios para con la infancia generaran reconfiguraciones, puesto que las infraestructuras influyen las acciones y relaciones

que en ellas se dan. En el vínculo transformaciones espaciales/ transformaciones de la infancia, se explicitaron nuevas formas de acceso al saber y empleo del tiempo de ocio en la sala infantil.

El acceso a las TIC y el dominio de estos dispositivos, posibilita una nueva forma de acceso al saber por parte de los niños; este *saber también* de los infantes resignifica su concepción. El infante descrito como aquel que no sabe, inocente, en un tiempo de preparación para el afuera, se ve diluido. La infancia actual apunta a un significado que es determinado en gran medida por los adultos, los padres, los maestros, amigos y de sobre manera por el influjo de información de los medios de comunicación las TIC.

Indudablemente el infante es un sujeto de derechos, no solo de protección, en tanto no es diferente al adulto en cuanto a derechos, lo recubre la singularidad de la educación como un derecho obligatorio.

Ante el ascenso de la individualización, se concluye que es pertinente reconocer y atesorar valores democráticos que no abarcan las TIC por si solas, como son el diálogo, la afectividad, la convivencia, la solidaridad, el cuidado de la naturaleza, la interacción del adulto y entre pares; para trazar caminos y posibilidades de resistencia y reivindicaciones de elementos valiosos en la formación del ser humano.

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

7. Recomendaciones

Se presenta a continuación recomendaciones generales con base en la investigación realizada:

Dentro de las formas de empleo del tiempo de ocio en los niños y niñas estudiadas en esta investigación, se focalizó en el uso de TIC. Una posible investigación que permita dar aportes importantes al vínculo infancia y TIC, es estudiarlas desde las estrategias de aprendizaje autónomo y capacidades metacognitivas, las cuales no fueron tenidas en cuenta en este estudio.

Frente al uso de las TIC, es necesaria la formación y acompañamiento conjunta entre escuela y familia en los niños y niñas en general, que permita apropiarlos de herramientas del nuevo siglo que optimicen su calidad de vida pero admitiendo que al obedecer al fenómeno de la globalización caben riesgos que pueden alterar con la integridad psíquica y/o física o que pueden desviar la atención educativa por la oferta lúdica virtual como los videojuegos de los participantes de la presente investigación.

Es importante que la formación de maestros se oriente hacia la investigación de sus propias prácticas, y la pregunta crítica sobre los discursos hegemónicos. Que se propicie a una reflexión constante de las mismas para transformarlas desde el reconocimiento de las necesidades de nuestro contexto, vinculado a las nuevas tecnologías que apropian el tiempo libre de los niños y niñas; cualidad que se convierte inherente al ser humano desde un punto de vista cultural actual.

Se recomienda una formación en pro de la construcción de conocimientos por parte de los maestros impartidos a estudiantes que vinculen el uso de las TIC con hábitos educativos que son externos a las aulas, como lo es el tiempo libre.

8. Referencias bibliográficas

Amador, J (2010). Mutaciones de la subjetividad en la comunicación digital interactiva. Consideraciones en torno al acontecimiento en los nativos digitales. Bogotá, Colombia. Pp. 18, 145, 146.

Amador, J. (2012). Infancias, subjetividades y cibercultura neopolítica y experiencia de sí. Bogotá, Colombia. Pp. 3-6.

Arango, I (2013). La filosofía política del Doctor Carlos Gaviria Díaz. Leer y releer Diciembre de 2015 N^o. 78. Editorial: Universidad de Antioquia. Pp. 2-6.

Buckingham, D (2008). Más allá de la tecnología, aprendizaje infantil en la era de la cultura digital. Buenos Aires: Manantial. Pp. 105-124.

Bustamante, J. (2002). Envigado, entre la Montaña y el Río (impreso). Tomo II. Medellín: Editorial Lealon.

Carrillo, S. (2015). Infancia y socialización mediática: El papel de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la socialización de un grupo de niños y niñas de 5 y 6 años de edad. Medellín, Colombia. Pp. 115-199.

- Cely, A (2006). La Sociedad de la Información: modelo de desarrollo hegemónico o espacio para prácticas tecnológicas con sentido social. Pp. 4. Disponible en: file:///C:/Users/usuario/Downloads/sociedad_de_la_informacion.pdf
- Delval, (2004). El desarrollo humano. Editorial siglo XXI. Pp.41, 42, 88, 283, 308, 309.
- Di Pietro, P (2004). El concepto de socialización y la antinomia individuo/sociedad en Durkheim. Revista Argentina de sociología año 2 N^a (2004), pp. 24,95, 117.
- Dukheim, E (1976). La educación como socialización. Salamanca España: Ediciones Sígueme. Pp. 21, 262.
- Echeverría, J. (1999) Los Señores del Aire: Telépolis y el Tercer Entorno. Ediciones. Destino S.A. Pp. 275.
- Foucault, M. (2005) Vigilar y castigar (VC), Madrid, Siblo XXI. Pp. 166.
- Gobierno Nacional de Colombia (2009). La Ley 1379 de 2010. Selección Artículos sobre patrimonio bibliográfico. Pp. 1.
- Juárez, L (2008) La infancia de nuestro tiempo: Demandas de la formación docente. En X Congreso Nacional y II Congreso internacional, Repensar la niñez en el Siglo XXI. Mendoza. Pp. 2-4.
- Levy, Pierre. (2007). Cibercultura : la cultura de la sociedad digital. Revista Anthropol. Pp. 10.
- Lipovetsky, G (1986). La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo. Anagrama. Pp. 9-11.

Lizarzabal, M (2017). ¿La dopamina es la culpable de nuestra adicción a las redes sociales?

Disponible en: <http://www.higadosano.com/la-dopamina-la-culpable-nuestra-adiccion-las-redes-sociales>.

Martínez, J (2011). Métodos de investigación cualitativa. En Revista de la Corporación Internacional para el Desarrollo Educativo Bogotá – Colombia. Pp. 13-29.

Medellín un hogar para la vida (2012).

Mendoza, Mario. (2001). Relato de un asesino. Editor digital: Titivillus ePub base r1.2. Pp. 16.

Morán, J (2009). John Dewey, individualismo y democracia. Ministerio de Ciencia e Innovación. Pp. 19-25.

Política pública educativa: Medellín la más educada. Medellín, Colombia. (2010).
Disponible 18 de mayo. De 17en: <http://habitat.aq.upm.es/dubai/10/bp2500.html>

Prensky, M. (2002), “Digital Natives, Digital Immigrants”, From On The Horizon, vol. 9, núm. 5, mcb University Press.

Proyecto Uso y apropiación de TIC en bibliotecas públicas (2010).
Disponible 18 de may. de 17en: http://www.bibliotecanacional.gov.co/rnbp/tic_el-proyecto

Rueda, R (2004). Tecnocultura y sujeto cyborg: esbozos de una tecnopolítica educativa. Universidad central – Colombia: Nómadas. Pp. 1, 3, 4.

Runge, A (2008). Heterotopías para la infancia: reflexiones a propósito de su “desaparición” y del “final de su educación” En Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 6(1). Pp. 3-6.

Runge, A (2013). De la calle a la casa, de la casa a la habitación y al centro comercial: espacios para la domesticación y el gobierno de la infancia contemporánea de Medellín. Pp. 1, 9, 72.

Runge, A (2016). Viejos y nuevos espacios para los niños y niñas de Medellín: domesticación, institucionalización, pedagogización y comercialización de la infancia contemporánea. Pp. 18, 145, 146.

Sánchez, C (2008). “Yo ya no soy un niño”. En *Affectio Societatis* N°8/ junio/ 2008. Pp. 1-4.

Secretaría de Educación, Alcaldía de Medellín. (2010) Política pública educativa: Medellín la más educada (Medellín, Colombia).

Sibilia, P (2012). La intimidad como espectáculo. Fondo de cultura económica. Buenos Aires. Pp. 12.

UNESCO. (2004). Currículo para el Cuidado y Educación de la Primera Infancia.

Winnicott, D. (1971). *Playing and Reality*. London: Tavistock publicatios.

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3