



SOCIEDAD ARGENTINA
DE INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN

IV COLOQUIO DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA EN ARGENTINA

LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA EN EL NUEVO ESCENARIO REGIONAL-GLOBAL: TENDENCIAS RECIENTES, ALCANCES Y LÍMITES TEÓRICO-METODOLÓGICOS

Título del resumen ampliado:

Infancias y pantallas: puntos de encuentro entre la investigación y la experiencia

Casablancas, Silvina

Berlin, Bettina

Proyecto Educación y Nuevas Tecnologías FLACSO Argentina bberlin@flacso.org.ar

Área temática: AT 11- Construir una agenda para la niñez: miradas pedagógicas, sociohistóricas y políticas para la praxis

at11infancia@gmail.com

Palabras clave: Infancias, pantallas, pandemia, aprendizajes

Este trabajo sugiere el diálogo entre colegas sobre temáticas vinculadas a la utilización de pantallas digitales, aplicaciones de calidad y aprendizajes infantiles en contexto de los hogares. Recupera saberes en relación con esta temática a partir de dos proyectos complementarios desarrollados por el equipo de investigación del PENT FLACSO¹, cuyo foco está puesto en las infancias actuales, sus vínculos y relaciones en contexto de las experiencias de aprendizaje vividas durante la pandemia en niños y niñas, y su influencia en la construcción de subjetividades en el contexto de cultura digital.

¹ Coordinadora: Dra Silvina Casablancas. Equipo investigador: Gabriela Raynaudo, Monserrat Pose, Alejandro Cota, Francisco Cardozo, Ana Carolina Wojtun, Bettina Berlin.

Nos interesa tratar en el encuentro la temática de la importancia del aprendizaje situado en los hogares (Tonucci, 2020), cuestión que abordamos a través de un estudio exploratorio, desde la primera etapa de la pandemia. El objetivo planteado era conocer qué sucedía en la vida cotidiana de niños y niñas de distintos países y regiones, y cómo estaban atravesando la etapa de aislamiento. Qué aprendizajes habían logrado, sin concurrir a clases en los edificios escolares y cómo se sentían sin ver presencialmente a sus amigos y amigas. Recopilamos esta información en diferentes formatos para presentarla a través de un *vivo de Instagram*, que fue visualizado de este modo por todos/as los participantes, más allá de su geografía, en un trabajo que se denominó “*Debajo de la alfombra del Zoom, ¿se escucha?*”. Preguntamos a los niños y niñas qué estaban aprendiendo. Notamos los vínculos fuertes establecidos con el universo de las pantallas y las aplicaciones, terreno dejado de lado en muchas ocasiones por formadores e instituciones educativas y desarrolladores, pero que ejercen una influencia conceptual y emocional muy importante en la vida, y en la construcción subjetiva de niños y niñas.

El otro trabajo que complementa este estudio exploratorio, es una investigación de carácter internacional, el proyecto “App2five,² rediseñando apps educativas de calidad dirigidas a la primera infancia“, desarrollada por un consorcio conformado por siete universidades radicadas en España, en Argentina y en Brasil. La investigación tuvo una duración de tres años (2020, 2021, 2022). La temática convocante refiere a las infancias y pantallas como motor de indagación, y la particularidad es que investiga en una franja etaria poco problematizada, desde la perspectiva crítica tecnológica: el uso de aplicaciones digitales entre los 18 meses y los 6 años de edad. La coordinación del proyecto está a cargo de las investigadoras Dra Lucrezia Crescenzi de la Universidad de Vic y la Dra Mariona Grané por la Universidad de Barcelona.

A partir de la exploración de la literatura científica para esta investigación, y leída puntualmente a partir del contexto del confinamiento durante la pandemia, pensábamos cómo aquellos estudios destinados a comprender los diferentes elementos que influyen en el aprendizaje mediado por tecnologías en las infancias (Pose et al., 2021), en cierta medida podrían ser observados en los hogares -como laboratorios- durante el año 2020. Las experiencias escolares ofrecidas para los niños y niñas menores de 6 años, a través de las pantallas, de alguna forma, podían ofrecer a las familias (quizás especialmente a aquellas

² <http://app2five.org/>

integradas por personas interesadas en la temática, como nosotras), una especie de laboratorio cotidiano donde poder observar algunos de las variables que inciden en el aprendizaje con tecnología, tal como el corpus bibliográfico nos muestra.

Proyecto: “Debajo de la alfombra del Zoom, ¿se escucha?”

En este apartado daremos cuenta de algunas generalidades sobre cómo se desarrolló esta experiencia exploratoria. Transcurrió en la primera etapa de la pandemia, debido al impulso por indagar el cambio revolucionario en la vida cotidiana que modificó radicalmente las rutinas de las infancias, llevando a reacomodamientos; y especialmente en la continuidad del vínculo escolar y los modos de posibilitar aprendizajes o “saberes del borde” (Casablanca, 2021). El interés estuvo puesto allí, en el borde del Zoom (plataforma muy utilizada para el encuentro escolar de clases) donde, en ocasiones, mediante diálogos en chat y “recreos”, se registraban cuestiones vitales e interesantes en la vida de las infancias en el transcurso de la pandemia.

Es así, que desde el equipo de investigación del PENT Flacso nos propusimos recuperar las microexperiencias infantiles, pero esta vez sin mediaciones, a través de la voz directa de los propios protagonistas. Tornar valiosa la mirada de los niños/as como actores privilegiados en sus nuevos aprendizajes; dotar y legitimar su voz y reflexión sobre lo experimentado resulta imprescindible para comprender mejor, desde una perspectiva etnográfica, los significados atribuidos a la propia experiencia; y para “documentar aquello no documentado” (Rockwell, 2009). Sin pretender situar lo recogido y narrado aquí en carácter de investigación, nos propusimos registrar, desde nuestra pericia como investigadoras, lo que estaba sucediendo. Entre junio y septiembre del 2020, recopilamos experiencias de niños y niñas de diversos países (Argentina, Brasil, Alemania, España) unidos por la vivencia común del aislamiento y la pandemia, por medio de microentrevistas por Whatsapp, mediante mensajes en audio y video. Aunque la propuesta original también incluyó experiencias docentes, en este trabajo profundizaremos exclusivamente sobre la experiencia infantil vivida durante la primera etapa de la pandemia (la de confinamiento) y su valor testimonial en audios, videos y dibujos, como aporte al saber construido sobre el vínculo de las infancias y pantallas y la metodología para investigarlo.

Luego de su transmisión, en vivo quedó disponible en este enlace: <https://bit.ly/20vivoIG>

Proyecto de investigación *App2five*

El proyecto *App2five* reveló evidencias científicas en torno a la literatura sobre interacción, características de aprendizaje, rol de las personas adultas, y diseño y calidad de la interacción de niños y niñas con tecnologías en pantallas. Como objetivo se propone dejar constancia de qué características debería tener un aplicación digital de calidad en función de promover prácticas educativas de calidad en la primera infancia, y para esto aporta evidencia que pueda servir a los desarrolladores, así como también a diseñadores de políticas destinadas a la primera infancia en materia de tecnologías educativas y orientaciones para familias y docentes.

Acerca de la metodología:

El proyecto “App2five” surgió antes de la pandemia, con intenciones de encuentros presenciales y virtuales. La crisis sanitaria del Covid 19 nos obligó a tomar decisiones: la primera fue que seguiríamos investigando a pesar de la incertidumbre inicial de las posibilidades de desarrollo en modos de recolección de datos y métodos apropiados para hacerlo. También, que hubo que fortalecer la comunicación virtual del equipo a través de una plataforma de trabajo (Teamworks), e indicar periodicidad de reuniones sincrónicas con diferentes horarios dado que estábamos en hemisferios diferentes, pero un único momento para el diálogo compartido.

Dado que uno de los objetivos del proyecto es la difusión de los resultados en publicaciones de acceso abierto para que puedan servir a investigadores, diseñadores de aplicaciones, familias y docentes, los resultados preliminares de estos informes se publicaron en el libro “Infancia y Pantallas: evidencias actuales y métodos de análisis”, de la editorial Octaedro, coordinado por las doctoras Lucrezia Crescenzi-Lanna y Mariona Grané.

- Se realizó una revisión bibliográfica de la literatura disponible en relación al vínculo de las infancias y pantallas y sus modalidades de interacción (Codina, 2018)
- Como trabajo de campo realizado en escuelas infantiles catalanas, se analizó la interacción individual de niños entre 18 meses y 5 años con aplicaciones educativas para dispositivos móviles dirigidas a la primera infancia, a través de una metodología no invasiva en el aula. *App2five* se llevó a cabo desde una perspectiva multimodal, implementando un diseño mixto de investigación (notas de campo, observación estructurada y *machine learning*).

Aportes desde la experiencia y la investigación:

-El uso de tecnología tanto en el hogar como en instituciones educativas por parte de menores de 6 años está cada vez más extendido, y la pandemia de Covid-19 no hizo sino acelerar este proceso.

-Existe una especificidad en la interacción entre los niños/as menores a 6 años y las máquinas que exige el diseño de interfaces que consideren esta particularidad. Por otra parte, existen diferentes desempeños en el aprendizaje con tecnología por parte de sujetos infantiles de acuerdo a las particularidades individuales y los diferentes grados de maduración y desarrollo de cada infante.

-En los niños más pequeños, los estudios de la literatura examinada describen un “déficit de transferencia” (Anderson y Pempek, 2005), que desaparece gradualmente a medida que los niños/as evolucionan y logran comprender el carácter simbólico de los medios digitales. En estos primeros años el aprendizaje parece favorecerse por la interacción social mediada por adultos/as en las instancias de uso de dispositivos, y por las aplicaciones que proveen cierto grado de interactividad.

-En niños y niñas de cuatro y cinco años, se ha podido comprobar mayor incidencia de aprendizajes con pantallas que en edades más tempranas. La calidad del contenido educativo y el diseño adecuado a la edad de los destinatarios parecen estar ligados a la concreción efectiva de los aprendizajes.

-Como resultado de la experiencia “debajo de la alfombra del Zoom”, su análisis y puesta en valor, nos interesa remarcar el logro de generar *un diálogo de época en simultáneo* entre las infancias de diferentes países y la capacidad de autorreflexión recogida sobre los propios aprendizajes de niños y niñas en su propia voz. También, volver a situar la pregunta como eje pedagógico de la búsqueda del saber (Freire & Faúndez, 1986) y la posibilidad de integrar herramientas y entornos digitales como puntos de encuentro.

-Desde la investigación científica, se presentaron resultados que contribuyeron a comprender este rasgo de época, que parece tan complejo de tratar como real. Los requerimientos de calidad para que el uso de aplicaciones tenga un carácter genuino, educativo (no meramente comercial) y con un diseño acorde a los requerimientos de edad, accesibilidad y acorde al respecto de los derechos de las infancias. También, cómo el factor emocional y social

constituyen componentes fundamentales de la escena analítica en el uso de las aplicaciones para las infancias.

-También se dieron pautas y orientaciones destinadas a familias, desarrolladores y educadores, en el que quedaron disponible en el sitio del proyecto <http://app2five.org/>

-Por último, se considera el papel que las redes sociales ejercen tanto en la investigación como en la vida cotidiana en el hogar, en la vida social infantil y en las escuelas; tanto como temática a ser abordada por próximas investigaciones, como nuevos formatos para incluir en metodologías de perspectiva etnográfica dirigidas a las infancias.

Referencias bibliográficas:

Anderson, D. R., & Pempek, T. A. (2005). Television and very young children. *American Behavioral Scientist*, 48(5), 505-522.

Rockwell, E. (2009). *La experiencia etnográfica: historia y cultura en los procesos educativos*. Paidós.

Casablanca S. (2021). Cuando los saberes del borde se ubicaron en el centro del aprendizaje. Technos Magazine digital, 10. <http://technomagazine.com.ar/10aprenredindex.html>

Codina, L. (2018). Revisiones bibliográficas sistematizadas: Procedimientos generales y Framework para Ciencias Humanas y Sociales. Barcelona: Máster Universitario en Comunicación Social. Departamento de Comunicación. Universitat Pompeu Fabra, [documento en pdf, acceso: eRepositorio UPF].

Freire, P., & Faundez, A. (1986). *Hacia una pedagogía de la pregunta: Conversaciones con Antonio Faundez*. La Aurora.

Pose, M. M., Casablanca, S., Berlin, B. (2021). Variables que influyen en el aprendizaje con tecnologías. En L. Crescenzi-Lanna y M. Grané (coord.), *Infancia y pantallas. Evidencias actuales y métodos de análisis* (pp. 29- 38). Octaedro.

<https://doi.org/10.36006/16283>

Tonucci, F. (24 de abril de 2020). ¿Qué han aprendido los niños y qué ha aprendido la escuela durante la pandemia? [archivo de video]

<https://12ntes.com.ar/producto/francesco-tonucci-12ntes/>