

# **Los encuentros lúdicos de indagación: una propuesta metodológica innovadora para investigar las prácticas y experiencias de ciudadanía digital en chicos y chicas de 9 a 12 años.**

Silvina Casablancas [scasablancas@flacso.org.ar](mailto:scasablancas@flacso.org.ar)  
María Monserrat Pose [mmpose@flacso.org.ar](mailto:mmpose@flacso.org.ar)  
Bettina Berlin [bberlin@flacso.org.ar](mailto:bberlin@flacso.org.ar)  
Gamboa Rosa [rgamboa@flacso.org.ar](mailto:rgamboa@flacso.org.ar)

**Eje temático:** Desafíos epistemológicos, teóricos y metodológicos para el estudio de las tecnologías digitales, innovación y sociedad.

## **Palabras clave**

Metodología lúdica. Experiencias digitales. Infancias

## **Resumen**

En este trabajo se presenta una modalidad innovadora de registro indagador para recuperar las voces y experiencias de infancias en el marco del proyecto “Prácticas y experiencias en la construcción de ciudadanía digital de niños y niñas de entre 9 y 12 años”, seleccionado para su financiación en la convocatoria de CLACSO y SENAF: “Niñas, niños y adolescentes en el mundo digital: Características, tendencias y desafíos antes, durante y después de la pandemia”.

En este proyecto, enfrentamos como desafío metodológico relevar las representaciones que niños y niñas de entre 9 y 12 años construyen sobre sus prácticas y experiencias digitales en torno a la construcción de ciudadanía digital. El objetivo del estudio apunta a conocer estas representaciones en primera persona, apelando a la escucha etnográfica. Para ello, diseñamos los “Encuentros Lúdicos de Indagación” (ELI), un dispositivo de investigación en campo, que pone en acción una metodología lúdica que busca respetar los intereses y el derecho al juego de los sujetos infantiles.

En esta comunicación se describe la secuencia lúdica que compuso cada uno de los cinco ELI que registramos en el trabajo de campo y se comparten, además, los principales aprendizajes del equipo investigador durante el proceso de diseño e implementación de esta metodología.

## **Introducción**

El proyecto “Prácticas y experiencias en la construcción de ciudadanía digital de niños y niñas de entre 9 y 12 años”, financiado por CLACSO y la SENAF<sup>1</sup>, buscó relevar la perspectiva infantil con la mínima mediación adulta, a partir de las voces de niños y niñas. Se

---

<sup>1</sup> El proyecto fue seleccionado para su financiación en la convocatoria : “Niñas, niños y adolescentes en el mundo digital: Características, tendencias y desafíos antes, durante y después de la pandemia”,

trató de un estudio cualitativo de tipo exploratorio descriptivo con perspectiva etnográfica; y su objetivo fue comprender las percepciones infantiles sobre la forma en que niños y niñas ejercen ciudadanía digital (Morduchowicz, 2020) y llevan a cabo experiencias autónomas y prácticas sociales en línea.

El trabajo de campo propiamente dicho, se desarrolló entre abril y mayo de 2023 en escuelas y consejos de infancias en diferentes ciudades de tres provincias argentinas: Buenos Aires, Neuquén y Santa Fe<sup>2</sup>. Dada la corta duración del proyecto, situar el trabajo de campo en instituciones resultó conveniente para acceder rápidamente a grupos de niños y niñas de las edades estudiadas. De manera que cada institución conformó un caso, y fue considerado “el examen de un ejemplo en acción” (Walker y McDonald, 1977, en Guba y Lincoln, 1985), al tiempo que se abarcó en su complejidad particular (Stake, 1999). El muestreo fue por conveniencia, y buscó aportar datos de una heterogeneidad de sectores sociales<sup>3</sup>.

Investigar con población infantil de entre 9 y 12 años ofreció el desafío metodológico de diseñar instrumentos de recolección de datos que fueran fértiles a los propósitos de la investigación, al tiempo que se adaptaran a la corta edad de los y las participantes. En la búsqueda por encontrar un instrumento adecuado, el equipo de investigación priorizó como lema el derecho al juego de las infancias y la concepción de niños y niñas como sujetos de derecho. Por lo tanto, se diseñó una metodología lúdica, con un enfoque ético (Montoya, 2018) que atendiera especialmente a los cuidados y consideraciones que requieren las infancias y la premisa de que el juego es una forma natural de aprendizaje. Teniendo en cuenta estas condiciones, se diseñó un dispositivo denominado “caja lúdica” de carácter flexible, que pudiera adaptarse a distintos contextos y a los emergentes propios de cada instancia de relevamiento de datos.

En esta comunicación, se justifica y describe cómo se operativizó el abordaje metodológico en relación a las infancias. Para ello, se detallan las características de la metodología diseñada; y se comparten los aprendizajes del equipo en cuanto a las posibilidades y limitaciones en la aplicación de la metodología en el trabajo de campo.

## **Posicionamiento asumido**

Estudiar las infancias, implica asumir un posicionamiento frente a ellas. Entendemos como equipo que las infancias constituyen un constructo subjetivo y social, vinculado a un contexto cultural e histórico que la condiciona y que varía de acuerdo a distintas condiciones socioeconómicas. Por lo tanto, no hablamos de una infancia determinada simplemente por cuestiones etarias, sino de múltiples infancias, cuya interpretación trasciende las cuestiones biologicistas de su concepción original. Esta construcción de las infancias como un conjunto activamente negociado de relaciones sociales, involucra determinadas representaciones culturales que no siempre son reflejo de “la realidad de la vida de los niños” (Buckingham, 2002:45). Es por ello, que nos propusimos alejarnos de miradas adultocéntricas o paternalistas que consideran a niños y niñas como actores pasivos para acercarnos hacia posicionamientos postcoloniales (Liebel, 2020), que conciben a niños y niñas como

---

<sup>2</sup> En Buenos Aires, el trabajo de campo se llevó a cabo en el Partido de Lomas de Zamora y en el Partido de Moreno; en Neuquén, en la ciudad de San Martín de los Andes, y en Santa Fe, en Rosario.

<sup>3</sup> Tanto en Buenos Aires como en San Martín de los Andes, se realizó el trabajo de campo en una escuela con matrícula de sector socioeconómico medio y un consejo de infancias en un barrio de sectores populares. En Santa Fe, por el contrario se incluyó una escuela de socioeconómicos desfavorecidos, que buscaba ofrecer variedad respecto de las escuelas seleccionadas en las otras regiones.

constructores activos de conocimiento, de identidad y de cultura, con agencia en la construcción y determinación de las sociedades en las que viven. En palabras de Moss, Dahlberg y Pence: “Los niños hacen su propia aportación a los recursos y la producción sociales y no son mero coste o carga.” (2005:85).

En concordancia con este modo de entender las infancias, el abordaje metodológico planteado para este estudio, se propuso ofrecer instancias “participativas” (Fargas-Malet, et al., 2010), a través de la escucha etnográfica<sup>4</sup> de las voces de los protagonistas. En el marco de la metodología lúdica, esta escucha se propone reponer ese diálogo valioso que ofrecen las entrevistas en las metodologías cualitativas, pero en este caso, diseñadas para la investigación en contexto con sujetos infantiles.

### **Descripción de los ELI**

A fin de relevar datos para este estudio, se diseñaron los Encuentros Lúdicos de Indagación (ELI), una propuesta de metodología lúdica que parte de respetar el derecho al juego de niños y niñas y considerarlos además, sujetos de derechos. Las dinámicas que conforman los ELI están planeadas para desarrollarse con alrededor de 10 niños y niñas, con una duración aproximada de una hora y media; y se testearon en una prueba piloto, que tuvo varios propósitos. Por un lado, sirvió para evaluar el funcionamiento de los juegos que conformaban la “caja lúdica” en dos aspectos centrales: en su validez como instrumentos para la recolección de datos, y en su capacidad para motivar a las infancias participantes a través del intercambio y del juego. Por otra parte, el piloto fue útil para relevar las opiniones, observaciones y sugerencias de los participantes infantiles sobre toda la experiencia. Esto se consiguió proporcionando un espacio para la reflexión metacognitiva sobre la propia metodología al final del encuentro piloto, que luego se replicó en cada uno de los encuentros del trabajo de campo. En ese momento de cierre, las infancias participantes eran consultadas sobre los juegos que acaban de realizar, e invitadas a dar su opinión y a sugerir mejoras para el siguiente encuentro lúdico con otro grupo. De esta manera, retroalimentaron y co-crearon la propia metodología.

A continuación se describe la secuencia que tenían los ELI en forma general, aunque en el desarrollo de cada caso se hicieron ajustes para adaptarla al contexto, a los participantes específicos y a los emergentes.

Los ELI comenzaban con la firma de un consentimiento por parte de las propias infancias participantes. Si bien se contaba con una autorización familiar, solicitar el consentimiento de los y las participantes infantiles significaba posicionarlos como sujetos capaces de ejercer ciudadanía y de tomar decisiones informadas. Tras explicarles el propósito del encuentro y el anonimato que se garantizaría para sus opiniones y datos personales, se les preguntaba si deseaban participar y si estaban de acuerdo en que se tomaran registros audiovisuales. Luego, se les invitaba a completar y firmar un consentimiento en forma escrita. Este consentimiento era parte importante de la experiencia, y permitía desde el comienzo situar a los y las participantes infantiles como sujetos de derechos.

---

<sup>4</sup> Entendemos como “escucha etnográfica”, la escucha que se establece entre el equipo de investigación y los sujetos de la investigación, con puntos de contacto con la entrevista etnográfica propuesta por Guber. Considerando que en nuestra investigación “los datos que provee el entrevistado son la realidad que éste construye con el entrevistador en el encuentro” (Guber, 2001:31), aunque no sea estrictamente la entrevista, si no el juego, el instrumento que posibilita el diálogo.

Posteriormente, se iniciaba la secuencia de dinámicas lúdicas, con los juegos que conformaban la caja lúdica<sup>5</sup>. Cada ELI incluyó diferentes juegos y estrategias, nucleados a partir del interrogante central de la investigación. Los juegos, contemplan distintas estrategias para disparar la conversación. Por un lado, se utilizan tarjetas con imágenes para sondear el conocimiento y los usos que las infancias participantes asocian a determinadas redes sociales. Por otro, se invita al grupo a tomar posiciones frente a frases controversiales enunciadas oralmente por la dinamizadora, mediante el desplazamiento por el espacio disponible. También se proponen categorías que desafían a los niños y las niñas a producir listas de subcategorías y se les invita a asumir diferentes roles a través de la actuación. Finalmente, los ELI terminan con la propuesta de redacción de un manifiesto dirigido al mundo adulto, que exprese los deseos, sentires y pedidos de cada grupo de niños y niñas.

Al finalizar la secuencia lúdica, el ELI contemplaba un espacio de retroalimentación de los participantes, para que pudieran evaluar los juegos y aportar sugerencias, y también un reconocimiento y una retribución simbólica por el aporte realizado, que se concretaba en un certificado de participación, acompañado según el caso, por la entrega de un lápiz, de una merienda y/o materiales de librería para donar a la institución.

### **Los encuentros lúdicos de indagación como metodología**

Nos interesa referir a los hallazgos de Farias y Sánchez Criado (2023), quienes describen una experiencia de indagación etnográfica lúdica pero con personas adultas, y plantean que los juegos emergen como espacios relevantes para la práctica etnográfica, donde son incorporados como dispositivo, o como maneras de generar relaciones de campo, además de asumir su potencial pedagógico y de investigación. Coincidimos con los autores en este potencial de la metodología lúdica, que se incrementa aún más, en el caso de investigación sobre infancias. En este apartado, nos interesa enumerar las principales ventajas que encontramos en los ELI tras la experiencia de su implementación, así como también, compartir los desafíos que implicó, de modo tal, que puedan servir como estímulo o modelo posible para otros equipos de investigación que elijan este tipo de metodología.

En cuanto a los aspectos positivos de los ELI, destacamos su potencial para crear un ambiente propicio y respetuoso de los derechos de las infancias para relevar datos. Las secuencias lúdicas crearon por un lado, una atmósfera relajada, que permitió a niños y a niñas expresarse con confianza. Por otro lado, el componente lúdico logró captar y mantener la atención e interés de los niños y niñas participantes y ofrecer un espacio de disfrute, donde las infancias compartieron un momento agradable entre pares. El juego ofreció un punto de encuentro entre las investigadoras y los niños y niñas, pero también entre niños y niñas, que en algún caso no se conocían entre sí, y por lo tanto, dio lugar a una experiencia de intercambio enriquecedora no sólo para los propósitos de la investigación sino también para las infancias participantes. Esto impactó positivamente a su vez en el relevamiento de datos, puesto que los diálogos fluían y los niños y niñas se encontraban deseosos de realizar aportes.

Asimismo, la creación de una experiencia motivadora para los participantes, fue potenciada por la variedad de dinámicas que se propusieron. Los niños y niñas de estas edades necesitan actividades entretenidas y breves para poder sostener su implicación. La incorporación del movimiento y del desplazamiento por el espacio, así como también de la

---

<sup>5</sup> El prototipo de caja lúdica se puede consultar en <https://bit.ly/CajaLudicaCC>

actuación y el role-playing contribuyeron a renovar la atención, respetar la heterogeneidad de los participantes y habilitar diferentes modos de expresión. Para potenciar el carácter lúdico de cada encuentro, se incluyeron además, juegos que no apuntaban específicamente al relevamiento de datos, pero que aportaban al ELI en cuanto favorecían la atmósfera lúdica.

Por otra parte, reconocer la injerencia de niños y niñas para otorgar su consentimiento de participación empoderó desde el comienzo sus voces y creó un espacio en donde las opiniones infantiles eran escuchadas y respetadas. Esto impulsó su deseo de participar y ayudó a fortalecer la confianza con las investigadoras.

En cuanto a los desafíos de la metodología lúdica diseñada, podemos señalar los siguientes:

- Para el registro de evidencias, resultó útil contar con un doble registro, en audio y en video, ya que el juego implica tener en cuenta movimientos espaciales, de varios integrantes y en ocasiones hay voces simultáneas que luego deben poder ser transcritas con la mayor precisión posible.
- El rol de las investigadoras se complejiza al tener que conducir la conversación para lograr un registro de evidencias exitoso al tiempo que se dinamiza el encuentro para que se mantenga el entusiasmo y el clima propicio para el entretenimiento y disfrute de los participantes. Es conveniente abordar el trabajo de campo en parejas o en tríos.
- El número ideal de participantes es de alrededor de 10 para permitir conversaciones ricas y dinámicas que no se extiendan por sobre el tiempo de atención posible en esas edades. Cuando por las características de la institución no es posible lograr ese número de niños y niñas, conviene dividir el grupo en subgrupos para desarrollar los juegos.
- Un aporte que realizaron los niños y niñas a los ELI en los espacios de sugerencias brindados al final es que es importante tener en cuenta la secuenciación de los juegos dentro de cada encuentro. Conviene siempre comenzar con los juegos más sencillos, y que impliquen menor implicación de situaciones u opiniones personales, y a medida que los niños ganan confianza, ir avanzando en propuestas más desafiantes.

## **Conclusiones**

La investigación que realizamos presentó una diversidad de desafíos, entre ellos recolectar las experiencias y prácticas digitales de niños y niñas desde su mirada y respetar los intereses y derechos de las infancias participantes. El diseño de los “Encuentros Lúdicos de Indagación” (ELI), como dispositivo de investigación en campo, constituye una metodología lúdica creada especialmente para el grupo etario seleccionado y contribuyó al objetivo de atender a las voces de los sujetos infantiles como partícipes plenos a través de diferentes propuestas como la firma de un consentimiento personal y la producción de un manifiesto colaborativo, además de la participación en los juegos. Estas instancias de participación, promovieron el interés y el compromiso de las infancias durante cada encuentro, fueron flexibles a los contextos donde fueron implementadas y posibilitaron el enriquecimiento de los sucesivos ELI.

A pesar de que como equipo de investigación contábamos con experiencias exploratorias precedentes con infancias, el diseño e implementación de una metodología propia, que considere a los sujetos de investigación, implicó hacer un registro muy exhaustivo de cada decisión y cada acción realizada. Nuestro rol como investigadoras a la vez que dinamizadoras

fue también un logro a desarrollar y mejorar a medida que íbamos avanzando con los ELI. Además, incluyó la complejidad en el relevo de evidencias en contexto de campo con variedad de formatos. Esto último es sustancial para que cada ELI cumpla su doble objetivo: de jugar con juegos vinculados a la temática a indagar y poder luego recuperar lo más precisamente posible lo relatado y vivido en tanto evidencia de investigación, considerando siempre los derechos de las infancias participantes.

## **Bibliografía**

Buckingham, David y Roc, Filella (2002) *Creecer En La Era De Los Medios Electrónicos : Tras La Muerte De La Infancia*.(Madrid A Coruña: Ediciones Morata; Fundación Paideia).

Fargas-Malet, Montserrat; McSherry, Dominic; Larkin, Emma y Robinson, Clive (2010) “*Research with children: Methodological issues and innovative techniques*” Northern Ireland, UK: Journal of early childhood research Vol. 8 Tema 2, 175-192.

Guber, Rosana (2001) *La etnografía, método, campo y reflexividad*. (Bogotá, Grupo Editorial, Norma)

Liebel, Manfred (2020). *Infancias dignas, o cómo descolonizarse*. Ifejant. (Lima,Perú; Co Edición con: Editorial El Colectivo –Buenos Aires, Argentina– y Bajo Tierra Ediciones –México–)

Lincoln, Yvonna, y Guba, Egon (1985) *Naturalistic inquiry*. (Beverly Hills, Calif: Ministerio de Cultura Argentina.)

Montoya, Nancy Molina (2018) *Aspectos éticos en la investigación con niños. Ciencia y Tecnología para la salud visual y ocular*, 16(1), 75-87. (Colombia; Universidad de La Salle, Bogotá).

Morduchowicz, Roxana. (2020) *Ciudadanía Digital Curriculum para la Formación Docente*. UNESCO. (Montevideo)

Moss, P., Dahlberg, G., & Pence, A. (2005). *Más allá de la calidad en educación infantil*. Grao.

Stake, Robert (1999) *Investigación con estudio de casos* (Madrid: Ediciones Morata)

Farías, Ignacio y Sánchez Criado, Tomás (2023) Xcol. Un Inventario Etnográfico La invención etnográfica 4 “Cómo jugar a la etnografía” [Archivo de video] Youtube. <https://youtu.be/2L2VXEIOYbc> (24 de marzo de 2023)