



Universidad de la República

Facultad de Psicología

Trabajo Final de Grado

**¿Qué cambios se producen en el vínculo niño-
adulto mediatizado por la tecnología?**

Estudiante: Sofía Nievas Robaina.

Tutor: Alicia Muniz.

Revisor: Roberto García Podestá.

Montevideo, 30 de Julio 2015.

Resumen:

El presente trabajo pretende ser un acercamiento a las experiencias vinculares del adulto y el niño tecnología mediante.

A tales efectos, se realizó una selección de autores que abordan las condiciones de existencia de la infancia en la actualidad, logrando una aproximación a los modos vinculares que el contexto habilita. Será planteada la incidencia de los nuevos repertorios tecnológicos en la díada niño-adulto, en tanto facilitadores de la brecha digital que distancia dichas generaciones.

En primera instancia, el trabajo se desarrolla a partir de la problematización de los conceptos; Familia, Escuela y Tecnología, para finalizar con una conclusión que contemple todas las aristas que confluyen en el vínculo ya mencionado.

Palabras clave: Vínculo - Tecnología.

Abstract:

This paper aims to be an approachment to the relationship between adult and child mediated by technology.

As a consequence, an intensive authors selection took place. Authors who deal with the conditions of the actual childhood in order to get as family bonds closeness as the context allows.

Moreover, the incidence of the new technological repertoires will be raised in the relationship between the child and the adult, as long as there are facilitators between the digital gap and the distance between the beforehand mentioned generations.

The first part outlines element to think about Family, School and Technology. The second and final part ends with a conclusion that includes all the edges that come together in the aforementioned link.

Keywords: Link - Technology.

Introducción

La presente monografía tiene por cometido profundizar acerca de las condiciones actuales del vínculo niño-adulto en un mundo colmado de dispositivos tecnológicos. Para tal fin, considero pertinente conocer las producciones subjetivantes de la infancia en la actualidad, de la mano de las instituciones Familia y Escuela en estrecha cercanía con el Estado, así como la nueva máquina productora de sentidos, la Tecnología como medio de entretenimiento, comunicación e información. Reconocidas las instituciones que le dan soporte a la infancia actual y a la dinámica que entre ellas se genera surgen preguntas como; ¿cuáles son las características de la infancia actual?, ¿cuál es el lugar que ocupan las tecnologías en la vida del niño?, ¿qué cambios se producen en la díada niño-adulto tecnología mediante?, ¿de qué manera se reorganiza esta relación?.

El trabajo será dividido en dos módulos. En el primero serán problematizadas las condiciones de existencia de los niños en la actualidad, haciendo hincapié en la participación de las tecnologías en los procesos subjetivantes actuales. En segundo lugar, a partir de la información recabada se concluirá con las transformaciones del vínculo niño-adulto mediatizado por las tecnologías.

Para tal fin me propongo combinar contenidos teóricos de la psicología, la educación y la tecnología con aportes actuales provenientes de investigaciones y portales on line, recreando de algún modo la ya instalada incidencia de los repertorios tecnológicos en nuestra cotidianeidad.

Resulta oportuno aclarar que el término niñez, niño, infancia e infante serán utilizados indistintamente sin hacer reseña a diferencias conceptuales.

La pertinencia del monográfico radica en la responsabilidad como profesionales de repensar el vínculo niño-adulto desde el escenario actual. Reflexionando sobre el desplazamiento de dichos roles podremos pensar nuevas estrategias que habiliten el desarrollo positivo de ambos en la díada.

1- Condiciones de existencia de la infancia en la actualidad.

Infancia:

Ariés, citado por Trisciuzzi y Cambi en “La infancia en la sociedad moderna” (1998), plantea que el adulto comienza a interesarse por el niño en la Edad Moderna, época donde el desarrollo del comercio fomenta el ascenso de la burguesía y su poder tanto a nivel social como político. En éste período, el niño comienza a ser valorado y cuidado así como también controlado por la sociedad burguesa. El acercamiento de los adultos hacia los más pequeños paulatinamente crea un ideal acerca de la infancia, un ideal donde no eran los niños quienes lo manifestaban sino los adultos quienes lo establecían. Bajo éste ideal se proyecta la escuela como espacio de control, educación y socialización que reúne los valores culturales de la época y tiene como fin formar al ideal de niño burgués. Niño frágil e inocente que debía ser cuidado y protegido por los adultos. Estos últimos eran los responsables de educarlos y brindarles herramientas para enfrentar el mañana. No sólo las escuelas fueron las instituciones encargadas de la formación, sino también la familia, como primer núcleo socializador y el Estado, encargado de apoyar estas instituciones en el proceso de desarrollo del adulto futuro que llevaría adelante la sociedad.

El escenario moderno dista en gran medida del espacio actual y en consecuencia, el concepto sobre la infancia ha de ser revisado. Hoy existe una suerte de imaginario social que sostiene que los niños ya no son los mismos, que han cambiado; delegándoles en ésta afirmación la total responsabilidad de su “anormalidad”. Indudablemente los infantes hoy no responden a los parámetros tradicionales establecidos, para problematizar éste hecho deben ser cuestionados los cambios producidos en el contexto temporal, social y cultural. Los momentos históricos delimitan los posibles e “imposibles” de una sociedad y en consecuencia del individuo en particular. La infancia, sin escapar a ésta dinámica, se construye en confluencia de diversas dimensiones que distan con las circunstancias de la era moderna.

En éste sentido, Corea y Lewkowicz (1999) reconocen que el concepto infancia representa una cultura y una época distinta a la actual, por lo que plantean una gran incógnita, título de su libro, ¿Se terminó la infancia? (1999).

Esta pregunta nace de constatar que las instituciones Estado, familia y escuela, instituyentes del concepto infancia en la Edad Moderna, ya no presentan las mismas características en la actualidad. Por tanto, ¿podemos pensar que la infancia, producto

de estas infraestructuras, siga representando los mismos valores y condiciones de años atrás?

Sin lugar a dudas la respuesta será negativa. Actualmente la infancia ni siquiera puede ser abordada en singular, siendo necesario considerar las infancias, plurales y diversas que despliegan nuevas dinámicas vinculares y aportan novedad a la clínica contemporánea.

Familia:

La familia se presenta como un espacio que excede la configuración burguesa tradicional. Si bien los modelos vinculares y la asignación de roles dentro de ella es fruto de un contexto social determinado, su funcionamiento no puede ser prefijado. Cada familia es singular y porta un modo particular de organización.

La familia es construcción y existe en consonancia con la realidad de su contexto. Es por tanto un espacio abierto y complejo que se genera en el encuentro y desencuentro de distintas tramas singulares. El sujeto se construye en asimetría con un otro/s en una red intersubjetiva que imprime sentido y pertenencia al individuo, operando en la subjetividad singular, (en el mejor de los casos) por medio de lazos amorosos que ofician de sostén y protección.

Problematizar la infancia, o mejor decir, las infancias, es problematizar la/s familia/s. En efecto, pensar al niño despojado de sus vínculos y circunstancias sería un error desde el comienzo ya que él no es causa y consecuencia en soledad de sus experiencias. La construcción del psiquismo se nutre de múltiples redes y es desde ésta complejidad que la actualidad infantil debe ser abordada. Para lograr una aproximación a los entretrejos del psiquismo individual, resulta pertinente tomar los aportes de la perspectiva vincular donde el sujeto es considerado en situación, producto de múltiples redes de pertenencia que construyen su psiquismo y lo invisten libidinalmente.

Asimismo no es posible limitar las vivencias del ser humano a sus vínculos, es menester abordarlo en su complejidad, por tanto, contemplar todas las circunstancias, lejanas y cercanas que contribuyen en su construcción singular. Por ésta razón las redes que moldean al individuo, hoy más que nunca y gracias a la expansión del desarrollo tecnológico, deben ser problematizadas a escala social y global.

Del mismo modo, resulta pertinente entender los avatares del individuo actual, puntalmente del niño hoy, a través de los movimientos y cambios que han devenido en la dinámica familiar.

El modelo nuclear de familia burguesa hoy debe compartir el espacio con diversas configuraciones familiares; las ensambladas, las monoparentales y los hogares de parejas homosexuales que pueden contraer matrimonio y adoptar.

En éste escenario no sólo cambian las configuraciones familiares sino también las cualidades de sus vínculos. La primacía de la consanguinidad se ha debilitado en virtud de lazos contruidos en distintas etapas vitales, las funciones designadas según el género pierden fuerza. Tomando los postulados de Cristina Rojas (2009), "la familia es una organización abierta, entramada en la red sujeto-vínculo-cultura, es una construcción variable, acorde con cada sujeto y cultura" (p.124).

Parafraseando a Silvia Bleichmar (2005) sostiene que una familia hoy es la presencia de por lo menos dos generaciones que establezcan una relación asimétrica, la cual permita establecer funciones de subjetivación y protección.

Desde esta postura la psicoanalista establece como única condición para hablar de familia la diferencia generacional entre dos actores. Este aspecto no es un detalle menor ya que como señala Muniz (2013) las familias hoy tienden a borrar las distancias generacionales produciendo una simetría en la relación padre/madre-hijo. Para Cristina Rojas (2010) éste hecho trae en consecuencia "formas de violencia no visibles, íntimamente ligadas con el déficit en los lazos protectores" (p.3).

Parafraseando a Muniz (2013), el rol desdibujado del adulto se debe al miedo a no ser "buen padre", a no poder brindar una formación de calidad que asegure el éxito futuro, a no cubrir las necesidades básicas para la supervivencia en los tiempos que corren. Estas exigencias hacen del adulto un individuo inseguro y débil, debilitando en muchos casos su capacidad de contención y firmeza. En consecuencia, ante la carencia de sostén, los hijos son quienes ocupan el lugar del adulto, siendo delegada muchas veces la responsabilidad de sí mismos, de hermanos y hasta de sus mismos padres.

La fragilidad del adulto se observa también en sus modos de vincularse, como bien afirma Balaguer (2005): "la era de los compromisos a largo plazo, necesarios para el sostén de un proyecto familiar, pareciera estar dejando paso a una época de vínculos atravesados por el consumo" (p. 19). Retomando los postulados de Muniz (2013), la velocidad de la vida cotidiana trae consigo la emergencia de vínculos superficiales,

negando la experiencia costosa de construir enlaces consistentes, optando por “conectarnos y no tanto por asentarnos” (Balaguer 2005, p. 19).

Las relaciones fugaces, en simultáneo con la era de la demanda desmedida, provocan una huida hacia el consuelo mercantilizado por productos de consumo. En consecuencia se produce “lo que podríamos llamar “desapegamiento” hacia los otros en oposición a un excesivo apegamiento hacia las cosas” (Muniz 2013, p.137). Esta realidad repercute profundamente en la construcción de lazos sociales, donde el otro puede ser considerado un objeto, de uso y desecho, así como también un otro enemigo o temible. Sobre este aspecto Rojas (2010) sostiene que la primacía del consumo, contribuye a la construcción de lógicas individualistas que objetalizan al otro en función de la satisfacción de deseos personales, contribuyendo de éste modo al surgimiento de distintas formas de violencia emocional.

La autora refiere a la influencia de internet y medios de comunicación sobre la experiencia de inseguridad y hostilidad que inundan la sociedad y en consecuencia a los sujetos en particular. Ya Lewcowicz y Corea (1999) mencionaron el poder de los recursos mass mediáticos en la creación de “objetividades” que aún basadas en hechos reales, no dejan de ser manipuladas. En tanto “creadores de verdad”, han ganado territorio por sobre las instituciones que antes controlaban y formaban al sujeto. Sobre éste aspecto Muniz (2013) sostiene que las exigencias naturalizadas en los espacios publicitarios de belleza, salud y competencia mercantilizada en objetos de consumo enfrenta a los sujetos, “a la paradoja del ser y el tener como modo de existencia” (p. 137).

Por otro lado, estas exigencias naturalizadas exigen del adulto invertir un tiempo considerable fuera de sus casas. Este hecho genera gran repercusión en la esfera privada ya que los más pequeños necesitan de los mayores y de su tiempo para explorar su entorno, tiempo que en nuestra sociedad debe ser cada vez más repartido. La vida privada está cargada de largas horas de trabajo y fuertes exigencias tanto para hombres como mujeres. Un mundo de deseos y necesidades es construido sobre las ofertas del mercado, lo cual genera mayores presiones en los adultos (también en niños) de nuestro tiempo. Sobre éste escenario, los niños son casi empujados a pegarse a la pantalla del televisor o computadora, sin guía ni compañía adulta.

En éste espacio, ¿qué sucede con las experiencias infantiles en un contexto donde el rol adulto ha entrado en crisis?. La inestabilidad vivida en la cotidianeidad actual genera profundas rupturas en los vínculos tan necesarios para la supervivencia de los más pequeños. Los lugares se desplazan, el adulto delega su rol a los medios masivos

de comunicación dejando profundas heridas en la díada niño-adulto. La violencia aumenta en hechos y se viraliza en internet expandiendo los límites de tolerancia y aceptación social. Los niños crecen en una realidad donde el semejante es temido, donde la vulnerabilidad se corporeiza en decena de noticias diarias sobre abuso, maltrato, secuestro y homicidio infantil. Cristina Rojas (2009) entiende que la violencia, desde todas sus lógicas; institucionales, sociales, familiares y subjetivas, confluyen y se alimentan mutuamente, generando un sujeto en consecuencia y responsable de su contexto y las experiencias vitales que posibilita.

La familia en la actualidad debe vérselas con esta realidad que atenta contra sus funciones fundamentales de protección y sostén. Juan Vasen (2006) citando a George Duby, refiere que la familia ha dejado de ser institución formadora para convertirse en un simple espacio de encuentro, si es que llegara a haberlo, de vidas privadas.

Del mismo modo como líneas arriba se concordaba con los postulados de Corea y Lewkowicz (1999) sobre el vaciamiento de sentido del término infancia, es posible construir un paralelismo con el concepto de familia y la complejidad que hoy presenta.

Rojas (2010) sostiene que si las familias se construyen en relación con el tiempo y el espacio, es de esperar que los movimientos producidos en sus roles y funciones den por resultado nuevas manifestaciones clínicas.

Escuela:

“Los chicos de ahora tienen respuestas a todas las preguntas. Y no en un año, un mes ni dos semanas; con YouTube, Google, tienen respuestas ahora mismo. El sistema educativo no cumple con esas expectativas. ¡Los niños pueden aprender tantas cosas! (...) Entonces los tiempos de la escuela son para ellos una broma, esperar dos semanas para saber si algo está bien es inaceptable. El problema de no aggiornarse es global”.

Huynh. J. (07 de junio 2015). Aprender álgebra jugando a mover cajas y dragones. El País, p.5.

Gran desafío tienen las escuelas para acompañar el proceso de desarrollo de los niños hoy. Esta institución pensada para moldear y formar a los más pequeños por medio de tareas focalizadas y secuenciadas cae en desuso por la dinámica infantil actual. El niño ya no habita un solo espacio sino que convive en el mundo virtual y real en simultáneo, estableciendo un corte en la linealidad temporal donde se desarrollan los espacios de educación formal. La accesibilidad al mundo virtual y la tecnología moldea cibernautas que exploran la red por sus propios medios, niños multitarea hiper y multi estimulados que construyen una identidad infantil distinta a la de años anteriores. Los dispositivos tecnológicos marcan tiempos distintos, intensidades de movimientos y emociones diferentes que irrumpen el salón escolar. Espacio que se ve desbordado ante la originalidad de éstos niños rebeldes y creativos.

Parafraseando los aportes de Piscitelli (2009) los niños hoy, disfrutan de la velocidad, da la multitarea, prefieren lo gráfico a lo textual. Optan por informarse de forma dinámica, no lineal como el formato del libro. Asistimos a una generación que tiene por lengua materna a la televisión, internet, las computadoras y los videojuegos, esto no sólo genera diferencias entre generaciones sino que además desarrolla un nuevo sujeto, nuevas subjetividades moldeadas por formas y procesos distintos. Marc Prensky (2001) los denominó nativos digitales, en tanto conviven desde su nacimiento con la tecnología, diferenciándolos de los inmigrantes digitales, generaciones adultas que han de aprender a manejar el lenguaje tecnológico.

¿A qué niño/s pretende educar la educación formal?, ¿cuáles son los intereses de los más pequeños?

En la institución escolar, actualmente se despliega una puja entre fuerzas antagónicas, por un lado lo conservador del sistema escolar moderno, dominado por el orden, la secuencialidad y la norma, por otro, la emergencia de una sociedad diversa,

discontinua y creativa. Mientras en la primera el soporte son el lápiz, el papel y los libros, en la segunda el soporte por excelencia es la computadora y el espacio abstracto desplegado en internet.

Roberto Carneiro (2006) realiza grandes aportes acerca de las controversias en el aula actual. En éste sentido, entiende que el formato moderno y centralizado de la enseñanza es prácticamente opuesto a las necesidades de la población estudiantil actual, reacia a la educación uniformada y hábil en cuestiones tecnológicas. Para llegar a ser auténticas sociedades educativas, será necesario habilitar los espacios de formación personalizados, avalar el impulso creativo y descentralizado del conocimiento para impulsar el desarrollo de la educación.

Sobre éste aspecto, Isaac Asimov, autor de obras de ciencia ficción como “El Hombre bicentenario” y “Yo, Robot”, en una entrevista realizada en el año 1988 sobre los impactos de internet en la educación, ya hacía referencia que lo llamado aprendizaje es en realidad algo impuesto que marca ritmos y contenidos iguales para una población que es diversa. Por medio de internet, sería posible que cada persona, desde su infancia se informara y accediera a los contenidos de su propio interés, pudiendo encontrar de ésta manera su propia vocación, y lo más trascendente, disfrutar el camino mientras se aprende. De ésta manera y siguiendo los aportes de Carneiro (2006) será posible el desarrollo de las tecnologías en tanto relacionales, no ya, como meras fuentes de información donde se continúa divulgando el conocimiento masivo y jerarquizado maestro-alumno. Piscitelli (2009) sostiene que el ingreso de las tecnologías al aula no solucionará las dificultades allí presentes. Siguiendo a McLuhan, entiende que los nuevos medios, como fue la TV y ahora la computadora, pueden ser dominados por la sociedad y el poder instaurado de forma tal, que en vez de potenciar su carácter innovador, sean forzados a predicar los viejos discursos establecidos.

Por su parte, las tecnologías relacionales contribuyen a que el proceso de aprendizaje sea realmente transitado y construido por cada individuo. Haciendo énfasis en que el aprendizaje es tal en tanto el sujeto logre combinar las experiencias con la información adquirida, donde el individuo sea capaz de razonar sobre los procesos logrando hacer suyo los conocimientos. Piscitelli (2009) entiende que para conocer es necesaria la experiencia, siendo éste uno de los puntos débiles de la educación moderna. Aquí el docente transmite, (o cree hacerlo) una serie de contenidos por medio de la palabra sin tener en cuenta que la experiencia es inabarcable en su totalidad por el lenguaje. Quien realiza el mayor esfuerzo cognitivo y por tanto aprende en éste contexto es el

profesor, no así el alumno, ya que él no ha realizado las actividades necesarias para entender lo que el educador quiere transmitir. Piscitelli (2009) insiste en la idea de que “un dominio de conocimiento está compuesto por modos de hacer, ser y ver” (p.165), de quedarse sólo con la palabra, el educador está negando desde un comienzo los principios básicos de todo aprendizaje. Esto no significa que el rol docente en el contexto actual de enseñanza haya caído en desuso, todo lo contrario. Tanto Piscitelli (2009) como Carneiro (2006) reconocen el papel fundamental que juegan los educadores en ésta nueva era del conocimiento, en tanto mediadores del aprendizaje. Los novatos no están preparados para enfrentarse solos ni a la apropiación del conocimiento (dónde informarse, cuánto profundizar), ni al basto caudal de imágenes, sonidos y textos que confluyen en internet. Los docentes deben realizar un gran esfuerzo para captar las lógicas que rigen el lenguaje y los formatos digitales para acompañar de manera responsable los procesos de aprendizaje, escrito en plural ya que desde ésta óptica habrá tantos procesos como niños y adolescentes existan. Sobre estos aspectos versa la propuesta de Carneiro (2006) sobre la autorregulación del aprendizaje, donde la sinergia del contenido, las tecnologías y la vinculación entre pares logra potenciar el avance de los individuos y la sociedad en la era del conocimiento e información.

Continuando con los aportes de Piscitelli (2009), la escuela ya no puede quedar por fuera del avance tecnológico, no sólo por las limitaciones que significa en cuanto al desarrollo del conocimiento, sino también por el desfasaje que provoca entre el diario vivir del niño en su hogar y la escuela. . El autor citando a Gitelman menciona que “el interés no está en los dispositivos, ni en las tecnologías, sino en el sutil entramado que se genera y coorganiza entre formatos, géneros, soportes y prácticas sociales.” (pag.72) La cotidianidad de los niños ha cambiado y la escuela hasta el momento no ha podido acompañar éste movimiento.

Asimismo es importante mencionar que la tecnología por sí sola no logrará mejorar los escenarios educativos, la problemática va más allá de los cambios producidos por la digitalización. Las dificultades comunicacionales, las visiones culturales opuestas y los desencuentros generacionales contribuyen a la complejidad del contexto. Las TICs (Tecnologías de la Información y el Conocimiento) en éste sentido han ensanchado y señalado aún más las diferencias, han dejado expuestas las dificultades de las instituciones escolares para acompañar los cambios surgidos en la infancia. Para acortar las distancias y las diferencias generacionales será necesario el diálogo entre profesores, alumnos, investigadores, políticos y creadores de software y hardware,

para que en conjunto logren construir un escenario de convergencia que posibilite el desarrollo del conocimiento y el avance de la sociedad.

Un último punto no menos importante, es la posibilidad de acceso a los dispositivos tecnológicos. Desde el discurso digital, quienes no estén en el mundo de red están excluidos de la sociedad de la información y por tanto no lograrán progresar y desarrollarse. La realidad es que en el mundo la conectividad no es homogénea. Esta es una gran barrera e impedimento para la igualdad entre los individuos y las sociedades ya que no todos cuentan con las mismas posibilidades. Visiones más optimistas como la de Asimov (1988), sostienen que el porcentaje de la población con acceso a internet será cada vez mayor. Del mismo modo como algunos productos de consumo hoy son comunes y la mayoría de la gente accede, un tiempo atrás fueron objetos que pocos lograban obtener. Algo así sucedería en el mejor de los pronósticos con el acceso a internet.

Realizando una comparación con la significación invaluable que tuvo el acceso a la imprenta y a la lectura para el progreso de la humanidad cientos de años atrás, se debe caer en la cuenta que las dificultades de acceso a internet están obstaculizando en gran medida a la población global. Distintos sujetos habitarían el planeta si la lectura no hubiese sido popularizada y liberada de las manos aristocráticas. La dificultad de acceso a la red es una gran deuda que aún carga la era digital.

Por otra parte, Roberto Carneiro (2006) entiende que en una sociedad donde se privilegia el conocimiento como valor que “mueve” el Mundo entero significa para la escuela una gran oportunidad. En efecto, “la escuela es, desde hace siglos, una institución esencialmente dedicada a la gestión del conocimiento” (p. 19), las políticas de inclusión digital posibilitan que el escenario escolar sea concebido como un espacio privilegiado de acceso a la tecnología y por tanto, potenciador de competencias necesarias en y para un entorno dominado por los medios digitales.

“Este es un plan de equidad, es un plan que le va a permitir dar verdaderas igualdades de oportunidades a los niños y a los adolescentes. Y de esa manera, sin lugar a dudas si podemos resolver eso, estamos seguros que vamos a resolver los temas educativos, los temas de aprendizaje.”

TEDx . (2010, Agosto 04). Miguel Brechner Frey: Revolucionando la educación en Uruguay con laptops para todos los chicos. [Archivo de video]

Basado en el proyecto de Nicholas Negroponte, One Laptop per Child (OLPC) y con el objetivo de acortar la brecha digital existente en nuestra sociedad, en el año 2007 es implementado en Uruguay el Plan Ceibal. Siendo una adaptación nacional al proyecto original, el país se consagra pionero en su implementación universal. Dicho proyecto designa una computadora con conexión a internet a cada niño en edad escolar y a cada maestro de enseñanza pública.

La problemática de la brecha digital existente a nivel mundial se instala en Uruguay y en su agenda pública. De la mano del entonces y actual presidente Tabaré Vázquez y del director del LATU Miguel Brechner, surge la iniciativa y concreción del Plan CEIBAL (Conectividad Educativa de Informática Básica para el Aprendizaje en Línea).

Como gran objetivo, el Plan propone la universalización del acceso informático e internet por parte de maestros, alumnos en nivel escolar y ciclo básico de educación media. Por medio de la equidad e igualdad de acceso a la red, el plan promueve la justicia social en tanto habilita a todos los niños del territorio nacional el uso igualitario de las tecnologías informáticas y sus oportunidades. De ésta manera se lograrían acortar las distancias socioculturales entre los niños uruguayos, así como de los países más avanzados. Gracias al Plan Ceibal, ya no es posible pensar la enseñanza separada de la globalización y la repercusión del uso de las tecnologías, de ser así, se estaría negando a los más pequeños la posibilidad de adquirir herramientas competentes para su presente y futuro. Por ésta razón el Plan Ceibal propone innovar los procesos de aprendizaje en el aula generando nuevas instancias educativas que permitan aumentar sus conocimientos, ampliar sus posibilidades y tomar conciencia de la importancia de la formación permanente en el contexto actual. La computadora portátil XO pretende ser una herramienta para alumnos y educadores que potencie la actividad en el aula.

Uno de los aspectos fundamentales de la llegada de las laptops, es que convirtió lo que antes era un privilegio en un derecho, todos los niños tienen el derecho a tener su

computadora personal; dispositivo especialmente diseñado para la manipulación infantil como herramienta de aprendizaje. Cada niño es dueño de su XO, hecho que causó gran conmoción y motivación en la primera fase del plan, en especial para aquellos niños en situaciones económicas desfavorables.

El ingreso de estos dispositivos al aula reorganiza por completo la dinámica establecida en los centros escolares. Brechner (2010) menciona al respecto dos dificultades. En primer lugar, el miedo de los maestros ante el conocimiento informático de sus educados, en otras palabras, el temor a que los niños sepan más que ellos. La importancia de éste aspecto radica en el corte que significa para la transmisión jerarquizada el manejo del saber por parte de los alumnos. Tecnología mediante, el conocimiento se difumina entre los pequeños usuarios dejando sin acción las formas instituidas de transmisión de conocimiento. Las “ceibalitas” habilitan la formación en distintas direcciones, niño-maestro, maestro-maestro, niño-niño, niño-familia-escuela, posibilitando pensar con otros y entre otros.

La llegada de las computadoras al aula significa un gran desafío para los docentes ya que exige un cambio sustancial en la dinámica escolar. Sobre éste aspecto versa la segunda dificultad mencionada por Brechner (2010), acerca de no ejercer presión sobre los educadores, reconociendo la complejidad que significa para los docentes la inclusión de tecnologías al aula. De presionar la incorporación de las computadoras a la currícula se corre el riesgo que el Plan quede inmovilizado ante las dificultades que genera acoplarse al aula digitalizada. En efecto, reconoce que primero se solicita a los docentes que utilicen la herramienta en horario escolar, para después desarrollar modificaciones en el contenido y finalmente lograr el cambio de la currícula establecida.

Por otro lado, es pertinente mencionar que las laptops pueden ser transportadas por los niños a sus hogares, de hecho el acceso a la red inalámbrica no sólo está previsto para las terminales escolares sino que también es posible conectarse desde los domicilios, superando el 95% de cobertura en el territorio nacional. Cabe reconocerse asimismo que aún existen dificultades de conexión lo que muchas veces genera disconformidad por parte de los usuarios. De todos modos, en el mejor de los casos, está previsto que el niño pueda continuar profundizando sobre aspectos de interés fuera del aula.

La XO no sólo permite acercarse al conocimiento formal sino que también posibilita el despliegue de otras habilidades e intereses; cómo manejar un navegador, qué buscar, dónde, explorar nuevas formas de comunicarse por medio de chat, videollamadas,

mails, sacar fotos, grabar videos, descargar videojuegos, entre otras, siendo muy importante las variaciones en la forma de vincularse con el conocimiento y con los demás. En éste sentido, la investigación sobre “El Plan Ceibal: Impacto comunitario e inclusión social” del año 2009-2010 proveniente de la Facultad de Ciencias Sociales, sostiene que en los hogares se generan espacio de intercambio y aprendizaje por parte de los niños que enseñan a sus padres a utilizar las computadoras. En muchos casos esto ha incentivado a los adultos a tomar cursos informáticos, así como asistir a instancias escolares que se realizan en torno al cuidado y uso de las “ceibalitas”.

El rol del niño no sólo se modifica en al aula donde se horizontaliza la transmisión de conocimiento digital, sino que en su casa pasa a ser el portador del saber y dueño, en muchos casos, de la única computadora del hogar. El Plan Ceibal no es sólo parte de un programa educativo sino que altera la dinámica de todos los contextos en los que el niño participa. Su alcance socioeducativo no se limita al desarrollo social por medio del conocimiento sino que además modifica el rol del niño en la escuela, la familia y la sociedad.

Han sido importantes las contribuciones de Flor de Ceibo y el RAP- Ceibal, en tanto organizaciones de estudiantes, profesionales y voluntarios que apuestan a la difusión del Plan Ceibal, así como al acompañamiento de las familias y la sociedad en el proceso de implementación del mismo. Hace ya algunos años se utiliza también el soporte del Canal Ceibal en Youtube así como su Portal Educativo, contribuyendo al igual que las organizaciones mencionadas al desarrollo del Plan Ceibal.

La innovación tecnológica del espacio educativo debe ser acompañada por la participación de los educadores, niños y familiares, en tanto se logren generar nuevos espacios de aprendizaje que garanticen, o al menos habiliten, el desarrollo de la sociedad.

Por último es importante mencionar que a pesar de las dificultades que se generan con el soporte técnico de los equipos ante roturas o bloqueos, del acceso a veces limitado a la red inalámbrica ceibal y de la falta de formación pedagógica, se reconoce que el Plan ha logrado disminuir la brecha digital existente en nuestro país, siendo sus logros reconocidos a nivel mundial. Como bien menciona Brechner:

“En esta primer etapa lo que hicimos fue la inserción tecnológica en los hogares y en la escuela, nos queda hoy reinventar el aula, reinventar la educación, reinventar el aprendizaje y hacer todo eso con los padres. (...) No les quepa la menor duda, Ceibal no resuelve todos los problemas de Uruguay, es simplemente una parte de la

solución.” TEDx. (2010, Agosto 04). Miguel Brechner Frey: Revolucionando la educación Uruguay con laptops para todos los chicos. [Archivo de video]

Tecnología:

Balaguer (2003) sostiene que el discurso digital divide el mundo entre aquellos que desarrollan y popularizan el uso de las TICs y aquellos que consumen y problematizan su acceso.

Desde esta postura, es esperado que los individuos accedan a las posibilidades que brinda la tecnología, siendo desvalorizada la posición de aquellos que conociéndola optaron por no utilizarla. Para quienes directamente no tienen acceso, el discurso digital los ubica dentro de las sociedades primitivas que resisten el desarrollo de la especie. Discurso lo suficientemente fuerte e influyente en el mundo globalizado que genera potentes mecanismos de exclusión. Atentos a nuestra realidad, cabe destacar que la obligatoriedad de la escolarización habilita, mediante el Plan Ceibal, la obtención de una computadora por niño, revirtiendo en gran medida tan injusta exclusión.

Es pertinente antes de hacer referencia a las TICs y su desarrollo en la actualidad, detenerse en un hecho que marcó un antes y un después en el diario vivir de los sujetos; la televisión. La importancia de este hecho radica en la innovadora posibilidad de ver imágenes en vivo, acortando las distancias en el mundo por medio de la transmisión de hechos reales en momento y tiempo real. Por ésta razón se sostenía que lo que sucedía en pantalla era verdad, cuestión que actualmente genera grandes debates.

Nos referiremos a los aportes de Sartori quien, en el año 1997 donde la televisión ya cumplía varias décadas de existencia, en su libro Homo Videns realiza una fuerte crítica acerca de su uso. Plantea que los niños antes de aprender a hablar son expuestos a las imágenes de la tv, imágenes que sin saber interpretarlas se imprimen en el desarrollo del mundo simbólico del niño. Hace hincapié en que la imagen está ganando territorio sobre la palabra y la palabra es justamente el medio por el cual el ser humano es capaz de constituirse, de pensar. La palabra es la llave de entrada al pensamiento abstracto y concreto, es habilitante del desarrollo del Hombre.

La genialidad del Homo Sapiens es su capacidad de pensar, Sartori (1997) sostiene que la imagen sobrepone el ver al pensar, hecho que limita la capacidad de

entendimiento de los sujetos. Para comprender lo que se está hablando es necesario que el individuo conozca el significado de las palabras, que cuente con un mundo simbólico que permita la comprensión de lo dicho. El simple acto de ver no necesita de procesos simbólicos, sólo de poseer la capacidad visual. En éste sentido el autor hace referencia que dicha capacidad lo aproxima más al animal que a las características propias del Homo Sapiens.

Introduce el concepto de tele-niños, pequeños sujetos expuestos a la imagen antes de saber leer y escribir. Se refiere a la televisión no sólo como un instrumento de comunicación sino que también es medio que produce un nuevo tipo de ser humano. El autor sostiene que los niños educados en el ver serán sujetos adictos a los videojuegos, totalmente desinteresados en la cultura de leer. Lo que le preocupa y de hecho intenta alarmar es que la imagen es simplemente imagen, es la palabra la que le da sentido a la misma y es la palabra y la capacidad de simbolización lo que permite construir el pensamiento.

Por su parte Alejandro Piscitelli (2009), adoptando el término nativos digitales de Marc Prensky, plantea una mirada bastante más alentadora que Sartori al respecto. Debemos tomar en cuenta asimismo que entre un libro y otro distan doce años, dato significativo ya que la vorágine del tiempo marca también la velocidad de aceptación y descarte de nuevos conocimientos. De todas maneras, Piscitelli (2009) plantea que la postura de Sartori (1997) sobre el pronóstico de la decadencia cultural, debe ser revisado a la luz del desarrollo de ciertas programaciones televisivas. Entiende que éstas actualmente se están volviendo “cada vez más –y no menos- exigentes cognitivamente” (p. 102). No deja de reconocer la existencia de medios que transmiten mensajes negativos, pero en vez de criticarlos ingenuamente, invita al televidente a buscarle el sentido a estas producciones culturales.

Asimismo es cierto que las consecuencias del uso de la televisión no han pasado inadvertidas, diversos autores hacen referencia a la “generación Simpson”, aquellas criadas por la presencia de la televisión en ausencia de los adultos. Ya Lewkowicz y Corea (1999) referían al lugar central que los mass media han pasado a ocupar en la familia, desplazando en gran medida el rol incuestionable del mayor. En este sentido es conveniente cuestionar, no sólo el contenido de la programación, como oportunamente menciona Piscitelli (2009), sino también problematizar acerca de la exposición desmedida y sin control adulto de los niños a la pantalla. Sartori (1997) no erró en preocuparse por la apología que la TV construye sobre la imagen, así como tampoco se equivocó en alertar acerca de la sobre exposición de los niños a

contenidos que escapan su capacidad evolutiva de entendimiento. De todas maneras, la visión sartoriana demoniza en gran medida las repercusiones de la televisión y aquí conviene ser muy cuidadosos, ya que la “caja negra” no tiene vida por sí sola, sino que está al servicio de transmitir lo que interesa y cautiva a una sociedad, es manipulada por sujetos pensantes, por adultos responsables de lo que sucede en la pantalla.

Por otro lado, no podemos acotarnos a la televisión sino que debemos ir más allá e incluir a los medios de comunicación e información en su totalidad. Al respecto, queda claro que la virtualidad no puede ser concebida separada del mundo real de las personas, ambas se encuentran unidas por un hilo que les da sentido, el Hombre.

Internet:

Es ineludible pensar el desarrollo de las TICs sin hacer mención al espacio construido por internet. No sólo por las posibilidades infinitas de comunicación e información sino por el movimiento que genera en la cotidianeidad individual y social.

Lo que hoy conocemos por internet, surge en la década del 60 como ARPANET con el fin de comunicar los diferentes organismos estadounidenses. En el año 1983 comienza a desarrollarse la transición de lo que en la década del 90 pasaría a denominarse Internet, iniciando así el auge de las conexiones que hoy conocemos en la red. Marc Plensky (2001) acuña el término “nativo digital” para conceptualizar a aquellas generaciones nacidas a partir del 1980. Generaciones que desde sus inicios conviven con teléfonos celulares, computadoras y otras herramientas digitales que modifican sustancialmente la forma de pensar y procesar la información, incluso cabe la posibilidad que sus estructuras cerebrales sean asimismo alteradas. Es importante mencionar que el concepto surge a partir de las experiencias sociales estadounidenses, por tanto el término debe ser contemplado en correspondencia con el contexto, ya que el acceso a la tecnología digital no fue ni es igualitario en todos los países.

Balaguer (2003) dedica un libro entero a internet y plantea desde el inicio que éste es un espacio psicosocial que modifica al individuo, la sociedad, los Estados, las organizaciones. Espacio que posibilita una nueva mirada y exige repensar los conceptos que moldean nuestra sociedad. Requiere de los individuos su estudio y comprensión para captar de qué manera el ciberespacio opera en la construcción de subjetividades, en especial en la singularidad infantil.

Sin dudas ni retornos asistimos una realidad abordada por el ciberespacio que maneja tiempos vertiginosos donde lo que prevalece es el cambio constante, la incertidumbre. Las distancias se difuminan en la red y el tiempo es ya, es presente y pasado en simultáneo. Es instantáneo. La dinámica virtual traspasa la pantalla para instalarse en la cotidianeidad.

La globalización, acelerada por internet, masifica las formas deseadas de ser y estar en el mundo, lo que es y no es valorado. Asistimos a lo que Mc Luhan (1962) denominó aldea global donde las culturas se funden en macro culturas. Las diferencias desaparecen y los sujetos se uniformizan, buscando a la vez recobrar las raíces perdidas a causa del proceso de globalización.(Balaguer 2005). En éste proceso homogeneizante tiene lugar también la indiscriminación entre niños y adultos ya que ambos tienden a simplificarse en usuarios, generando una horizontalidad que repercute en el espacio familiar. El niño maneja con mayor facilidad este recurso digital y enseña, en muchos casos a los adultos, invirtiendo por completo la funcionalidad de sus roles. Lo que es más, en el caso particular de Uruguay gracias al Plan Ceibal, los más pequeños, especialmente aquellos en situación de contexto crítico, son los dueños del único dispositivo que habilita el acceso a la red, adjudicando de ésta manera un lugar de poder dentro de la dinámica familiar.

El espacio virtual posibilita la creación de inmensas redes de comunicación e intercambio que crean reales matrices subjetivantes, siendo las comunidades virtuales un claro ejemplo de ellas. Allí las personas se enlazan más que por proximidad física por cercanías ideológicas y por qué no emocionales. Parafraseando a Balaguer (2003), allí los individuos huyen de las incertidumbres de la vida real, el desempleo, la inseguridad, el desamor, para ampararse en un espacio virtual que parece protegerlos. Ante la vivencia desbordada de estímulos el individuo logra crear algo “estable” en la red. Aquí conviene ampliar los aportes de Lewkowicz y Corea (1999) sobre la incidencia de los mass media en la vida cotidiana, a internet, ya que estas comunidades virtuales habilitan la huida, tanto de adultos, adolescentes y niños, del espacio real al mundo virtual, interfiriendo de esta manera en la dinámica familiar. La inmersión en la pantalla de celulares y laptops corta con el espacio compartido en la privacidad del hogar, en consecuencia se pierden las oportunidades de intercambio entre los distintos otros que construyen la trama familiar. Emerge de esta manera un espacio donde las vidas privadas se rozan, pero no encuentran, agudizando aún más la incidencia de las TICs en los vínculos familiares ya que en el lugar del otro se opta por una pantalla impregnada de sentidos. Público y privado se funden en la red, creando una importante indiscriminación donde los más pequeños, librados del control

adulto, consumen de un espacio que sobreestimula y sobreexige sus experiencias reales.

La tecnología impacta fuertemente en la vida privada de los individuos y en su constitución. Piscitelli (2009) sostiene que no se pueden eludir las diferencias que existen entre quienes nacieron en el auge del desarrollo, sobre todo, de la conexión masiva, la comunicación, los espacios virtuales como generadores simbólicos culturales, y los nacidos años anteriores de ésta eclosión. Para lograr una coordinación entre ambos polos es necesario que existan mediadores tecnológicos intergeneracionales, (Piscitelli 2009) rol adulto fundamental que será abordado más adelante.

Tecnología y medios de comunicación:

Lewkowicz y Corea (1999) sostienen que el modo de ser del infante se encuentra condicionado por su situación histórica. Entienden que en nuestra época los medios masivos de comunicación han incitado principalmente al consumo. Desde ésta óptica, están quienes pueden acceder a las ofertas del mercado y quiénes no.

Asimismo, el manejo indiferenciado de la información por parte de los menores lleva a que estén al tanto de una realidad que muchas veces escapa a su comprensión. Así como Balaguer (2003) hace referencia al juego de representaciones que tiene lugar en el mundo virtual, Lewkowicz y Corea (1999) se enfocan en la creación discursiva de los hechos por parte de los medios de comunicación. Tanto los sujetos como los medios parten de una realidad, lo complejo es pensar el discurso creado sobre la misma y el impacto que éstas tengan en los demás. Yendo un poco más lejos, los autores sostienen que el discurso mediático es síntoma de una situación particular.

En su libro *¿Se acabó la infancia?* del año 1999, plantean los casos de delito y homicidio infantil tratados por los medios de comunicación, como síntoma de que algo en la infancia ha cambiado. Desde éste discurso, las leyes que protegían la imputabilidad infantil se ven seriamente amenazadas, generando una sensación de inseguridad y violencia a escala social. Debe ser reconocido asimismo que esta no es la única causa que soporta su hipótesis, es una demostración de la influencia actual del discurso mediático en la subjetividad individual.

Parafraseando a los autores, la presencia permanente, responde a una característica de los medios, la ausencia de clausura y la imposibilidad de los individuos de soportar

el silencio, el vacío. Tomando los postulados de Greenfield (1999), Balaguer (2003) también refiere a la dificultad de los individuos actualmente para separarse de internet ante la fascinación que despiertan las incontables webs que “visitar”.

Lo cierto es que las tecnologías ya instaladas en el hogar producen un tipo de sujeto, el espectador y consumidor. El espectador surge en tanto los medios entretienen, generan espectáculo, no pensamiento. La publicidad impone las fórmulas para sentirse felices (tapando por completo lo humano del sufrimiento) convirtiendo todo en producto de consumo. Simultáneamente, se producen mandatos culturales sobre el qué hacer, qué tener y cómo ser frente a lo cual el deseo se confunde con la necesidad generada por el sistema (Muniz 2013). Aquí el mercado horizontaliza por completo al niño con el adulto y rompe con la brecha que los diferencia.

Parfraseando a Lewkowicz y Corea (1999), la fuerza omnipresente de los medios de comunicación intenta llenar de sentido los vacíos que las Instituciones de la infancia han dejado. Allí donde los medios pretenden recomponer el vínculo de las familias con las instituciones, en los hechos se produce todo lo contrario.

Esta visión no pretende censurar los efectos de los medios de comunicación en la cotidianeidad de los sujetos, simplemente intenta hacer foco allí donde las situaciones hacen síntoma.

Tecnología y juego:

Balaguer (2005) plantea que la pantalla es un lugar seguro donde se despliega el contacto entre las personas de una forma cuidada, sin los mismos riesgos del encuentro real. Espacio facilitador de juegos, de creación de grupos, de aprendizaje, de búsqueda. Lo mejor y lo peor de la vida real se da cita en la pantalla.

El autor sostiene que el juego que anteriormente se desplegaba en el espacio material, hoy se expande en la pantalla.

Tecnología mediante, los niños actualmente juegan en internet conectados a millones de personas en simultáneo formando verdaderos “barrios digitales” donde se desarrollan cognitivamente. (Balaguer 2005). Nuevos espacio lúdicos que distan del manejo y control de los padres, para quienes las lógicas del espacio cibernauta se vuelven muy complejas. Generaciones de adultos formados en lo tangible, en el libro y el texto se ven hoy desafiados a comprender el desarrollo de sus hijos en un espacio abstracto donde no es necesaria la proximidad física para compartir, simplemente

basta con tener gustos e intereses en común para crear una instancia lúdica. La ignorancia de lo que sucede en pantalla genera en los adultos miedo y desconcierto, opera aquí una brecha cognitiva donde no son los adultos quienes explican sino los niños quienes enseñan a explorar el mundo digital a los mayores. Esto genera una horizontalidad en la información y en el manejo de la realidad actual que sacude la jerarquización anterior del saber y el conocimiento.

Actualmente los niños destinan más horas a los videojuegos y la red, donde pueden tomar el control de lo que ven, que a la televisión, donde sólo reciben mensajes dirigidos. Citando a Levis (1997), Balaguer (2005) menciona que el videojuego fue el primer medio por el cual los sujetos pudieron controlar la pantalla.

Por su parte, Piscitelli (2009) realiza un desarrollo extenso, detallado y fascinante de la evolución de los videojuegos, demostrando de qué manera han logrado captar la atención de diversas áreas del conocimiento. “Los videojuegos han dejado de ser una mera forma de entretenimiento para pasar a ser una forma de expresión cultural” (p.56, Balaguer 2005). Para entusiasmo de algunos y resistencias de otros, lo cierto es que han logrado combinar la creatividad, con el entretenimiento y aprendizaje; sin mencionar el despliegue tecnológico requerido. Piscitelli (2009) sostiene que de la misma manera que la escritura y el cine dieron lugar a un tipo narrativo, los videojuegos potenciados con las computadoras lograrán nuevos géneros impensables sin su fusión. Existen cientos de juegos que han cruzado la línea de la simpleza para “pasar la pantalla”, exigiendo el desarrollo de habilidades complejas. Entre los mencionados por Piscitelli, EverQuest es un juego que se despliega en conexión con otros miles de usuarios en simultáneo. Consiste en explorar un mundo de fantasías donde sólo algunas pantallas pueden ser superadas en solitario, para sortear al resto, es necesario organizarse en grupo ¡de hasta cien jugadores en simultáneo!. Citado por Piscitelli (2009), el sociólogo Tom Taylor (2006) refiere que juegos como EverQuest (entre tantos otros) son básicamente “espacios sociales de exploración de emociones, de entrenamiento en habilidades colectivas, y sobre todo de invención de personalidades y de puesta a prueba de presentación de la personas en la vida cotidiana virtual” (p.84).

De más está decir la complejidad que la tecnología ha sumado al diseño de los juegos actuales. El videojuego hoy no es mero entretenimiento, si hay quienes sostienen que la televisión contemporánea es igual de pretenciosa que la lectura, qué decir de aquél, donde no sólo se adjudica la exigencia cognitiva sino que además pone en funcionamiento habilidades sociales y emocionales.

A la luz de éstas exposiciones podrían ser repensadas aquellas posturas fatalistas acerca de las tendencias autistas, antisociales y violentas de los videojuegos; teniendo en cuenta además que los modos actuales de entretenimiento son parte de la cotidianeidad de un gran número de niños, convirtiendo éstas experiencias diarias en puntos de encuentro y de conversación entre grupos de pares.

Asimismo es importante problematizar estos espacios lúdicos en contexto, porque reconocer sólo sus bondades y potencialidades, que sin dudas son bastantes, de algún modo se corre el riesgo de simplificar sus consecuencias. Aquí conviene tomar los aportes de Juan Vasen (2006) sobre los efectos que los videojuegos violentos pueden ocasionar en niños con realidades complejas, si bien no es una fórmula exacta ésta combinación puede acarrear alarmantes resultados, facilitando actitudes violentas y delictivas en determinadas circunstancias. Del mismo modo, Cristina Rojas (2009) alerta sobre la banalización del semejante promovida por videojuegos y series violentas que en consecuencia, repercute en el reconocimiento del otro como sujeto deseante y pensante. (p.127)

Si bien muchos de estos espacios de entretenimiento son cuestionables, cierto es que tampoco deben ser demonizados. Las consecuencias que puedan ocasionar están más bien condicionadas por las experiencias particulares de cada niño en su contexto.

2 - ¿Qué cambios se producen en el vínculo niño adulto mediatizado por la tecnología?

Para responder esta pregunta y cumplir con el propósito del presente trabajo, es necesario contemplar que la tecnología ha modificado a ambos actores.

Los adultos se ven exigidos a incorporar el lenguaje digital para permanecer y sobrevivir en el presente contexto, necesitando de mayores esfuerzos que los niños, nativos digitales, para actualizar a sus experiencias las herramientas tecnológicas.

Por su parte, los más pequeños, hablantes naturales del idioma del hipervínculo, transforman por completo las vivencias infantiles tradicionales, alterando sus inquietudes y necesidades en el espacio educativo y familiar. Se espera que en este contexto el adulto sea capaz de captar la novedosa complejidad que atraviesa la infancia hoy para propiciar el desarrollo saludable de los más pequeños.

En éste sentido, resulta interesante retomar los aportes de Piscitelli (2009) acerca del rol mediador del educador, conceptualizándolo del siguiente modo:

“el mediador no sólo debe ser capaz de resolver los conflictos –en un mundo donde estos vienen agigantados por las diferencias crecientes de capital cultural y simbólico, social y emocional, cognitivo y económico entre los seres humanos-, sino que encima- para que la mecha educativa finalmente encienda-, también debe ayudar a crearlos” (p.178)

La misma función prevista para los maestros en el aula, lugar donde la realidad infantil choca con el vetusto dispositivo escolar, puede ser promovida en el vínculo de los padres con sus hijos en la privacidad del hogar. El mediador no repite las normas conservadoras en un contexto que resultan inoperantes, el mediador se interesa por las nuevas lógicas que simbolizan y significan las experiencias actuales. No es posible acercarse al entramado subjetivo infantil si se desconocen los contenidos que dan forma a su constitución singular.

Asimismo es importante resaltar que el rol del adulto/mediador carece de prescripciones que guíen sus formas de operar en la educación, sólo debe dejar que prevalezcan las inquietudes de los pequeños receptores para lograr captar su atención y admiración. Ambas, características fundamentales de la tan anhelada y perdida asimetría en el vínculo del niño con el adulto.

Los mayores no pueden abatirse ante la complejidad de la era digital principalmente por dos razones. La primera, que de bajar los brazos o lo que es peor, adoptar una postura acrítica que perpetúe los viejos mapas de crianza infantil, eliminan toda posibilidad de intervención en la educación de sus hijos, dada la inoperancia de sus preceptos. En segundo lugar, y no por última menos grave, sino que todo lo contrario, resulta ser que la retirada de los adultos de las vivencias infantiles genera que los

niños queden muy solos, a quienes además, les es delegada la total responsabilidad de su compleja existencia.

Más allá que el mercado, internet y los mass media se encarguen de construir una imagen distorsionada de los niños, (apañada por adultos) que homologa sus experiencias, deberes y derechos, a los mayores; no es posible transitar ciegamente bajo la construcción mediática de la infancia. Ni como psicólogos, ni como civiles. Es fundamental reconocer que los tiempos de la pantalla, sea la televisión, los celulares o las computadoras, no son los tiempos biológicos del ser humano, mucho menos de los niños, quienes aún carecen de madurez emocional y cognitiva para elaborar ciertas imágenes y contenidos. La imagen alterada de la infancia debe ser abordada desde una perspectiva crítica que posibilite visualizar su fragilidad, y la imperiosa necesidad de que los adultos dejen de comportarse como “padres piolas y rejuvenecidos”, para ocuparse de las emergentes necesidades de sus hijos.

El infante depende del adulto para crecer saludablemente y lograr su paulatina autonomía. Su formación no puede quedar al libre albedrío de la moda, ni tampoco debe ser malinterpretada la intención del mediador acerca de atender las inquietudes de los niños. No es que el educador en éste sentido promueva la ley del “todo vale”, sino que lo que pretende es guiar los tránsitos infantiles contemplando las singularidades. El adulto mediador también debe fijar límites ante el bombardeo de la imagen, los mass media y la eclosión de los entretenimientos virtuales. Tiene que equilibrar entre lo que es propio del contexto actual y lo que, por medio de su sobreexposición se vuelve patológico.

Bajo ningún concepto se debe perder de vista que las facilidades que proporcionan las TICs no pueden sustituir el rol adulto en la formación de los más pequeños. El “chupete digital” viene de la mano del mal uso de éstos dispositivos, y aquí no hay que ser extremistas. Por supuesto que deben ser habilitados los espacios en los cuales los niños exploren y se entretengan con los dispositivos digitales, coartar esta posibilidad es suprimir su propia realidad, lo problemático surge ante la exposición desmedida de los infantes a estos repertorios. Este hecho no es casualidad, ni es culpa de la tecnología, como si ésta tuviera vida y decidiera por sí misma, esto es consecuencia del vacío adulto, de la soledad del infante que ante la ausencia de un otro disponible se sumerge en el atrapante mundo virtual.

Indudablemente las TICs han complejizado el vínculo del niño y el adulto, y como todo contexto histórico carga con las problemáticas devenidas de sus experiencias.

Profundizar sobre sus consecuencias es fundamental para comprender los modos vinculares que dan cuerpo al niño actual.

No es de interés visualizar sus fallas por el mero hecho de demonizar sus efectos, sino más bien, el fin es abordar los vacíos y silencios que quedan atrapados en las lógicas de la instantaneidad para ser contemplados en el contexto clínico. De ésta manera desarrollar estrategias que operen en las faltas de nuestra sociedad y potencien al mismo tiempo sus bondades.

Aferrarse a los reclamos de “todo tiempo pasado fue mejor” congela las potencialidades que los nuevos repertorios tecnológicos tiene para ofrecer, lo que es peor aún, inmoviliza a la infancia ya que ésta es la única realidad que conocen y tienen derecho a explotarla.

El adulto debe reestablecer su rol de padre/maestro, no desde la imposición autoritaria, sino desde una postura más permeable que habilite el diálogo y que otorgue solvencia y credibilidad a sus palabras. El padre que no oficie de mediador, que no esté dispuesto a aceptarse como inmigrante digital, está perdido en el intento de entender, sostener y propiciar el desarrollo saludable de los más pequeños en los avatares del contexto actual.

Bibliografía:

- Aldea Global, (s.f). En Wikipedia. Recuperado el 10 de Julio de https://es.wikipedia.org/wiki/Aldea_global
- Balaguer, R. (2003). Internet: un nuevo espacio psicosocial. Montevideo: Tricle.
- Balaguer, R. (2005). vidasconnect@das.com. Montevideo: frontera.
- Bleichmar, S. (2005). Entrevista a Silvia Bleichmar. Recuperado de: http://www.silviableichmar.com/actualiz_09/RevistaContexto.htm
- Carneiro, R (2006). Cinco controversias y un reto. Cuadernos de Psicología, N°363, 19-23. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2166343>
- Facultad de Ciencias Sociales (2011). El Plan Ceibal: Impacto comunitario e inclusión social” del año 2009-2010. Recuperado de: <http://cienciassociales.edu.uy/departamentodesociologia/wp-content/uploads/sites/3/2013/archivos/Informe-Final-CEIBAL-inclusi%C3%B3n-social-Rivoir-Pittaluga.pdf>
- Internet, (s.f). En Wikipedia. Recuperado el 5 de Junio de 2015 de <https://es.wikipedia.org/wiki/Internet>
- Lewcowicz, I. y Corea, C. (1999). ¿Se acabó la infancia? Ensayo sobre la destitución de la niñez. Buenos Aires: Lumen.
- Malo, S. y Figuer, C. (2010). Infancia, Adolescencia y Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) en Perspectiva Psicosocial. *Intervención Psicosocial*, 19 (1), 5-8. Recuperado de: http://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S113205592010000100002&script=sci_arttext&tlng=pt
- Muniz, A. (2013). Abordajes clínicos de las problemáticas actuales en la infancia. *Psicología, Conocimiento y Sociedad*, 3(2), 135-154. Recuperado de: <http://revista.psico.edu.uy/index.php/revpsicologia/article/view/165/156>
- Piscitelli, A. (2009). Nativos Digitales. Buenos Aires: Santillana.
- Plan Ceibal, (s.f). En Wikipedia. Recuperado el 19 de Junio de 2015 de https://es.wikipedia.org/wiki/Plan_Ceibal
- Prensky, Marc (2010). Nativos e Inmigrantes digitales. Recuperado de: [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)

- Ramírez, A. (2013). Infancia, nuevos repertorios tecnológicos y formación. Signo y Pensamiento 63 – Agendas. pp. 52-68. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/signo/v32n63/v32n63a04.pdf>
- Rojas, M. C. (2007). Pensar la/s familia/s hoy: estar solo, con otro. Psicoanálisis e intersubjetividad N°2. Recuperado de: <http://www.intersubjetividad.com.ar/website/articulo.asp?id=172&idd>
- Rojas, M. C. (2009). Vínculos y sujetos de hoy: Los tejidos de la violencia. Psicoanálisis de las Configuraciones Vinculares, 32(1), 29-45. Recuperado de: <http://200.123.167.85/BAKCUP%20AAPP/Compartida/BIBLIOTECA%20DIGITAL/REVISTA%20AAPP/2009%20N%C2%BA1/03%20-%20Mar%20C3%ADa%20Cristina%20Rojas.pdf>
- Rojas, M. C. (2009). Familia y patologías graves: Enfoque teórico y clínico. En M. Murueta & M. Osorio (Eds.), Psicología de la familia en países latinos del siglo XXI (pp. 123-137). México: Asociación Mexicana de Alternativas en Psicología. Recuperado de: http://newpsi.bvs-psi.org.br/ebooks2010/pt/Acervo_files/PsicologiaFamiliaLatinosXXI.pdf
- Rojas, M. C. (2010). Desamparo y desmentida en la familia actual: Intervenciones del analista. Vínculo, 7(2), 2-7. Recuperado de: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-24902010000200003
- Sartori, G. (1997). Homo videns. Argentina: Taurus.
- TEDx. (2010, Agosto 04). Miguel Brechner Frey: Revolucionando la educación Uruguay con laptops para todos los chicos. [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=AWOpCDBuhgs>
- Trisciuzzi, L y Cambi, F. (1998). *La Infancia en la sociedad moderna. Del descubrimiento a la desaparición*. Recuperado de: <http://www.inau.gub.uy/biblioteca/Trisciuzzi.pdf>
- UNICEF.org. Recuperado de: <http://www.unicef.org/uruguay/spanish/ceibal-web.pdf>
- Vasen, J. (2006). Criar. Recuperado de: <http://juanvasen.com.ar/criar/>
- Vasen, J. (2006). Niños, padres y maestros hoy. Recuperado de: <http://juanvasen.com.ar/ninos-padres-y-maestros-hoy/>

- Vaz, G. (07 de Junio de 2015). Aprender álgebra jugando a mover cajas y dragones. El País, pp. 5.
- Verónica Vera (2010, Octubre, 11). Isaac Asimov previendo el impacto de Internet. [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=olUo51qXuPQ>