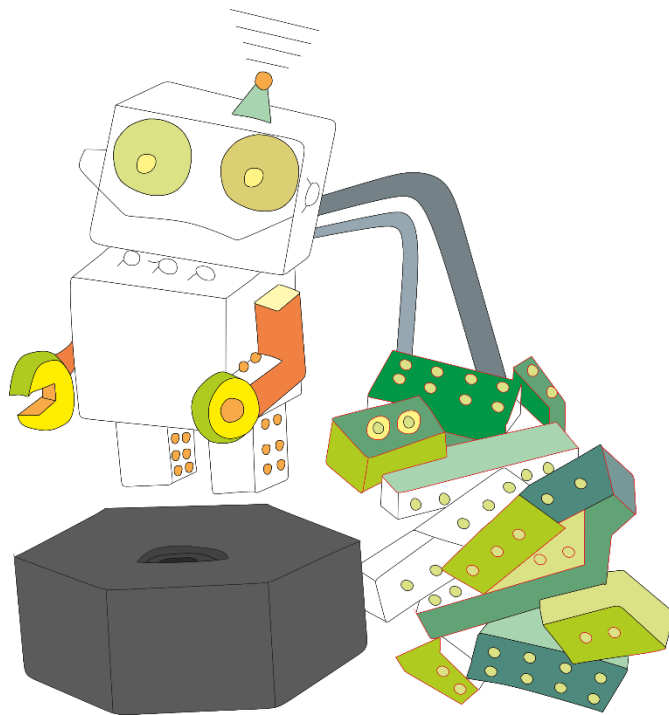


“Los posibles usos que tiene el taller de robótica educativa para el caso de un niño de 9 años de Salta Capital en el año 2019”



Alumna: María Emilia Fernández

Director: Lic. Cesar Montellano

Rector

Ing. Rodolfo Gallo Cornejo

Vicerrectora Académica

Mg. Constanza Diedrich

Decano de la Facultad de Artes y Ciencias

Lic. María Dolores Medina Bouquet

Secretaria Académica

Dra. Adriana Ibarguren

Jefa del Departamento de Psicología

Lic. Sonia Guijarro

Dedicatoria

...A mi hermano Gonzalo quien me enseñó el valor de escuchar a las personas, quien cuidó y creyó en mí.

Agradecimientos

A Gamer09 y su familia por aceptar participar de la investigación, por su compromiso e interés.

Al Instituto de Innovación Tecnológica y Aplicada de la provincia de Salta, a su director el Ing. Gustavo Violaz y a la Prof. Cecilia Budeguer por autorizarme realizar parte de la investigación en sus instalaciones y cooperarme en el proceso.

A mi mamá y a mi hermano Eduardo por el amor, la paciencia y el apoyo incondicional desde el inicio de la carrera.

A mis amigos Silvana Palacios, Franco Tornello y Pilar López por escucharme, acompañarme y sostenerme en este proceso.

A Iván Sprenger por haberme acompañado en esas largas noche de estudio y por comprender mis estado de ánimos que fueron muchos.

Al Lic. Cesar Montellano quien acepto el desafío de dirigir mi tesis y me ayudó en la construcción de la misma.

A Wanda y Gaetano Tornello por diseñarme el dibujo de la tapa.

Resumen

La presente investigación trata sobre la temática de los posibles “usos” que tiene el taller de robótica educativa para el caso de un niño de 9 años de Salta Capital en el año 2019. La misma se enmarca desde la perspectiva del psicoanálisis, donde se realizó estudio de caso desde la metodología cualitativa.

Se realizaron entrevistas al niño y a sus padres, además, de haber realizado observaciones de las clases del taller de robótica educativa del Instituto de Innovación y Tecnología Aplicada. Entonces el objetivo general fue conocer los posibles usos que tiene el taller de robótica educativa para el caso estudiado.

Entre las principales conclusiones se encontró que el niño hace diferentes usos del taller de robótica educativa permitiéndole al mismo un encuentro con la tecnología de otra manera. Podría decirse, que tanto el dispositivo de la robótica como los objetos tecnológicos consumidos por el niño le permiten enfrentar las tareas propias de la infancia, entre ellas: la castración y al encuentro con los cuerpos.

Abstrac

The present investigation deals with the thematic of the possible "uses" that the educational robotics workshop has for the case of a 9-year-old child from Salta Capital in 2019. It is framed from the perspective of psychoanalysis, where it was carried out Case study from the qualitative methodology.

Interviews were conducted with the child and his parents, in addition, having made observations of the classes of the educational robotics workshop of the Institute of Innovation and Applied Technology. Then the general objective was to know the possible uses of the educational robotics workshop for the case studied.

Among the main conclusions, it was found that the child makes different uses of the educational robotics workshop, allowing him to meet with technology in another way. It could be said that both the device of robotics and the technological objects consumed by the child allow him to face the tasks of childhood, including: castration and the encounter with bodies.

Índice

	PAG.
INTRODUCCIÓN	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
Pregunta de Investigación	3
Objetivos de la Investigación	3
Justificación	3
Consecuencia de la investigación	4
Deficiencias en el conocimiento	5
MARCO TEÓRICO	
Capítulo 1: La Infancia en Freud	8
Capítulo 2: La Infancia en Lacan	24
Capítulo 3: La época actual y los objetos de la tecno-ciencia	41
METODOLOGÍA	
Nivel y Tipo de Investigación	56
Diseño de Investigación	56
Definición de conceptos centrales	56
Participantes	57
Selección de participantes	58
Técnica de recolección de información	59
Contexto y Periodo	60
Procedimiento de recolección de información	61
Coreografía de Análisis	62
Dependencia	63
Credibilidad	63
Transferencia	63
Confirmabilidad	64
RESULTADOS DEL CASO “GAMER09”	
Relato de las Entrevistas a los Padres	65
Relato de las Observaciones	74
Relato de las Entrevista al niño	85
ANALISIS DEL CASO “GAMER09”	
El Otro y su Deseo	94
Objeto tecnológico y las relaciones sociales	98
Las respuestas del niño	101
El taller de robótica como dispositivo	104
CONCLUSIONES	107
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	110
ANEXOS	
Anexo 1: Modelos de consentimiento informado para los padres	117
Anexo 2: Guía de entrevista con los padres	119
Anexo 3: Guía de entrevista con el niño	121
Anexo 4: Ficha de Observación	123
Anexo 5: Nota de Autorización del I.I.T.A	124
Observaciones	125
Entrevistas al niño	162
Entrevistas a los padres del niño	193
HOJA DE EVALUACIÓN	221

Introducción

Desde finales del siglo XIX empezó a desarrollarse el fenómeno de la globalización, que actualmente se extiende cada vez más a todos los sectores de la vida humana, lo cual es posible por la proliferación de todo tipo de objetos tecnológicos y que tienen gran protagonismo en la vida de los sujetos.

Los objetos de la tecno-ciencia están incrustados en nuestra cotidianidad, los utilizamos para comunicarnos, cocinar, jugar, registrar experiencias como en la fotografía, producir conocimiento y un sin número de actividades. Nos resulta tan natural el uso de ellos que no nos detenemos a averiguar en profundidad los efectos que tienen en nuestra subjetividad.

La época actual regida por el discurso de la globalización y el capitalismo marcan algunas coordenadas, tiende a promover lazos sociales débiles, pérdida de límites, sobreinformación, sujetos desorientados e hiperconectados a objetos que se renuevan una y otra vez. Esto va acompañado bajo el correlato de la caída del significativo Nombre del Padre y el desfallecimiento del orden simbólico, teniendo un efecto en la formación del psiquismo, ya que no es el Ideal del Yo el que orienta, entonces conviene preguntarnos qué es lo que nos orienta en la época actual. Ante esto, se ha presentado como plausible respuesta que son los objetos de la tecno-ciencia los que participan cada vez más en la construcción subjetiva de los individuos.

Se escribe mucho sobre el hecho de que la utilización de los objetos tecnológicos provoca características y conductas particulares en los niños, tales como estar siempre aferrados a un objeto, sin culpa, sin angustia, afectando así la relación con el Otro.

La motivación para realizar la siguiente investigación surge a partir de observar que niños de corta edad se muestran cada vez más interesados en actividades como la robótica y, concurren a un taller para aprender a construir y programar un robot.

Conocí por medio de las redes sociales en el año 2016 al Instituto de Innovación y Tecnología Aplicada de la provincia de Salta, institución que se ocupa en abordar la enseñanza del uso de un particular objeto de la tecno-ciencia: el robot. A partir de allí empecé a investigar en su página web cuál era su oferta educativa y a qué público estaba dirigido: se dictaban talleres de robótica educativa para niños y niñas de diferentes edades.

Por otro lado, analizando las características de la época y la presencia abundante de los objetos tecnológicos en la vida de los sujetos, en especial en la de los niños, surge el interés por investigar cuál es el uso particular que un sujeto realiza con los objetos tecnológicos, y si éstos tienen una incidencia en algún aspecto de su vida.

Esta investigación es fruto de un tiempo de construcción y reconstrucción, con el acompañamiento del tribunal evaluador de tesis y de mi director de tesis Lic. Cesar Montellano, quedando como pregunta de investigación: ¿Cuáles son los posibles usos que tiene el taller de robótica educativa para el caso de un niño de 9 años de Salta Capital en el año 2019?.

Atendiendo a lo antes mencionado, este trabajo pretende precisar, a través del estudio de un caso, cómo es el encuentro de un niño con los objetos de la tecno-ciencia y los posibles usos que éste realiza de ellos para enfrentar las tareas propias de la infancia.

Planteamiento del Problema

Pregunta de Investigación

¿Cuáles son los posibles usos que tiene el taller de robótica educativa para el caso de un niño de 9 años de Salta Capital en el año 2019?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General:

Conocer los posibles usos que tiene el taller de robótica educativa para el caso de un niño de 9 años de Salta Capital en el año 2019.

Objetivos Específicos:

Describir cuáles son las actividades particulares que realiza este niño en el taller de robótica y con los objetos tecnológicos.

Analizar la utilización que hace el niño con el taller de robótica educativa y con los objetos tecnológicos.

Justificación

La presente investigación pretende realizar un aporte teórico al psicoanálisis con niños, en cuanto a cómo los objetos tecnológicos como ser la robótica son usados por los niños de diferentes maneras y el efecto que pueden tener en la construcción de una subjetividad particular.

La idea de este trabajo fue aportar una nueva visión acerca de la temática. Es por ello que resultó importante observar en qué medida el niño se sirve de los objetos tecnológicos y encuentra en ellos posibles soluciones o respuestas. La presencia de ellos en la vida de un individuo no es sin efecto o sin sentido, es decir, que éstos aparecen por algo y son utilizados para un fin particular.

Se hizo énfasis en el objeto tecnológico robótica, por ello, dicho estudio aporta entendimiento y comprensión de los posibles usos que tiene el mismo dentro de un taller de robótica educativa, para el caso de un niño de 9 años.

Su aporte, desde un punto de vista práctico, es contribuir con la comprensión de las coordenadas sociales que atraviesan la vida de los niños hoy y las posibles respuestas frente al fenómeno de la tecno-ciencia, acorde a la complejidad de la época.

Con respecto a la relevancia social de esta investigación se puede afirmar que las conclusiones obtenidas benefician a docentes, alumnos, psicopedagogos, psicólogos y a toda aquella persona interesada en comprender los problemas actuales propios de la infancia. La lectura de esta investigación aporta conocimientos teóricos con alcance práctico para el abordaje de este fenómeno por parte de nuevas investigaciones.

Consecuencias de la investigación

La investigación se realizó teniendo en cuenta el Código de Ética de la Federación de Psicólogos de la República Argentina (2013), de acuerdo al cual se tuvo en cuenta las siguientes medidas éticas:

- Respeto por los derechos humanos y dignidad de las personas que participan. Cuidando en todo momento su intimidad, privacidad, autonomía y bienestar.
- Utilización del conocimiento desde un punto de vista científico.
- Demostración de competencias para el estudio y la investigación.

Además, la investigación se rigió por la Resolución 1490/2007 del Ministerio de Salud Pública (2007), que establece las Guías de las Buenas Prácticas de Investigación Clínica en Seres Humanos con el fin de asegurar el respeto por los valores éticos, los derechos, la seguridad y la integridad de los sujetos participantes.

La participación del niño fue autorizada por los padres mediante un Consentimiento Informado (Anexo 1). En dicho consentimiento figura el alcance de la investigación, los objetivos de la misma, las responsabilidades, el secreto profesional, la confidencialidad, la libertad de participar y la opción de rehusarse o retirarse de la misma en cualquier etapa de la investigación. De acuerdo con la perspectiva teórica con la que se trabajó fue necesario, además, obtener el consentimiento explícito y manifiesto del niño a participar.

Deficiencias en el conocimiento

La búsqueda de antecedentes que se llevó a cabo en la red, permitió encontrar las siguientes investigaciones:

Espinoza Núñez, L. y Zamora, R. (2017) *El uso de tecnologías como factor del desarrollo socio-afectivo en niños y jóvenes estudiantes en el noroeste de México.*

Esta investigación se realizó con 150 niños y jóvenes entre 6 y 18 años de edad, de diferentes niveles educativos (inicial, medio y superior) y de una clase social económica media de la ciudad de Mazatlán en el estado de Sinaloa, México. Tuvo como objetivo analizar la relación que tiene el uso de la tecnología con el desarrollo social y afectivos de niños y jóvenes.

Se utilizó la metodología cuantitativa, aplicando a los participantes un cuestionario de 42 puntos, que abordaban las unidades de análisis: alfabetización digital, socialización, y desarrollo emocional.

Los resultados que se obtuvieron son que, por un lado, los niños menores de 12 años se sienten más a gusto con relaciones de contacto directo, el uso de la tecnología es solo lúdico y no se observó una dependencia con los objetos tecnológicos. Con respecto a los jóvenes, el uso de la tecnología les permitía establecer relaciones con otras personas y expresar emociones, particularmente con quienes son de género opuesto en la búsqueda de lograr lazos afectivos de

pareja y/o de identidad sexual; brindándoles un estímulo emocional positivo que evita el enojo y la agresividad.

Gómez Trillos S. (2012) *¿Qué tipo de parque es este? ¡Hay niños! ¿Cómo es influenciado el discurso psicológico infantil en el siglo XXI por las nuevas tecnologías?* Trabajo de investigación para la obtención de Título de grado. Medellín: Colegio Marymount.

Es un trabajo de grado que tiene en cuenta las características de la época y la vida cotidiana de los niños. Su objetivo es identificar cómo las nuevas tecnologías influyen en el desarrollo del niño como ser social y analizar los cambios de la vida cotidiana del siglo XXI. Sus principales resultados fueron que la posición del niño en la sociedad ha cambiado, que las tecnologías influyen enormemente en su comportamiento y desarrollo; los gadgets son quienes acompañan, educan y proporcionan ideales y modelos a seguir a los niños.

Durán, A. (2010) *Nuevas modalidades de simbolización ligadas al uso de las nuevas tecnologías en el tratamiento psicopedagógico de púberes y adolescentes.* Trabajo presentado en el II Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVII Jornadas de Investigación Sexto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Buenos Aires: Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires.

Esta investigación se realizó con púberes y adolescentes con problemas de aprendizaje, que se encuentran en tratamiento clínico en el Servicio de Asistencia Psicopedagógica perteneciente a la Cátedra de Psicopedagogía Clínica de la Facultad de Psicología de la UBA, en el transcurso de dos años. Tuvo como objetivo caracterizar las modalidades de simbolización que se generan por el uso de las nuevas tecnologías, profundizando en los procesos de imaginación y reflexión de sus participantes.

Dicho estudio tiene como sustento epistemológico el Paradigma de la Complejidad. Y los conceptos principales que fueron desarrollados en este trabajo

son: la adolescencia, procesos de simbolización, uso de nuevas tecnologías, imaginación y reflexión.

En cuanto a la metodología, se realiza un estudio cualitativo donde se analiza las nuevas modalidades de producción de simbolización, construyendo indicadores acerca de los procesos de imaginación y reflexión. En el tratamiento clínico se incorpora el uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación por la cuales los jóvenes están atravesados en su vida cotidiana, sin alterar las condiciones del encuadre.

Para la elección de cada participante, se realizó un diagnóstico a cada joven, con el fin de conocer y analizar los modos de producción simbólica. Cada sección grupal fue filmada y luego cada una de ellas fue desgravada por medio del programa Atlas Ti, que permitió la creación de las categorías de análisis de los procesos de simbolización. Al final de la investigación se realizó nuevamente un diagnóstico con las mismas consignas del inicio, para comparar resultados, conocer transformaciones y como fue el proceso terapéutico. Los resultados de dicha investigación van a aportar conceptualizaciones sobre las nuevas modalidades de simbolización y la necesidad de producir nuevas intervenciones en la clínica.

La literatura hallada en torno a la temática de esta investigación da cuenta de un predominio en el área educativa. De modo que en esta investigación se buscó contribuir con el campo del psicoanálisis con niños en especial en su práctica clínica. Por otro lado, el examen de la literatura demostró la existencia de escasos trabajos locales que profundicen acerca del uso particular que realizan los sujetos con los objetos tecnológicos y los posibles efectos sobre la constitución subjetiva.

Marco Teórico

Capítulo 1: La Infancia en Freud

La organización sexual infantil

Antes de 1905 la palabra sexualidad era adjudicada a la vida adulta, apareciendo como efecto de la maduración orgánica de los genitales, es decir, que en la infancia se carecía de todo impulso sexual. Pero en este año Freud (2011) en su texto “Tres Ensayos para una Teoría Sexual” marca que esto es un error por desconocimiento sobre el origen de la vida sexual y la pulsión sexual existente en los seres humanos desde que nacen; ya en la infancia “hallamos desde luego algunas observaciones referentes a prematuras actividades sexuales infantiles, erecciones, masturbaciones o incluso actos análogos al coito” (Freud 2011 p. 1195). En el apartado “La Sexualidad Infantil” Freud (2011) reconoce que, para hablar del desarrollo en el niño, es necesario tener en cuenta el desarrollo sexual. Las manifestaciones sexuales nos revelan la existencia de impulsos sexuales, lo cual es parte constitutiva del sujeto.

Parece cierto que el recién nacido trae consigo al mundo impulsos sexuales en germen, que, después de un período de desarrollo, van sucumbiendo a una represión progresiva, la cual puede ser interrumpidas a su vez por avances reguladores del desarrollo sexual o detenida por particulares individuales. Sobre las leyes y períodos de este proceso evolutivo oscilante no se conoce nada con seguridad (Freud 2011 p. 1197)

El niño trae consigo la disposición de ser perverso polimórfico “es algo generalmente humano y originario” (Freud, 2011, p. 1206). La sexualidad infantil no se rige por ninguna función fisiológica; se caracteriza por ser autoerótica, es decir, que la satisfacción de la pulsión sexual se encuentra en el propio cuerpo independientemente del mundo exterior. Es un periodo constituido por pulsiones parciales tendientes a obtener placer por si solas sin conexión entre sí. En este momento la sexualidad infantil no obedece al fin de la reproducción, sino al logro

del placer por medio de las zonas erógenas, momento previo al narcisismo. Las zonas erógenas “son estas partes de la epidermis o de las mucosas en las cuales ciertos estímulos hacen surgir una sensación de placer de una determinada cualidad” (Freud, 2011, p. 1201).

Valas (1992) la posición perverso polimorfa en la sexualidad infantil, “constituye una prehistoria que, sin embargo, solo se historizará, es decir, se estructurará por la primacía del falo, a partir del Edipo” (p. 12). Este descubrimiento es un carácter importante a la hora de comprender y trabajar con niños, ya que ubica al niño en otro estatuto.

Además, es importante reconocer el desarrollo pulsional, los elementos y las fuentes de la misma. Freud (2011) construye su teoría del desarrollo psicosexual para explicar el desarrollo de la personalidad, por ello es necesario que nos detengamos a analizar las diferentes etapas de dicho desarrollo.

Es en la etapa Oral donde el placer del bebé se da en la alimentación. Por lo tanto, los labios y la boca tienen un papel fundamental. El pecho de la madre se constituye como el primer objeto de impulso sexual, que será matriz para todas las relaciones objetales futuras. Luego dentro de esta misma se desarrolla la etapa oral-sádica, que coincide con la aparición de la dentición y, por lo tanto, está ligada al acto de morder. Se produce en ella un acto destructivo que da lugar al concepto de ambivalencia, es decir, una relación de amor-odio respecto al mismo objeto.

En la etapa anal, tiene como zona erógena (fuente corporal de excitación) el ano. En ella aparece la polaridad Actividad-Pasividad ligada a la posibilidad de Retener-Expulsar sus heces; “el niño considera los excrementos como una parte de su cuerpo y les da la significación de un primer regalo” (Freud, 2011, p. 1203), lo cual el acto de defecar confiere al niño cierto poder y control sobre sus padres. También es un proceso de aprendizaje donde intercambia placer por dignidad social.

En el niño surgen intereses intelectuales, como ser la curiosidad por saber sobre el origen de los niños y sobre las diferencias sexuales anatómicas entre los

sexos femeninos y masculinos. Estos enigmas y la posición de ocultamiento de los padres de todo conocimiento sexual al niño atraviesan la vida sexual infantil. El niño desconfía de las explicaciones que sus padres realizan de dichos intereses y acuden a sus fantasías para encontrar una satisfacción a sus ansias de saber.

En general, cuando en los niños se ven negadas aquellas explicaciones que demandan de los adultos, prosiguen atormentándose en secreto con tales problemas y construyen tentativas de solución, en las cuales la verdad sospechada aparece mezclada con grotescos errores, o se comunican unos a otros sigilosamente sus descubrimientos, en los cuales el sentimiento de culpabilidad del infantil investigador imprime a la vida sexual el sello de lo repugnante y prohibido (Freud, 2011, p. 1247)

Alrededor de los 3 años, luego de haber pasado por las etapas de organización pre-genital, oral y anal respectivamente, el niño entra a la etapa fálica, donde le concede un valor al órgano sexual masculino, suele asignarle a todo ser vivo un órgano genital análogo al suyo, además adjudica que ambos sexos masculino y femenino lo poseen, es decir, da cuenta de la *Primacía del Falo*. Masotta (2012) “el falo es la premisa universal del pene. Esto se refiere a la creencia infantil de que todo el mundo tiene pene, de que sólo hay seres con pene. Situación que se puede observar en el caso Juanito, el cual cuando tiene la edad de 3 años y 9 meses, le adjudica a todos los objetos animados e inanimados que tienen pene.

El niño, luego de investigar empieza a constatar que la niña no posee pene, comienza a desechar la opción de que ya le crecerá, surge la creencia que lo tuvo y lo perdió, es decir, que fue castrada; “descubre que el pene no es un atributo común a todos los seres a él semejantes” (Freud, 2011, p. 2699). Es esta amenaza de castración, sumada a un deseo narcisista de no perder una parte de su propio cuerpo, hacen que el niño varón abandone las investiduras amorosas hacia la madre y hostiles hacia el padre. El Edipo en el varón se resuelve por el complejo de castración y en la niña dicho complejo permite la entrada al Edipo, pues la niña esta castrada de antemano.

Esta resolución del Edipo, dará como resultado la formación del Súper Yo, en tanto, instancia moral fundada no sólo en la prohibición sino también en la advertencia: “Así (como el padre) debes ser... Así (como el padre) no te es lícito ser, esto es, no puedes hacer todo lo que él hace, muchas cosas le están reservadas” (Freud, 2011, p. 2713), y es a partir de esto que el Complejo de Edipo se reprime.

Como resultado de este proceso, el niño varón, se identifica con el padre, como aquel poseedor del falo, y junto a esto, el sujeto entra en la etapa de latencia, donde tanto las pulsiones hostiles hacia el padre, como las sexuales, son reprimidas.

Cabe aclarar que el Complejo de Edipo de la niña, adquiere características diferentes. Una diferencia importante es que la niña acepta la castración como un hecho consumado, mientras que el niño teme la posibilidad de su cumplimiento. La relación con la madre es muy intensa, culpa a esta de haberla hecho incompleta o defectuosa. En el desarrollo del Complejo de Edipo, la niña debe realizar dos tareas, la primera es cambiar de objeto de amor de la madre al padre, y la segunda, cambiar de zona erógena del clítoris a la vagina.

El Complejo de Edipo de la niña culmina en el deseo, retenido durante mucho tiempo, de recibir del padre como regalo tener un hijo de él, es una de las salidas que nombra Freud en la niña. El proceso en la niña es más indeterminado que el del niño y ésta, pasa de la idea del pene a la idea de tener un niño. El Complejo de Edipo es abandonado lentamente, porque este deseo no llega jamás a cumplirse. Los dos deseos, el de poseer pene y el de tener un hijo del padre perduran en lo inconsciente intensamente y ayuda a preparar a la criatura femenina para su ulterior papel sexual, Freud marcó que ésta es una salida del Complejo de Edipo que le dio el nombre de femeneidad normal, pero no el único, ya que podemos encontrar otros dos caminos, la inhibición sexual y el complejo de masculinidad

Luego sobreviene la etapa de latencia, donde hay una introducción a la autoridad paterna, donde las pulsiones sexuales son sublimadas, es decir, que la libido se dirige a actividades socialmente valoradas como lo es el arte y la inteligencia. Por último, se da la fase genital en la pubertad, que Freud (2011) la

definió como la constitución normal definitiva, donde el placer es puesto al servicio de la reproducción, las pulsiones se unifican y subordinan en los genitales, también se realiza una elección de objeto exogámico.

El desarrollo psicosexual de los niños nos permite describir y entender cómo se fue estructurando la vida psíquica del sujeto, es decir, que la sexualidad infantil tiene influencia sobre el proceso evolutivo y es donde se origina toda posición, neurosis, psicosis o perversión.

Surge en los años infantiles un fenómeno psíquico, al cual Freud (2011) llamó amnesia infantil, suceso que provoca que la mayoría de los hombres no encuentren en su memoria recuerdos de los primeros años infantiles.

Es indudable que los sucesos de nuestros primeros años infantiles dejan en nuestra alma huellas indelebles; pero cuando preguntamos a nuestra memoria cuales son las impresiones cuyos efectos han de perdurar en nosotros hasta el término de nuestra vida, permanece muda o nos ofrece sólo un número relativamente pequeño de recuerdos aislados, de valor muy dudoso con frecuencia y a veces problemático (Freud, 2011, p. 330).

A veces en la edad adulta surgen relatos de la experiencia infantil, cubiertos a simple vista de elementos de poca o nula significación, como si éstos carecieran de importancia. Sin embargo, Freud nos revela que estos recuerdos o imágenes indiferentes, son recuerdos encubridores, es decir, que aparecen porque detrás de éstos existe un contenido reprimido por el sujeto y que solo por asociación a una idea de menor intensidad puede llegar a manifestarse. Lo anteriormente descrito se debe al actuar de un mecanismo propio del inconsciente conocido como desplazamiento, proceso que permite que el inconsciente aparezca en la consciencia sufriendo algunas transformaciones, “lo que ha venido a transformarse en un recuerdo infantil no ha sido una fantasía consciente, sino una fantasía inconsciente” (Freud, 2011, p. 338).

Freud en 1909 en su texto “La novela familiar del neurótico”, muestra claramente como los sujetos utilizan la actividad imaginativa para elaborar las

experiencias que vivieron en los primeros años infantiles, especialmente la relación que tuvieron con sus progenitores.

A medida que el sujeto avanza en edad, tienden al desprendimiento de la autoridad de los padres “una de las consecuencias más necesarias, aunque también una de las dolorosas que el curso de su desarrollo le acarrea” (Freud, 2011, p. 1361). Esta separación es necesaria para que el sujeto pueda armar la neurosis, pero sabemos bien, que a veces suelen ocurrir determinadas fallas que imposibilitan la constitución normal.

En un primer momento el niño idealiza y empodera la figura de sus padres, creen que es “la única autoridad y fuente de toda fe” (Freud, 2011, p. 1361). Pero esto no siempre es así, a medida que el niño avanza en edad, vive experiencias que generan en él sentimientos de ser despreciado, uno de esos motivos puede ser el nacimiento de un hermano, etc. y frente a esta situación surge la crítica y sentimientos de hostilidad hacia sus padres, “la imaginación del niño se dedica, pues, a la tarea de librarse de los padres menospreciados y reemplazarlos por otros, generalmente de categoría social más elevada”(p. 1362), empezando a configurarse así dos familias, por un lado la verdadera, y por otro lado, la ficticia; esta última mantiene inconscientemente atributos, recuerdos y exaltación de aspectos de la primera.

La novela familiar de un individuo se construye, es decir, que esta no está escrita o dada de antemano, sino que el sujeto utiliza sus recursos intelectuales como la fantasía para historizar sus vivencias de los primeros años de vida, lo cual suele ocurrir en la época de la pre-pubertad. Cuando escuchamos la realidad discursiva de un sujeto sabemos bien que no es la realidad objetiva tal cual se dio, sino que es lo que se conoce como realidad psíquica lo que permite ver como el sujeto armó su propia ficción respecto de su historia.

Freud (2011) en su texto “Los recuerdos encubridores” escrito en 1899, concluye diciendo que “llegamos a sospechar que todos nuestros recuerdos infantiles conscientes nos muestran los primeros años de nuestra experiencia, no

como fueron, sino como nos parecieron al evocarlos luego, en épocas posteriores” (p. 341).

Constitución del Yo desde Freud

Freud (2011) en su texto “Introducción al Narcisismo” adopta el concepto de narcisismo “para designar aquellos casos en los que el individuo toma como objeto sexual su propio cuerpo (...) hasta llegar a una completa satisfacción” (p. 2017). Primero se pensó que esto equivale a hablar de una perversión, sin embargo, Freud (2011) señala que ha encontrado comportamientos análogos al narcisismo en toda su experiencia clínica. Por lo tanto, el narcisismo no sería ya una perversión, ya que en “la evolución sexual regular del individuo se dan ciertas localizaciones narcisistas de la libido” (Freud, 2011, p. 2017).

Para Freud (2011) el narcisismo corresponde a un complemento libidinoso necesario y normal para la constitución de una nueva instancia psíquica: el Yo. Y además, permite en cierta forma la diferenciación con el mundo externo. Así la evolución del Yo va a implicar el desarrollo que sigue éste, iniciando en el autoerotismo, seguido por el narcisismo y, luego, la relación de objeto.

El narcisismo permite que el sujeto pueda armar su Yo, es decir, construir una noción de lo que él es separado de los otros. Masotta (2012) da cuenta que “el narcisismo es el lugar de todas las identificaciones” (p. 179), porque el Yo para constituirse hace uso de las identificaciones como una operación psíquica fundante para su constitución.

Siguiendo con la teoría de Freud (2011) se debe tener en cuenta la noción de *Narcisismo Primario* y *Narcisismo Secundario*. Así, el narcisismo primario designa un estado precoz, en el que el niño catetiza toda su libido sobre sí mismo. Es decir, que el niño se toma a sí mismo como objeto de amor antes de elegir objetos del mundo exterior y que resulta de un estado indiferenciado, sin escisión entre lo interno y lo externo. Aquí todavía la libido no va hacia los objetos, sino que toma al

Yo como objeto pulsional. Por otro lado, el narcisismo secundario va a significar la retirada de la libido de los objetos y la regresión hacia el propio Yo, de lo cual surge la manía de grandeza y la falta de interés por el mundo exterior, característico de la psicosis.

En la neurosis, la energía libidinal es puesta sobre los objetos y luego se produce una introversión de la libido al yo del sujeto, en la cual retorna por vía de la fantasía. Mientras que en la psicosis la libido es puesta en los objetos del mundo exterior y luego la retracción de la misma al yo, pero por vía del delirio.

Freud (2011) introduce la oposición de los conceptos de *libido del yo* y *libido objetal*, que al principio están juntas y es imposible diferenciar una de otra. Pero la división es necesaria, así la energía inviste, por un lado, al propio yo (pulsiones de auto-conservación) y otra energía inviste a los objetos (pulsiones sexuales). Laplanche y Pontalis (2010), indica que “existe un equilibrio energético entre estos dos modos de catexia, disminuyendo la libido objetal cuando aumenta la libido del yo, y a la inversa” (p. 212).

Para comprender como el Yo establece alguna relación de objeto, se va a recurrir primeramente a definir ¿Qué es la identificación? En aproximación a este término se puede decir que la identificación no es una simple imitación, sino más bien la podemos definir como una apropiación que está determinada por el dominio del inconsciente.

Dentro de las obras de Freud es posible ubicar el concepto de identificación en “Psicología de las masas y análisis del Yo” escrito en los años 1920-1922. Allí, el autor hace referencia a tres modos de identificación. Freud (2011) a modo de resumen: en un primer momento, el término se asocia como la forma más originaria de ligazón afectiva y esta desempeña un papel en la prehistoria del complejo de Edipo; por lo tanto, esta primera ligazón ocurre antes de toda elección de objeto y siempre estará presente en todas las relaciones ulteriores que se establece entre el sujeto y los objetos. En segundo lugar, Freud sostiene que existe un tipo de identificación mediante la cual se sustituye a una ligazón libidinosa de objeto por la vía regresiva, introyectando un rasgo del objeto en el yo.

Luego, Freud (2011) sostiene que “la identificación es siempre posible antes de toda elección de objeto” (p. 2585). También agrega que; “la identificación aspira a conformar el propio yo análogamente al otro tomado como modelo” (p. 2585). Entonces, el niño no se identifica a sí mismo, sino que son los otros los que lo identifican desde su deseo, adquiriendo así materialidad simbólica. Antes de que el niño logre percibirse como esa unidad a la que llamamos Yo, el infante es identificado desde los significantes que le van a otorgar un lugar en el deseo del Otro. Es decir, que el proceso identificatorio cumple una función importante en cuanto a la constitución del Yo, del Súper-Yo, del Ideal del Yo y de la identidad.

Ante todo, debemos aclarar que los sujetos, y en particular los niños, primero deben *identificar* los objetos del mundo que los rodea, y a partir de allí, cabe la posibilidad, de que logren *identificarse* con algunos de ellos. Es decir, antes de elegir un objeto para identificarse, deben poder captarlos y registrarlos.

Por otra parte, existen dos tipos de identificaciones: la identificación primaria y la identificación secundaria. En la identificación primaria todavía no hay elección de objeto, por lo tanto, no hay investidura de objeto. Con posterioridad se desarrolla la identificación secundaria, en la cual existe un proceso regresivo y se establece una relación de objeto propiamente dicha.

La *identificación primaria* proporciona la matriz simbólica de las futuras identificaciones, y es intrusiva, directa e inmediata como dice Freud, es decir, impuesta por esos otros significativos para el infante. Ellos marcan con huellas simbólicas que son determinantes para todo el futuro de la estructuración del sujeto (Bazzano, 2013).

La *identificación secundaria* encuentra su lugar en la resolución del complejo de Edipo y con la identificación sexual. Son regresivas puesto que retrotraen las investiduras localizadas en los objetos hacia el yo. El niño se identificará secundariamente con los objetos primordiales para constituir su Yo Ideal y su Ideal del Yo. Puntualizando distintos momentos lógicos, señalaremos las diferencias que existen entre las identificaciones secundarias, a saber; la identificación narcisista que instaura el Yo Ideal, las identificaciones a rasgos de los objetos primarios que

son abandonados, producidos en la declinación del Edipo, dando lugar al Ideal del Yo y las identificaciones que se instituyen en los grupos o masas (Bazzano, 2013).

En este sentido, en “El Yo y el Ello” escrito en el año 1923, Freud (2011), empieza a reflexionar que aquella sustitución de una investidura de objeto por una identificación acontecida en la melancolía, también sucedía con frecuencia frente a la pérdida de un objeto de amor. Así sostiene la idea de que existe una alteración por identificación en el Yo; “una reconstrucción del objeto en el Yo” (p. 2710). Lo significativo es la teoría que propone al afirmar que “el carácter del Yo es un residuo de las cargas de objeto abandonadas y contiene la historia de tales elecciones de objeto” (p. 2711).

Freud (2011) despliega también, en este artículo, el papel inevitable de las identificaciones secundarias en la estructuración del Superyó. Su formación es contemporánea a la culminación del Edipo, puesto que el niño debe renunciar a la satisfacción de sus deseos edípicos y transforma estas investiduras operadas sobre los padres, identificándose con ellos e interiorizando la prohibición.

En síntesis, en la identificación primera hay una elección narcisista de objeto y se produce la regresión por la pérdida del mismo, y existe también una ambivalencia respecto del objeto. En la segunda, el objeto debe ser resignado y el Yo se entrega en reemplazo del objeto incestuoso. De este tipo de identificaciones es posible la estructuración del Yo y del Superyó.

A partir de esto y de todo lo descripto anteriormente, resulta necesario desarrollar uno de los conceptos freudianos más importante: la *pulsión*. Freud (2011) en su texto “La Pulsión y sus Destinos” escritos en el año 1915, define a la pulsión como:

Concepto límite entre lo anímico y lo somático, como un representante psíquico de los estímulos que procedentes del interior del cuerpo, que arriban al alma, y como una magnitud de la exigencia de trabajo impuesta a lo anímico a consecuencia de su conexión con lo somático (p. 2041)

El recorrido que realiza la pulsión en búsqueda de la satisfacción, no es lineal ni estático, sino que es un proceso dinámico, que tiene su fuente en una excitación corporal y busca suprimir o disminuir dicha tensión por medio de un objeto, así el organismo restablece el equilibrio. Chemama (1996) da cuenta “de la hipótesis de un montaje específico, de las formas de relación con el objeto y de la búsqueda de la satisfacción”, esto quiere decir, que la relación que establece el sujeto con el objeto para satisfacer la pulsión, es algo particular y singular, porque la pulsión no tiene un objeto definido biológicamente, no está determinado por la especie y no siempre es el mismo para todos los individuos.

Masotta (2012) es muy claro al respecto y va a decir que “cuando se trata de pulsión no hay relación de determinación con respecto al objeto” (p. 181), es decir, que el objeto siempre es variable y la elección del mismo por parte del sujeto es desde su singularidad. El autor continúa hablando del objeto de la pulsión y va a decir, “es siempre lábil, se tiende al reencuentro de un objeto que ya está perdido, perdido de antemano” (p. 182), pero ese vacío puede suplirse a partir de los diferentes objetos que se encuentran en la realidad, y así el empuje pulsional encontrar una satisfacción.

Las pulsiones no son necesidades biológicas que apuntan a un objeto, sino que giran en torno a él, por medio de él pueden alcanzar la meta y siempre es variable; su meta no se limita solamente a la satisfacción, sino el recorrido que lleva la misma. En la infancia estas pulsiones son desorganizadas, independientes y parciales, son parte de la dimensión del goce. Su fuente de goce es aquel proceso repetitivo de un circuito que se origina en el interior o exterior del organismo, gira en torno a un objeto y vuelve a la misma.

El niño y el Fort Da

Freud, en sus escritos del “Más allá del principio de placer - 1920”, estudia los juegos infantiles, desde una mirada económica de la libido del sujeto y como una acción que permite obtener placer.

Freud (2011) se dedicó a observar con atención el juego de su nieto, que tenía la edad de un año y medio, dice:

Este buen niño exhibía el hábito, molesto en ocasiones, de arrojar lejos de sí, a un rincón, o debajo de una cama, etc., todos los pequeños objetos que hallaba a su alcance, de modo que no solía ser tarea fácil juntar sus juguetes. Y al hacerlo profería, con expresión de satisfacción e interés, un fuerte y prolongado "o-o-o-o", que según el juicio coincidente de la madre y de este observador, no era una interjección, sino que significaba "fort" {se fue}... El niño no hacía otro uso de sus juguetes que el de jugar a que "se iban". Un día hice la observación que corroboró mi punto de vista. El niño tenía un carretel de madera atado con un hilo... con gran destreza arrojaba el carretel, al que sostenía por el hilo tras la baranda de su cunita con mosquitero; el carretel desaparecía ahí dentro, el niño pronunciaba su significativo "o-o-o-o", y después, tirando del hilo, volvía a sacar el carretel de la cuna, saludando ahora su aparición con un amistoso "Da" {acá está}. Ese era el juego completo, el de desaparecer y volver. La mayoría de las veces sólo se había podido ver el primer acto, repetido por sí solo incansablemente en calidad de juego, aunque el mayor placer, sin ninguna duda, correspondía al segundo (p. 2511-2512).

Grosso (1995) en su texto el "Juego y estructura en la clínica con niños", nombra las interpretaciones que realiza Freud acerca del juego:

- Que el juego está en conexión a la renuncia a la satisfacción de la pulsión, al permitir que la madre se ausente sin oponer resistencia.
- La ausencia de la madre no era agradable, ni indiferente para el niño.
- El niño había convertido en juego el suceso desagradable. En este suceso el niño representaba un papel pasivo (objeto del suceso) papel que cambia por activo repitiendo el suceso, a pesar de ser penoso como juego para él.
- Los niños repiten en sus juegos todo aquello que en la vida les ha causado una intensa impresión y de este modo tratan de darle salida a la energía de la misma adueñándose de la situación.

Puede decirse que el mismo Freud sitúa en esta experiencia, la importancia del lenguaje en la vida del niño porque este le permitía elaborar la experiencia traumática. Mediante este juego el niño inventa el símbolo relacionado con la ausencia de su madre y reemplaza al objeto real por el significante. Esto da cuenta de la importancia de lo simbólico como organizador y posibilitador.

Freud en su texto “El poeta y los sueños diurnos” escrito entre los años 1907 - 1908, define al juego como:

La ocupación favorita y más intensa del niño es el juego. Acaso sea lícito afirmar que todo niño que juega se conduce como un poeta, creándose un mundo propio, o, más exactamente, situando las cosas de su mundo en un orden nuevo, grato para él. Sería injusto en este caso pensar que no toma en serio ese mundo: por el contrario, toma muy en serio su juego y dedica en él grandes afectos (2011, p. 1343).

Ahora bien, el niño que juega crea un mundo fantástico, pero sabe muy bien diferenciarlo de la realidad. Freud (2011) expresa que en el jugar infantil, además de estar acompañado de una intensa impresión, el niño necesita apoyar su imaginación en objetos tangibles, es decir, que sean visibles en el mundo real.

Winnicott es el creador del concepto de objetos transicionales, que se ubican en lugar intermedio de ilusión entre el mundo interno y el mundo externo, entre el bebé y la madre. La función de estos objetos transicionales es que ayudan al niño a desarrollar su capacidad de tolerancia a la frustración, donde al momento de la ausencia materna, el niño con ayuda del objeto puede elaborar la angustia y empezar a diferenciarse como un yo separado de la madre.

Goldenberg (2006) propone pensar que el niño auto crea un juego para elaborar la partida de la madre, “El carácter de auto creado revela el aspecto de invención, de radical singularidad en la constitución del sujeto, y así el juego enlaza lo simbólico, los significantes: Fort – Da, (...) respondiendo al agujero que deja la ausencia de la madre” (p. 102).

Desde la perspectiva del psicoanálisis, “el psicoanalista del niño debe ser al mismo tiempo capaz de escuchar, pensar, sentir y jugar libremente con su paciente”¹ (Rodríguez, 2004, p. 1851).

Para culminar, diremos que para el psicoanálisis el acto de jugar da cuenta de las operaciones que causan y producen al sujeto. No se trata de un aspecto madurativo, del desarrollo, ni de tendencias de adaptación del niño a la realidad, sino de un tiempo de subjetivación dependiente de la estructura del lenguaje.

Neurosis Infantil y Neurosis de la Infancia

En la clínica psicoanalítica, se intenta buscar cuales son los factores causales de las manifestaciones sintomáticas que presenta el sujeto en el momento de la consulta, en tal sentido, se parte de la idea que para comprender la neurosis del adulto se debe pensar en la neurosis infantil de este sujeto, es decir, que la neurosis parte desde la infancia.

Es necesario detenernos en delimitar y diferenciar dos conceptualizaciones freudianas, las neurosis de la infancia y neurosis infantil. Piro y Romé (2013), realizan un recorrido teórico en las obras de Freud para llegar a diferenciar a estas categorías conceptuales, vamos a partir de la hipótesis: “neurosis en la infancia como categoría clínica y neurosis infantil como aquella reconstrucción efectuada en el análisis de un adulto, el núcleo infaltable de los síntomas infantiles que sirve de antecedente necesario a la estructura de la neurosis” (p. 244).

La diferenciación entre ambas radica en el factor tiempo retroactivo. El termino neurosis de la infancia se refiere a aquello que ocurre y se expresa en temprana edad y que es constitutivo de lo infantil. Por otro lado, la neurosis infantil se inscribe

¹ Rodríguez, 2004, p. 1851, texto original citado por el autor: Le psychanalyste d'enfants doit en même temps pouvoir écouter, penser, sentir et jouer librement avec son patient.

en un segundo momento y se refiere a aquello existente en los años adultos, pero que opero allá. Entonces, sería aquella operación que se efectuó en un antes y que tiene directa relación con un padecimiento actual; porque en los años infantiles ya se encuentran las manifestaciones sintomáticas que estarán presentes en la vida del sujeto.

Anteriormente se han desarrollado las ideas fundamentales que propone Freud para la conformación del aparato psíquico, donde se observa que éste no es algo que nos es dado desde el nacimiento, sino que se constituye mediante la relación del niño con el mundo y con los otros. Y volveremos a retomar el desarrollo de la vida sexual infantil y el camino de la pulsión en estos años, para comprender las diferencias entre neurosis infantil y neurosis de la infancia. Piro y Romé (2013) sostienen que “los saberes infantiles, las teorías que el niño crea y desarrolla, no son teorías abstractas que desaparecen sin rostros: son, por el contrario, la matriz de la futura neurosis del adulto” (p. 247). Es decir, que en estos años se juega la matriz simbólica de los futuros síntomas que aparecen en la vida adulta del sujeto. Freud (2011) cuando realiza el análisis del caso del hombre de las ratas, en el apartado de la sexualidad infantil, deja explícito que “no solamente constituye el comienzo de la enfermedad, sino que nos confronta con la enfermedad misma” (p.1444); además, en este texto propone el concepto de neurosis infantil para referirse a la reconstrucción hecha en el análisis del adulto.

Por un lado, la neurosis de la infancia son las manifestaciones sintomáticas que realiza el niño para resolver algo del complejo de Edipo y el complejo de castración, acompañada ambos con la función paterna, como lo es en el caso de la fobia infantil en Juanito. Algunas neurosis de la infancia son “episodios reguladores del desarrollo” (Piro y Romé, 2013, p. 259) que inicia y finaliza en la infancia porque permite resolver algo, y en cambio otras, que siguen su desarrollo en los años ulteriores.

Es importante realizar un análisis de los años infantiles, porque el atravesamiento de ellos no es indiferente a la enfermedad adulta, sino que en la reconstrucción exhaustiva que realiza un sujeto en análisis, no solo nos va a llevar

a encontrar y comprender el núcleo de los problemas, sino que también hallaremos la solución misma.

La expresión neurosis infantil, es empleada para designar el punto de fijación, origen inconsciente de la neurosis del adulto, de la que sólo se tendría conocimiento retrospectivamente (...) mientras que la neurosis de la infancia son las manifestaciones clínicas del momento de la infancia (Piro y Romé, 2013, p. 258 – 259).

Freud (2011) en su conferencia XVII titulada como “el sentido de los síntomas” señala “que todo síntoma posee un sentido y se halla estrechamente enlazado a la vida psíquica del enfermo” (p. 2282), por ello, cada síntoma neurótico es propio y singular en cada sujeto, ya que cada uno lo significa según la disposición que tiene en el inconsciente y de las escenas vividas en la infancia.

Luego en su conferencia XXIII Freud (2011) va hablar sobre “las vías de formación de los síntomas”, en la cual formula la hipótesis que “cuando en una de las fases más avanzadas de la vida surge la neurosis, nos revela siempre el análisis que se trata de la consecuencia directa de una dolencia infantil del mismo género” (p. 2349). Los síntomas que podemos encontrar en la vida adulta, como aquella formación donde lo pulsional del sujeto encuentra su satisfacción guarda una íntima relación con sucesos de la vida sexual infantil del mismo; donde la libido produce una regresión a las edades tempranas donde ha quedado fijada, entendiendo que en el curso del desarrollo se van produciendo modos de satisfacción que encuentra el sujeto y que producen huellas mnémicas para la posterior formación de los síntomas.

Capítulo 2: La Infancia en Lacan

La consideración de la imagen

Lacan (2008) en su texto "El estadio del espejo como formador de la función del Yo (*je*) tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica", escrito en 1949, hace uso de una serie de fuentes y referencias como ser la psicología comparada, la psicología de la Gestalt, la fenomenología y la filosofía, etc.

Entre los seis y dieciocho meses el niño muestra un interés por su imagen corporal frente al espejo. Dicho acontecimiento es un acto estructurante del psiquismo, ya que se produce una unificación de la imagen del cuerpo fragmentada anteriormente (Lacan 2008).

A los seis meses, el infante carece todavía de coordinación motriz, pero tiene un marcado interés por la imagen del otro, en particular por su rostro. De aquí se llega a deducir que, en el humano, la imagen del cuerpo del otro antecede a la propia; el niño da cuenta de reconocer primero el rostro del Otro en los primeros cuidados (Gómez, 2012). Por lo tanto, el reconocimiento de la propia imagen especular ocurre en relación a este.

“El sujeto se adelanta en un espejismo a la maduración de su poder... esa forma es más constituyente que constituida” (Lacan, 2008, p. 100). Idea que nos demuestra que la imagen del sujeto se anticipa respecto del control y manejo preciso de su propio cuerpo. El júbilo que presenta el niño y domina esta escena, es un signo de reconocimiento de su imagen especular en un momento en que se encuentra sumido en la dependencia absoluta del otro.

Manifiesta la matriz simbólica en la que el yo [*je*] se precipita en una forma primordial, antes de objetivarse en la dialéctica de la identificación con el otro y antes que el lenguaje le restituya en lo universal su función de sujeto (Lacan, 2008, p. 100).

Este acontecimiento produce un antes y un después en la estructura psíquica, se constituye el Yo como matriz simbólica que viene a dar unidad y que a partir de

ahí se sitúa un sujeto en vías de desplegarse; “lo que ocurre en el estadio del espejo determina y forma el yo humano” (Masotta, 2012, p. 57).

El estadio del espejo, es “una identificación, en el sentido analítico, es decir, la transformación producida en el sujeto cuando asume una imagen, dando como resultado un *imago*” (Lacan, 2008, p. 100), y se debe entender por *imago* a “una representación inconsciente hecha de imágenes infantiles” (Gómez, 2012, p. 19), cuya incidencia en el desarrollo del sujeto determina tanto su personalidad como las relaciones con los semejantes.

La *imago* se “configura con las primeras relaciones intersubjetivas reales y fantaseadas en el ámbito familiar” (Gómez, 2012, p. 19), es decir, que estructura la historia psíquica del sujeto. Por otro lado, es importante comprender el término *imago* como representación del padre o de la madre, que se fijan en el inconsciente del sujeto y orientan ulteriormente la relación con los otros (Chemama, 1996). La imagen en el espejo que el niño capta está basada en la de un Otro; por ello, Lacan dice que el Yo se constituye por alienación. Es el reconocimiento del Otro lo que le permite al sujeto situarse en relación a su propia imagen y en relación a los otros:

La función del Estadio del Espejo se nos revela entonces como un caso particular de la función de la *imago*, que es establecer una relación del organismo con su realidad, o como se ha dicho, del mundo interno con el mundo externo (Lacan, 2008, p.102).

Además, Lacan (2008) propone que a partir de la imagen especular se origina el *Yo-Ideal*, la construcción de su propia imagen es el soporte de la identificación primaria del niño con su semejante y además será fuente de todas las identificaciones secundarias. Podría definirse al Yo Ideal como “Formación psíquica perteneciente al registro de lo imaginario, representativa del primer esbozo del yo investido libidinalmente” (Chemama, 1996, p. 458).

Los Tres Tiempos del Edipo

El Edipo cuenta con tres tiempos lógicos; los cuales no son cronológicos ya que no hay un período estipulado para el inicio y culminación del mismo. Dependen de la subjetividad y de los tiempos propios de cada uno.

En el Seminario 5 “Las Formaciones del Inconsciente”, Lacan plantea la cuestión del padre y dice: “la metáfora paterna concierne a la función del padre” (2010, p.165). Para el psicoanálisis, la función paterna supone un lugar vacío y necesario a ocupar, que puede estar representado por distintas personas y de diversas maneras. Además, es un lugar que nunca está subjetivamente dado por adelantado, sino que se debe construir y conquistar. Debemos tener en claro que la paternidad biológica no tiene nada que ver con la función del padre, Tendlarz (2016) indica que “un hijo siempre es adoptado, incluso por el propio padre, porque no alcanza lo biológico, sino que tiene que añadirse un doble reconocimiento: del padre hacia su hijo y del hijo hacia su padre” (p. 30).

Lacan (2010) “la función del padre tiene su lugar (...) se encuentra en el corazón de la cuestión del Edipo” (p. 165). A partir de esto también aclara que el Edipo puede armarse aún sin la presencia del padre, “el padre existe incluso sin estar” (Lacan, 2010, p 172), no opera desde su presencia sino como un símbolo. Y es así que plantea la cuestión del padre como una metáfora, “un significante que viene en lugar de otro significante” (Lacan, 2010, p 179), que vendría a reemplazar el significante materno, cuyo significante es el Nombre del Padre. En resumen, “la metáfora materna es plantear la acción del padre sobre la madre” (Tendlarz, 2016, p. 31).

Lacan (2010) plantea que la ley de la madre es incontrolable; su deseo tiene un más allá que ubica al niño en el lugar de súbdito sometido al capricho de su madre. Es por esto, que aquello incontrolado necesita de una mediación: el Nombre del Padre viene a mediar esto sin control, privando a la madre del objeto de su deseo, es decir del objeto fálico. Para esto es necesario que la madre de lugar al padre como mediador de su capricho, y es en este punto que este puede ser reconocido o no por el niño.

Se trata, pues, del padre en cuanto Nombre del Padre, estrechamente vinculado con la enunciación de la ley, como nos lo anuncia y lo promueve todo el desarrollo de la doctrina freudiana. Es a este respecto como es aceptado o no es aceptado por el niño como aquel que priva o no priva a la madre del objeto de su deseo. (Lacan 2010, p.197).

Respecto a esto, el primer tiempo el niño está en relación al deseo de la madre; la madre desea el falo y el niño se identifica imaginariamente al falo de la madre; “es un deseo de deseo” (Lacan, 2010, p. 204). De esta forma, niño-madre se completan en este periodo, en una suerte de simbiosis donde no existe la falta, y así, el deseo del niño queda alienado al deseo del Otro. Como se mencionaba anteriormente, la ley de la madre es caprichosa, de manera que, en este periodo, la ley paterna aún no se manifiesta, pero si estaría velada.

Este tiempo se corresponde con el Estadio del Espejo, de manera que el niño va construyendo la imagen de su cuerpo. El niño constituye su yo en la identificación con la madre, es decir, con la imagen ideal que le ofrece la misma. La alienación en la constitución del Yo del niño ocupa un lugar de fundamental importancia, estando presente en la estructuración subjetiva del niño. De lo que se trata es de que el niño sea o no el objeto de deseo de la madre (Tendlarz, 2004).

En el segundo tiempo, se introduce más allá de la ley materna la ley del padre. Lacan (2010) afirma que el padre actúa como privador de la madre, siendo este punto clave en la relación Edípica: la castración y, con esto, la introducción de la ley. Esta ley paterna no interviene con su presencia, sino que más bien lo hace con su palabra.

El padre se hace presente a través de la prohibición, y ésta se pone de manifiesto ya que cae sobre la madre (para que ésta no se complete con el niño), y sobre el niño (para que no complete a la madre y deje así de “ser” el falo de la madre).

Así, el padre, por medio de la madre, quien lo establece como el portador de la ley, desprende al niño de esta relación imaginaria. Le quita la ilusión fálica, es

decir, no posee el falo por medio de su hijo y quita al niño de la identificación al falo. Lacan llama a este padre que priva, el padre todo poderoso. De esta forma, la madre pasa de ser un Otro absoluto a uno tachado, incluyendo así al niño en un orden simbólico.

Si en el primer tiempo la presencia paterna estaba en una forma velada, en este segundo tiempo, ya actúa mediada por la madre, teniendo su intervención, calidad de mensaje: “Este mensaje no es simplemente el No te acostarás con tu madre, dirigido ya en esta época al niño, es un No reintegrarás tu producto, dirigido a la madre.” (Lacan, 2010, p. 208)

El tercer tiempo es fundamental, ya que de él depende el declive del Complejo de Edipo. En esta etapa, el padre aparece como aquel que tiene el falo, no como el que es el falo, y es porque lo tiene que puede darlo, es decir, puede ser objeto de deseo de la madre. Aquí el niño pasa de ser el falo de la madre a la problemática de tenerlo y este pasaje del ser al tener, da cuenta de la operación de la metáfora paterna.

El tercer tiempo es esto – el padre puede darle a la madre lo que ella desea, y puede dárselo porque lo tiene. Aquí interviene, por lo tanto, el hecho de la potencia en el sentido genital de la palabra – digamos que el padre es un padre potente. Por eso la relación de la madre con el padre vuelve al plano real (Lacan 2010, p.200).

Así, se produce lo que Lacan denomina la declinación del Complejo de Edipo, donde por mediación del permiso concedido de la madre, obtiene del padre, aquello que trataba de conseguir a través de la madre. Aquí en esta fase lo que tiene verdaderamente el sujeto es “el título en el bolsillo” (Lacan, 2010 p. 211).

Así, se produce lo que Lacan (2010) denomina la declinación del Complejo de Edipo, donde es favorable, si el niño puede identificarse con la figura del padre como aquel que es soporte de las identificaciones del Ideal del Yo permitiendo el surgimiento del deseo, el acceso a la cultura y al mundo simbólico, de tal manera que se constituye como sujeto de la falta. El niño varón encuentra, de esta manera,

un sentido a su órgano en la identificación con el padre como aquel que tiene el falo. La niña, por su parte, tramita su falta a través de la maternidad y de la demanda de amor dirigida a un partenaire (Tendlarz, 2004).

Las tres respuestas que asume el niño frente a la castración

Cazenave, et al. (1999) el lenguaje precede al recién nacido, porque algo ya se pensó, se deseó y se habló de él de antemano. Es decir, que los padres producen un discurso sobre ese niño, lo ubican en una posición en relación a la estructura familiar, pero ésta no lo determina; ya que el sujeto toma una decisión en relación a lo que se dice de él y puede consentir o no acerca de ello. Lo importante es cómo hace cada cual para apropiarse de él. Esta idea es fundamental porque la respuesta del niño nos permite ubicar algo en relación a la estructura clínica de ese sujeto. Stoisa y Goldber “Cuando hablamos de la posición del sujeto en la estructura clínica nos estamos refiriendo a un anudamiento que puede ser o no por la vía del Nombre del Padre” (2013, p. 3).

Para el niño, el Deseo de la Madre es una incógnita que podría formularse así: DM/X. En donde la X plantea el deseo de la madre, en torno al cual vemos que son muchas las significaciones que el niño realiza. Por lo tanto, esto va a dar cuenta de las distintas posiciones del sujeto en relación al deseo del Otro y las estructuras clínicas. Tendlarz (2004) muestra las tres significaciones o interpretaciones posibles que el niño toma en relación al deseo y goce materno. Como síntoma en la neurosis, como falo imaginario de la madre en la perversión o como objeto del fantasma materno en la psicosis.

El niño como síntoma. El niño cobra valor de síntoma en la neurosis, ya que el Nombre del Padre se inscribe y limita el goce materno. “El síntoma del niño está en la posición de responder a lo que hay de sintomático en la estructura familiar” (Lacan, 2007, p. 55), es decir, que el síntoma representa la verdad de pareja conyugal.

El síntoma del niño no representa la verdad del discurso de la madre,

sino sólo en su articulación al padre; es decir, incluye la acción de la metáfora paterna (...). El niño se sitúa con su propio síntoma en el lugar de la falta de un significante en el Otro. (Tendlarz, 2004, p. 42).

En este caso, el niño muestra y da cuenta del poder de la palabra de los padres sobre él. Tendlarz (2004) indica que el discurso de los padres ejerce una acción sobre el niño, es decir, que éste último repite lo que escucha, pero lo hace de una manera electiva. Por lo tanto, cada sujeto se posiciona frente a lo que escucha y construye de manera particular su propia historia. Cuanto más pequeño es este sujeto infantil puede llegar a vislumbrarse más claramente el efecto de alienación en el Otro de su propio discurso.

Además, es importante recordar que para que esto suceda, es necesario que el significante Nombre del Padre sea vehiculizado por el deseo de la madre. Desde el psicoanálisis al hablar de (padre – madre) se hace referencia a las funciones que son las que permiten dar un lugar a este niño “lugar simbólico”.

El niño como falo de la madre. El niño se encuentra identificado con el falo de la madre, lo cual nos indica que está del lado de la perversión, por lo que la falta en el niño queda obturada. De esta forma, el niño se vuelve instrumento del goce del Otro, donde no hay metáfora sino goce ligado al falo (Tendlarz, 2004).

Cuando la distancia entre la identificación con el ideal del yo y la parte tomada del deseo de la madre no tiene mediación (la que asegura normalmente la función del padre) el niño queda expuesto a todas las capturas fantasmáticas. Se convierte en “objeto” de la madre y su única función es entonces revelar la verdad de este objeto (Lacan, 2007, p. 55-56).

El objeto causa del deseo de la madre queda referido únicamente al niño y es éste quien sutura la falta fálica materna al nivel del tener. La madre no se pone en juego como mujer con su deseo referido al hombre, es decir, que ella no se presenta dividida para el niño; “punto nodal aquí es la relación que la madre tiene con su propia castración” (Grosso, 2014, párrafo 18).

“la castración materna, implica que la madre se encuentra dividida entre lo que ella es como mujer en su relación con el padre, y el papel que ella desempeña como madre en la relación con el niño. De este modo tanto el niño como el padre encuentran un lugar en tanto causan esa división (Salman referido en Grosso, 2014, párrafo 23).

El niño como objeto del fantasma materno. El niño en la psicosis ocupa este lugar. En dicha estructura clínica se encuentra forcluido el Nombre del Padre, es decir, que este significante ordenador de la cadena significativa no existe e imposibilita la entrada al orden simbólico. Por ello, la “exclusión de la función del Nombre del Padre revela que no se ha metaforizado, no se ha sustituido el Deseo de la Madre” (Stoisa y Goldber, 2013, p. 3).

Además, la falta del significante Nombre del Padre impide el anudamiento de la cadena significativa, y el sujeto es incapaz de ser representado por otro significante, “esto se revela claramente cuando el significante retorna en lo real, es el desencadenamiento o el desanudamiento en la psicosis con los fenómenos tales como trastornos del lenguaje, alucinaciones, delirios, etc” (Stoisa y Goldber, 2013, p. 3).

Hay una identificación absoluta entre el niño y su madre, donde la metáfora paterna no cumplió con la función de separar al hijo del goce materno, de esta ley caprichosa; y así, el niño queda identificado al objeto de goce del fantasma materno, impidiendo que se produzca en el sujeto la falta y la emergencia del deseo, es decir, que no hay división subjetiva.

Alienación y Separación

Lacan (2015) el sujeto deviene como tal a partir de su encuentro con el Otro. Este camino hacia la humanización se produce a partir de las operaciones de causación del sujeto, la alienación y la separación, que están necesariamente unidas y permiten la constitución de la subjetividad.

La operación de alienación-separación viene a dar cuenta de la relación dual del sujeto con el Otro, la cual se caracteriza por ser asimétrica. Lacan (2015) “la relación del sujeto con el Otro se engancha toda en un proceso de hiancia” (p. 214).

Cuando nace, el sujeto mismo se encuentra ligado a ciertas coordenadas significantes, es decir, algo ya se ha dicho y deseado acerca de él, es en el encuentro con este deseo que se transmite por las vías del significante que el ser parlante devendrá en un sujeto humano.

La alienación inscribe al sujeto en el lenguaje y en la cadena significativa, lo que produce que el mismo ingrese al campo del sentido. Además mediante ella el sujeto se constituye a través de la identificación con el semejante, es decir, el Otro.

Lacan (citado en Cazenave et al., 1999) permite situar a la alienación como identificación primaria, identificándose el sujeto con la insignia S_1 , que representa al significante amo. Así también, el sujeto se funda en el campo de una pérdida que como tal involucra la inscripción del intervalo, la misma es la expulsión, que permite la división del sujeto como efecto de la cadena significativa.

Por eso en lo unario propiamente dicho no hay alienación significativa;
para hablar de ella no basta con que el significante venga del Otro.
Solo hay alienación, hablando con propiedad, en el tiempo II, cuando
hay S_1 - S_2 (Miller 1999, p. 36).

Un sujeto para entrar en la cadena de significantes debe alienarse a los que le vienen del Otro, lo cual le dará un sentido e implica una elección forzada (pues es esto o el quedar fuera del sentido).

El sujeto cae bajo la marca del S_1 . Elegir el sentido implica quedar mortificado por el significante y se hace necesario recurrir a los objetos de la pulsión, que vienen a reparar esa pérdida constitutiva. La alienación, entonces, implica una adhesión incondicional al pensamiento ya pensado por Otro. Da cuenta de una modalidad de relación que se basa en la identificación. Constituye una dimensión de la vida humana en la cultura y es una de las formas posibles que adopta, con diferentes contenidos, el lazo social. (Cazenave et al., 1999)

En la alienación el sujeto está representado en el Otro por S1, y esto hace que sea solicitado por efectos de sentido. En la separación, en cambio, no está representado en el Otro del significante sino que se ubica por su falta (Miller, 1999, p. 165).

Lacan (2015) afirma en el Seminario XI:

Ilustremos esto con lo que nos interesa, el ser del sujeto, el que está aquí del lado del sentido. Si escogemos el ser, el sujeto desaparece, se nos escapa, cae en el sin-sentido: si escogemos el sentido, éste sólo subsiste cercenado de esa porción de sin-sentido que, hablando estrictamente, constituye, en la realización del sujeto, el inconsciente (p. 219).

Cuando el niño queda representado por un significante con sentido (S2) el sujeto del inconsciente queda elidido tras ese sentido. La alienación reside en la división del sujeto e implica que el sujeto aparece por un lado como sentido y por otro desaparece bajo ese mismo sentido, desaparece, esto es, se *afanisa* (Lacan, 2015).

Por su parte, la separación hace referencia a la relación del sujeto con el Otro como deseante y en el intervalo existente en la pareja significativa S₁- S₂. e inscribe una pérdida, un vacío, una falta. Dicha operación surge de la confrontación directa con el vacío, donde el sujeto se vuelve objeto en la medida en que se aísla la parte vacía del Otro y se inscribe la falta en el Otro.

A partir de la preexistencia de Otro primordial se produce la inclusión del sujeto en la cadena significativa por la operación de alienación y, luego, a partir de la operación de separación, con la inscripción de la falta se constituye el objeto *a* (Tendlarz, 2016, p. 34).

La separación supondrá que el sujeto se inscriba, no ya como falta en ser, sino como pérdida. En el Seminario XI (2015) define la separación del siguiente modo:

El sujeto encuentra una falta en el Otro, en la propia intimación que ejerce sobre él el Otro con su discurso. En los intervalos del discurso del Otro surge en la experiencia del niño algo que se puede detectar

en ellos radicalmente -me dice eso, pero ¿pero qué quiere?-. Este intervalo que corta los significantes, que forma parte de la propia estructura del significante, es la guarida de lo que, en otros registros de mi desarrollo, he llamado metonimia. Allí se desliza, eso que llamamos el deseo. El sujeto aprehende el deseo del Otro en lo que no encaja, en las fallas del discurso del Otro (p. 222).

Si el niño hasta ahora ha sido marcado por los significantes el Otro, que le han dado sentido, aquí encuentra la manera de no quedar condenado a ese sentido del Otro, pues percibe los resquicios del deseo. Entonces tenemos al niño enfrentado al enigma del deseo del Otro, al “me dice esto pero... ¿Qué me quiere decir?”. El niño se encuentra con la falta del Otro al toparse con que no todo el sentido de lo que se dice puede ser captado, con lo que surge un descompletamiento del Otro.

El conjunto vacío que representa al sujeto, en algún momento, entra en relación con el Otro. Es un momento de intersección, a través de esa insignia que será el S1 y que va a responder al ¿Qué soy?, es decir, sirve para identificarse y ese significante llamará a otros que constituirán la cadena. Lo que resulta de ambas operaciones es que se produce una confrontación o relación entre el sujeto tachado y la falta en el Otro ($S \leftrightarrow A$) (Miller, 1999) produciéndose la repuesta que el sujeto da a la pregunta ¿Que quiere el otro?, ¿Qué soy para el Otro?.

Si esto no ocurre la operación de separación no se inscribe y la extracción del objeto *a* se vuelve inoperante. El objeto *a* es causa de deseo, pura consistencia lógica porque nombra un vacío, una ausencia, y se inscribe en el lugar de la falta. Lacan (citado en Tendlarz, 2016), da cuenta de los orificios corporales como bordes de las zonas erógenas en donde se sitúan los objetos pulsionales (oral, anal, mirada y voz) articulados a una pérdida. Podemos decir que, el objeto *a*, simboliza o representa los pequeños objetos perdidos.

Lo evolutivo y la estructura en la Infancia

Si bien no podemos desconocer que son innumerables los autores que desarrollan el tema de la infancia, desde diferentes perspectivas, por ello, es preciso

realizar algunas diferenciaciones, que nos permitan comprender la modalidad de trabajo que se tendrá en cuenta en esta investigación.

Desde una perspectiva evolutiva, Faas en su libro “Psicología del desarrollo de la niñez” (2017), refiere que entre los 6 – 11 o 12 años, se da la llamada “tercera infancia” que se caracteriza por el inicio de la escolaridad, la salida del egocentrismo para pasar al socio-centrismo, donde se produce una intensificación de las relaciones sociales que el niño empieza a experimentar a partir de su encuentro con los otros externos al mundo familiar, que hasta antes eran desconocidos para él. Esto provoca que el niño empiece a otorgar un valor significativo a esos nuevos vínculos; además el niño empieza a construir conductas pro-sociales como ser la: cooperación, altruismo, empatía y solidaridad.

Por otra parte, el psicoanálisis tiene una postura que, si bien no desconoce lo evolutivo, su orientación está marcada por la presencia de la estructura significante. Para comprender al individuo, debe aclararse que no se tienen en cuenta sólo los tiempos cronológicos, sino los tiempos lógicos donde se producen operaciones que causan y producen al sujeto. Miller (2010) “pone en evidencia que en el campo del lenguaje no se trata de un proceso objetivo con respecto al ser humano, de una simple maduración, como en las plantas” (p. 7).

Lo infantil es un concepto entendido por el psicoanálisis como un momento de estructuración del psiquismo, que considera al sujeto como un sujeto del inconsciente. Es decir, que el mismo no es tomado aquí en el sentido de insuficiencia, momento del desarrollo o alguien de poca edad solamente.

La categoría conceptual de que es un niño, no es propia del psicoanálisis. Pero es necesario realizar un abordaje de dicho concepto, el cual fue cambiando a lo largo de la historia. El concepto de niño, es una construcción social que varía de acuerdo a la época y a la cultura, por lo tanto, cada sociedad definirá qué es ser un niño y lo posicionará en algún lugar dentro de la estructura social. Fernández (2006), la cultura construye todo el tiempo su idea de niño y las relaciones que éste va establecer con su entorno.

El niño es un objeto de la cultura, no pertenece al orden natural. La cultura tiene por función metabolizar la naturaleza. El niño, hecho de la naturaleza, es metaforizado culturalmente, y se produce como objeto cultural, objeto de múltiples saberes y prácticas. Sabemos que más y más saberes sobreviven hoy gracias a este objeto infancia, objeto que concentra valor de mercado (Antelo, 2006, p. 106)

Aries (1973) en su libro “El niño y la vida familiar en el antiguo régimen” muestra como la sociedad a lo largo del tiempo fue transformado la mirada acerca de la infancia.

En la sociedad medieval, no existía una clara representación acerca de la infancia solo “se reducía al período de su mayor fragilidad, como la cría del hombre no podía valerse por sí misma” (Aries, 1973, p. 10). El niño era considerado un adulto pequeño, carecía de derechos y no era valorado, se lo definía como un adulto inmaduro, donde la única diferencia con el resto de la sociedad era el tamaño de su cuerpo, el cual era reducido y, por ende, incapaz de realizar trabajos forzosos. Por ello, cuando este individuo maduraba físicamente se convertía en un “hombre joven” (p.10) porque ya era capaz de realizar trabajos juntos con los adultos.

La familia era operativa conservaba el patrimonio, transmitía un oficio y mantenía el linaje, “no tenía una función afectiva” (p. 11). En este tiempo la educación “fue obra del aprendizaje, gracias a la convivencia del niño o del joven con los adultos, con quienes aprendía lo necesario ayudando a los mayores a hacerlo” (p. 10). Es decir, que la escuela no era un espacio de socialización.

Ya a finales del XVI se piensa al niño como débil e inocente, reflejo de la pureza divina. A finales del siglo XVII aparece el “infanticidio tolerado” (p.18), no estaba permitido el crimen de matar a un niño pero se realizaban practicas donde se dejaba o ayudaba a morir a los niños que no eran deseados (Aries, 1973).

Principios del siglo XVIII, nace la escuela como ámbito de formación y educación. El niño sale del anonimato y se lo introduce en la vida familiar. “La familia se ha convertido en un lugar de afecto” (p.12), los padres comienzan a interesarse

por la educación de sus hijos, provocando así que la dinámica familiar empiece a construirse en torno al niño.

El concepto de niño surge en la modernidad, como resultado de una progresiva construcción socio-cultural. A partir de allí, la infancia adquiere un lugar privilegiado y pasa a ubicar un lugar central en las familias y la sociedad.

Finales del siglo XIX y hasta la actualidad, surge un nuevo discurso alrededor de los niños “comienzan a ser necesarias las leyes protectoras de la infancia y a ser valorizada como un bien, como capital humano de una nación, semilla del porvenir” (Antelo, 2006, p. 109). Siendo así que en el año 2005 en la Republica Argentina surge la Ley de la “Protección integral de los derechos de niñas, niños y adolescente”, donde el concepto de niño se refiere a un sujeto de derecho, en pleno desarrollo y que su opinión va a ser tenida en cuenta.

En la sociedad moderna empiezan a surgir las investigaciones en torno a la infancia y sus problemáticas. Y a lo que respecta con este trabajo de investigación, a continuación vamos a desarrollar la perspectiva que tiene el psicoanálisis en relación al trabajo con niños.

Miller (2010) en su texto “Desarrollo y Estructura” afirma que, en el trabajo con niños, siempre predominó cierta perspectiva de desarrollo, que buscó el establecimiento de una cronología para explicar los traumas de origen temprano que tenían permanencia en la vida adulta. Es decir, el carácter determinante de algunos acontecimientos vividos por el sujeto en los primeros meses o años de vida. De manera que está presente la idea de que al final de la infancia existe un sujeto acabado luego de cumplir todas las etapas. Frente a lo cual Miller (2010) dice “el desarrollo cede su lugar a la historia” (p. 7), es decir, no se trata de aspectos madurativos, ni del desarrollo solamente, sino de un tiempo de subjetivación dependiente de la estructura del lenguaje

Lacan (referido en Miller, 2010) subraya que, en el ser humano, al estar inmerso en el campo del lenguaje, no se puede abordar el desarrollo como si se tratara de una simple maduración o una diferenciación progresiva, es decir, como

un proceso objetivo. Así realiza una primera oposición Desarrollo vs Historia, esta última implica al proceso de maduración del organismo y lo que cada sujeto pueda significar del mismo, es decir, cada uno le va a dar un sentido o varios sentidos particulares a cada hecho objetivo, “así el mismo hecho objetivo, puede recibir sentidos distintos según los sujetos” (Miller, 2010, p. 8).

Entonces es la historia la que toma el lugar del desarrollo, puntualizando analíticamente no sobre los hechos que ocurren sino sobre las vivencias conscientes e inconscientes, reales y fantaseadas que producen la singularidad de los sujetos. Es el sujeto que subjetiva su historia, que historiza su pasado y da significación a lo que le ocurre.

El desarrollo no se niega, pero no incluye al sujeto, pues es igual para todos y únicamente marca el funcionamiento evolutivo lineal cronológico; mientras que la historia no es igual para todos pues la subjetivación hace la diferencia, ya que va a depender de cómo cada sujeto responde a lo que lo acontece y de cómo cada uno cuenta su propia historia.

Miller (2010) realiza una segunda oposición que es Desarrollo vs Estructura. Por lo cual es importante diferenciar el tiempo cronológico del tiempo lógico, el primero hace referencia al tiempo métrico de duración y esto supone que hay un principio ordenado a un final y que hay una sucesión de elementos. Por otro lado, la dimensión lógica tiene su especificidad en los tiempos de la constitución subjetiva y refiere a cómo se organizan los elementos para que advenga un sujeto.

La psicología evolutiva define periodos que determinan ciertas regularidades; sin embargo, cada niño mostrará su propio recorrido; y a propósito de esto es que el psicoanálisis plantea, en oposición al tiempo cronológico, la noción de tiempo lógico. Queda demostrado que no todos los niños atraviesan las supuestas etapas evolutivas del mismo modo ni al mismo tiempo.

El tiempo lógico es una modulación temporal de la acción de la estructura durante la subjetivación en la constitución del sujeto. Las huellas mnémicas que encontramos en la historia de un sujeto por sí mismas no significan nada, es

necesario un proceso retroactivo de significación, es lo que se conoce como el après coup de Lacan, donde los acontecimientos adquieren significado en un segundo momento.

Lacan dice que la elección de estructura es una insondable decisión de ser. Insondable, quiere decir que no podemos determinar cuándo, en que momento y cómo se hizo la elección. No podemos calcularlo porque la estructura se va anudando de acuerdo a las respuestas que da el sujeto a ciertos encuentros contingentes (Cazenave, 2013 p. 12)

En la época de Freud, aparece la noción de niño siempre relacionada con la vida sexual y el paso de este por las diferentes etapas del desarrollo psicosexual. La elaboración teórica realizada por Freud, acerca del recorrido pulsional, lo lleva a afirmar que la pulsión “puede satisfacerse con los objetos de la cultura, quiere decir con cualquier cosa” (Antelo, 2006, p. 106).

Por ello, es necesario dirigirse al seminario XI de Lacan (2010) “Los cuatro conceptos fundamentales”, donde marca la importancia que se debe tener con respecto a la dimensión de la pulsión, para comprender la constitución del sujeto.

Lacan (2010) señala que la pulsión hace un recorrido circular que, partiendo de una zona corporal alrededor de un orificio (zona erógena), contornea un objeto desprendible, retornando sobre sí mismo. Sabemos que el objeto de la pulsión no es más que un vacío, un hueco, ocupable por cualquier objeto y su satisfacción siempre retorna sobre sí misma (como lo expresaba Freud con la boca que se besa a sí misma) por ende no hay relación de engendramiento entre una pulsión parcial y otra.

Las pulsiones no son las necesidades biológicas pues no apuntan a un objeto, sino que giran en torno a él y su fuente de goce es el movimiento repetitivo de ese circuito cerrado.

Es así como, el desarrollo evolutivo ocupa un lugar en la clínica con niños y se toma en cuenta, pero la etapa del desarrollo no marca la dirección de la cura, son las coordenadas simbólicas y reales en juego las que marcan al sujeto. Es decir,

que el desarrollo brinda ciertos parámetros, pero será la estructura lo que determine el comportamiento y forma de relacionarse del sujeto infantil con los otros y frente a los mismos.

Capítulo 3: La época actual y los objetos de la tecno-ciencia

Características de la Época

En los tiempos de hoy nos encontramos atravesando un periodo particular, donde predomina el consumo desenfrenado de todo tipo de objeto, el hedonismo, la cultura light, el desencanto, la satisfacción inmediata, la pérdida del compromiso, el culto a lo sexual y sujetos sin motivaciones ni horizontes, entre otras. Frente a estas características particulares de la época actual, diversos autores escriben sobre ellas, y como éstas causan efecto en la conducta de los seres humanos. En esta investigación, solo se desarrollarán algunas posturas teóricas, en tanto que el desarrollo teórico sea pertinente a la temática a trabajar.

Lipovetsky en su libro “La era del Vacío” (2000) plantea a la época actual como la era de la posmodernidad, no como una etapa distinta de la modernidad, sino más bien como lo que podría llamarse el desencanto de la modernidad. Ésta última está fundada bajo las creencias de la ciencia, la razón y las tradiciones; y la posmodernidad se ubica en una lógica distinta:

En que las búsquedas innovadoras son legítimas, en que el placer y el estímulo de los sentidos se convierten en valores dominantes de la vida corriente. En este sentido, el posmodernismo aparece como la democratización del hedonismo, la consagración generalizada de lo nuevo, el triunfo de lo anti-moral y del antinstitucionalismo (p. 105).

La cultura posmoderna se caracteriza por el individualismo, frente a esto el mercado capitalista ofrece una amplia diversificación de objetos de consumo, vendiendo la ilusión de que estos se adecúan a cada individuo particular. Se pone en marcha una cultura personalizada o hecha a medida, anulando todo punto de referencia generando así consecuencias como el aislamiento del sujeto, la emancipación y el ensimismamiento.

Los signos son innumerables: relajamiento en las relaciones interindividuales, culto a lo natural, parejas libres, profusión de divorcios, aceleración de los cambios de gustos, valores y

aspiraciones, ética tolerante y permisiva, pero también explosión de los síndromes psicopatológicos, del estrés, de la depresión. (Lipovetsky, 2000, p. 111).

Podría decirse que uno de los ejes centrales de la posmodernidad es el placer narcisista, es decir, que los sujetos priorizan su propio deseo y se pone de manifiesto que lo importante es ser uno mismo.

Freud (2011) en su texto “El Malestar en la Cultura” escrito en 1920 define a ésta como “la suma de las producciones e instituciones que distancian nuestra vida de la de nuestros antecesores animales y que sirven a dos fines: proteger al hombre contra la naturaleza y regular las relaciones de los hombres entre sí” (p. 3033). Es decir, que la civilización humana ha creado, a lo largo de la historia, bienes, herramientas o actividades como un intento de asegurar la protección y satisfacción.

Pareciera ser que el avance de la ciencia y la técnica le permite en un punto al hombre, toda o casi toda la satisfacción de sus deseos. Freud (2011), propone que el hombre ha llegado a convertirse en un “dios con prótesis” (p. 3034), que se presenta omnipotente con la presencia de sus artefactos. Estas “prótesis” tienen como fin intentar sustituir las carencias y conseguir la completud, pero muchas veces éstas, generan insatisfacción y un sinsentido en el ser humano.

Lo anteriormente descrito da cuenta de la imposibilidad de una absoluta felicidad, de un resto de insatisfacción inevitable en el propio ser humano.

La actualidad demuestra la veracidad de estos postulados, ya que los avances de la ciencia y la tecnología se tornan idealizados, siendo las “prótesis” que gobiernan la cotidianidad humana y brindan ilusiones de una beneficencia “para todos”. El discurso capitalista y el discurso de la tecno-ciencia rechazan la singularidad de los sujetos y tienden, como principio, aplicarles a todos, el mismo trato, el mismo objeto y el mismo modo de gozar.

Lipovetsky (2000) plantea que “la edad moderna estaba obsesionada por la producción y la revolución, la edad posmoderna lo está por la información y la expresión” (p. 14).

La Cultura fue modificándose con la novedosa y compleja venida de la era de la información, de la conexión, de la globalización, y con ella el culto a la velocidad, a lo efímero y a la imagen. Hoy en día, se exalta la relación con los objetos, que le permiten al sujeto enchufarse a ellos para desenchufarse de la realidad, es decir, conectarse para desconectarse de los otros.

El discurso de la ciencia proporciona el eje que prevalece en la actualidad, el afán de producir múltiples objetos para satisfacer la pulsión y es allí donde el goce aparece sin forma ni medida alguna.

Hoy existe un desfallecimiento del orden simbólico y de los semblantes que antes regían, hay una declinación del padre, que hace de la autoridad algo endeble; y así la cultura está gobernada por un vacío. Lo que genera que la existencia del ser humano este atravesada por un tiempo de carencia, de incertidumbre y decepción. Las condiciones que caracterizan a una época fomentan síntomas, comportamientos, sentimientos, ideas y modos de gozar, etc., todo ello influye en la construcción de la identidad y, además, enmarcan la vida de los sujetos.

Freud (2011) ya planteaba que la cultura es inseparable respecto de un malestar que le es inherente, no hay cultura sin malestar; pues en todo caso el malestar es un dato estructural y si bien hay un malestar inevitable, a la vez hay diferentes formas de palear ese malestar. Este autor propone que el sujeto se las ingenia para sobrellevarlo a través de ciertos “quitapenas” como lo es: el amor, la religión, el delirio, la sublimación y el uso de narcóticos; “los hombres saben que con ese quitapenas podrán escapar al peso de la realidad, refugiándose en un mundo propio que ofrezca mejores condiciones para su sensibilidad” (2011, p. 3026). Hoy podría ubicarse a los objetos tecnológicos como los nuevos “quitapenas”, que invaden a menudo la vida de los sujetos, evitando el contacto con la angustia, la castración y el encuentro con los cuerpos.

El sujeto se sirve de diferentes estrategias u objetos para resolver los problemas, la elección que realiza no es universal ni igual para todos, por lo contrario, es algo particular que cada uno elige desde lugares diversos y funciona en cada caso de una manera singular. Pero cada estrategia u objeto que uno elige trae aparejado un peligro, pues cada manera de enfrentar el malestar conlleva una forma de llevarlo al sujeto al malestar mismo.

Frente a esta cultura de consumo ilimitado, el mercado ofrece cada vez más una interminable lista de objetos que producen felicidad y placer, pero que a la vez son efímeros y se vuelven obsoletos con gran rapidez. Ubicando al sujeto en una situación de consumir siempre lo más nuevo, y el problema no está en la función que cumplen estos objetos, sino más bien que se ha convertido en un imperativo de goce, imperativos que llevan como correlato el rechazo del malestar al precio que sea, sin importar el costo alguno.

Hoy, cuando el mundo ha dejado de tener como punto de capitón al Nombre del padre, ya no aparece la cara interdicta del súper yo, sino su cara exigente que exige gozar y gozar cada vez más. “Tenemos una figura obscena del Súper Yo en tanto prohibidor, o la figura obscena del Súper Yo en tanto empuje al goce, como ser el caso de la liberación sin freno” (Laurent, 2010, p. 13).

La ciencia niega la castración, la tapa y esto provoca el rechazo a toda división subjetiva y anulación de la pérdida, que la multiplicación de objetos viene a sustituir, quedando el sujeto abierto al imperativo del goce.

Los objetos de la tecno-ciencia

Observamos que en la actualidad existe un desenfrenado consumo de objetos tecnológicos de toda clase, con la idea de construir un mundo donde "nada falte", estos están presentes desde el nacimiento de un niño, por lo tanto, podría decirse que influyen en la construcción subjetiva del mismo. Especialmente en esta investigación vamos a referirnos al término “*gadgets*” haciendo referencia a los

objetos de la tecno-ciencia, propios de la época. Cabe aclarar que, no es que antes no se consumían objetos, pero desde el lugar que se hacía era distinto a los de la actualidad, por ello cumplen funciones estructurales en muchos casos.

Para Hassan (1998) es fundamental entender que los *gadgets* son productos de la tecno-ciencia y que imponen nuevas funciones e imágenes en el consumidor. Son objetos que tienen características específicas, es decir: son automáticos, prescinden del control humano, ayudan a crear una ilusión de autosuficiencia y de dominio de lo imprevisible. Éstos provocan cierto bienestar y malestar en la vida de las personas e influyen en sus modos de relacionarse con el mundo exterior.

Gerber (2005) plantea que debe entenderse a:

Los gadgets son producidos con la ilusión de que con ellos se puede eliminar el malestar de la cultura. La impresionante e ilimitada cantidad de gadgets mantiene ocupados a los sujetos en la creencia que en alguno de esos fetiches está la felicidad negándose así la posibilidad de que algo falte; el llamado zapping televisivo resulta un ejemplo paradigmático de esto: objeto que tienen que reemplazarse a una velocidad insólita por sujetos que en la búsqueda de ese mítico objeto se aísla del lazo social (p.99).

El paradigma de la tecno-ciencia crea el espejismo de una especie de objeto personalizado e igual para todos, buscando la uniformidad; que “nacen, proliferan y desaparecen del mercado con un ritmo acorde a la velocidad de los tiempos” (Hassan, 1998, p. 3).

Por un lado, la ciencia elabora un saber universal que tenderá a ocupar el lugar del amo al que todos deben subordinarse, por el otro la técnica produce objetos para consumo masivo e impone un modo único de satisfacción para todos (Gerber, 2005, p.94).

A su vez, estos objetos ofrecen modalidades de lazos, tales como las “redes sociales” que generan relaciones que permiten reemplazar el encuentro de los cuerpos por la conexión virtual (Sinatra, 2014). Un punto importante a analizar es

que su uso permite al sujeto el contacto con los otros, cuando este se encuentra en soledad. Además, pareciera ser que el lazo social contemporáneo procede por lo escrito: Facebook, Twitter, WhatsApp, Instagram, Messenger, etc. (D. Miller, 2012).

La infancia está poblada de objetos investidos libidinalmente, pero uno de los gadgets más consumidos por los niños en esta época es la televisión, que ofrece nuevos modos de identificación. Sinatra (2014) afirma que, actualmente, los niños no se identifican con rasgos de los padres, sino de los personajes que brindan la televisión y otros objetos tecnológicos. Un claro ejemplo de esto es el modo de comunicación que emplean los niños, que no tienen nada que ver con la lengua materna y que responden al monolingüismo de la globalización.

La ciencia ha capturado el mundo por medio de la producción de un saber universal que expulsa la singularidad, la particularidad de cada sujeto y se produce una radical eliminación del Otro. “El discurso de la ciencia se está convirtiendo en el discurso del amo, relegando todas las verdades que no sean la verdad formal en el fondo (...), vivimos en un mundo regido por un orden simbólico divorciado de deseo”² (Voruz, 2014, p. 12).

Stiglitz (2015) afirma que, en la clínica con niños, el motivo de consulta frecuentemente está relacionado con la dependencia a diferentes artefactos tecnológicos. El autor presenta así sujetos afectados en tres vertientes:

- En su relación con el alimento, el excremento, la imagen del propio cuerpo.
- En su hipertrofiada relación (hasta la dependencia) con las imágenes que proliferan en las pantallas y,
- El aislamiento o desinterés en la relación con los otros.

²Voruz, 2014, p. 12, texto original traducido por el autor: Du discours de la science, est en passe de devenir le discours du maître, reléguant toutes les vérités autres que la vérité formelle au deuxième plan (...) Nous vivons dans un monde ordonné par un ordre symbolique divorcé du désir.

En efecto, en la actualidad existe un creciente aislamiento y a la vez, un aumento de la utilización y dependencia de las pantallas por parte de los sujetos. El autor se pregunta si un ser hablante se puede servir de esos objetos para el lazo social o para aislarse de él (Stiglitz, 2015).

Son objetos, que ocupan el lugar y la función de éstos es participar del circuito pulsional, como extensiones; en tanto se puede decir, que hay una satisfacción solitaria, con mayor o menor lazo con los otros, pero con sustracción del cuerpo.

“El objeto tecno-científico aplasta toda posibilidad, ya no hay posibilidad del amor, que ese amor instale un Otro, y a ese Otro, pueda alguien plantearle una demanda, una demanda de saber.” (Tarditti, 2014, p. 15). Por lo tanto, podemos decir que los objetos de la tecno-ciencia y el discurso capitalista provocan que el sujeto no quiera saber nada acerca de la castración y sobre el goce.

Arias (2014) realiza una lectura del trabajo de Trobas y advierte que estamos frente a una nueva modalidad de relación con el objeto y que esto da cuenta de una nueva forma de vivir la pulsión. El destete, es una marca que da cuenta del deseo del Otro que prohíbe, limita y es lo que permite introducir al sujeto en la dialéctica de la frustración de la demanda. Por el contrario, en el siglo XXI, hay una tendencia a adiestrar la pulsión, donde el deseo del Otro sigue las reglas del mercado y se somete a la ideología de la no frustración, se convierte en el mediador de una ley sin fallo; “lo que podría parecer una lógica de satisfacción del sujeto muestra un tipo de falta, como es la toxicomanía” (p. 19). Entonces, sucedía que antes el chupete era introducido para calmar la angustia a causa del destete; en la actualidad, los objetos de la tecno-ciencia “chupete electrónico” aparecen para obturar todo fenómeno que produzca angustia, tristeza o miedo en el niño y tienen como finalidad poner freno a la frustración e introducir la satisfacción inmediata.

Al invalidar la dialéctica de la frustración se imposibilita que la palabra ponga un límite al goce mortífero, lo que causa que la relación del niño con los otros sea totalmente débil. Cuando los objetos no están presentes el niño se angustia y reacciona con berrinches o caprichos, donde ninguna persona puede conseguir calmarlo.

Daumas (2014), en las XII Jornadas de Erinda, tituladas “El niño: entre el saber y los objetos de la tecnociencia”, trabaja sobre las identificaciones y es fundamental tenerlas en cuenta.

El primer punto a tener en cuenta, para este autor, es que debemos pensar a la época de la tecno-ciencia como aquella que viene a liquidar toda clase de experiencia, especialmente la experiencia del cuerpo. En la clínica psicoanalítica con niños podemos observar cómo, cada día, los síntomas están más caracterizados por una ruptura, evidenciando el desenganche con el Otro, el rechazo por la autoridad y que están en cortocircuito con el lenguaje (Daumas 2014). Sus consecuencias recaen sobre la constitución subjetiva, en tanto se presenta una fragilización de los lazos sociales y las identificaciones.

Entendiendo a la identificación según Lacan, Daumas (2014) propone que “es un significante del goce, o un poco más, como un signo del goce en el cuerpo del niño respecto de la representación del Otro” (p. 30). Por lo tanto, hay que prestar atención a lo que se propone como identificaciones desde la época a la vida del niño, y podríamos decir que una de las dificultades se debe a que múltiples identificaciones atrapan al sujeto.

Los gadgets proponen en la vida de los niños una vía de identificación e interceptan el goce más que el propio deseo y, de alguna manera, fijan al consumidor en un “tú eres esto; imponen el lazo imaginario y un efecto de identificación, un objeto que solo está ubicado por su utilidad” (Daumas, 2014, p. 33).

En tanto que, “los objetos de la tecno-ciencia no se preocupan por despertar saber” sino “por mantener al niño capturado, mantener al niño sin una elaboración y sin un procedimiento” (Daumas, 2014, p. 35). El autor hace referencia que podemos observar esto en aquellos juegos donde el niño pasa horas y horas jugando pero nunca hay un intento de concluir el juego, solo se trata de pasar de nivel y ni siquiera se abre un espacio interrogatorio que se cuestione la historia o trama del videojuego. Vemos como aquí el actuar se rige por las vías del objeto del discurso capitalista “pasar más y más niveles”.

Frente a las coordenadas de la época es necesario preguntarse ¿Cuál es la posición del niño en la sociedad?, por lo tanto, se hará referencia la expresión del niño producto del mercado global.

En la actualidad la acción de los hombres se rige por la política del libre mercado y la globalización, donde los medios masivos de comunicación y los objetos de la tecno-ciencia ocupan un lugar privilegiado en la vida cotidiana.

En este sentido del mercado, para Najles (2000) el niño no está por fuera del discurso capitalista, ni del discurso de la tecno-ciencia, por el contrario, es en tanto consumidor, uno de los blancos preferidos del mercado.

Para comprender la expresión del niño en la actualidad como productor del discurso capitalista, es necesario recurrir a la hipótesis de Lacan de “*el niño generalizado*”, postulada en el año 1967 en su texto: Discurso de Clausura de las Jornadas sobre las psicosis en el niño. Najles (2000) señala que la expresión niño generalizado significa tomar al ser hablante como objeto y dejarlo sin palabra, sin responsabilidad, lo que equivale a postular que para todos vale el mismo goce.

La autora considera que la hipótesis de *niño generalizado* tiene relación con la *segregación* propia de la época. El discurso de la ciencia tiene como fin en sí mismo borrar toda estructura social, por ello todas las instituciones (familia, escuela, estado, iglesia, etc.) son cuestionadas, no están más cubiertas por significantes amo y tampoco son consideradas garantes de verdad. Es por ello que nos encontramos bajo la dirección de la inexistencia del Otro y la imposibilidad del encuentro con el orden simbólico.

Asistimos al encanto del discurso de la ciencia, con la ilusión que vale para todo el mundo y que en él los hombres pueden encontrar la respuesta al malestar. Pero esta universalización está acompañada de las más feroces segregaciones. A propósito de esto Laurent comenta (referido en Najles, 2000):

El niño generalizado, producto de las variantes modernas de la segregación, segrega a su vez la muerte misma, vale decir, la

castración. Excluir el hecho de que no hay posibilidad de saberlo todo, de tenerlo todo, de decirlo todo, de no morir, de gozar de todo, eso es segregar la muerte (p. 36).

Los seres hablantes terminan transformados en objetos de consumo, es decir, en cosas intercambiables por otras cosas y que el mercado rompe los lazos sociales y arrastra a la adicción. El imperio de la ciencia y de la tecnología promueven la universalización de los seres hablantes, intentando borrar y excluir toda marca o diferencia que singularice a cada uno. Es así como el mercado, de la mano de la ciencia, destruye los lazos sociales.

En el discurso capitalista el sujeto se dirige al saber de la ciencia para pedirle los objetos técnicos para taponar la hiancia subjetiva y obturar toda pregunta sobre el ser. En este sentido, el sujeto en su falta en ser es colmado por el objeto técnico, el *gadget* (Najles, 2000, p. 20).

Se encuentra entonces un niño empujado al goce autoerótico, es decir, desconectado de su propia subjetividad y del encuentro con los Otros.

La robótica

En el año 1979 se definía al robot como “un manipulador reprogramable y multifuncional diseñado para trasladar materiales, piezas, herramientas o aparatos específicos a través de una serie de movimientos programados para llevar a cabo una variedad de tareas” (Urdiales García, 1999, p. 1). A finales del siglo XX, Encarta de Microsoft lo define como una “maquina controlada por ordenador y programada para moverse, manipular objetos y realizar trabajos a la vez que interacciona con su entorno” (Urdiales García, 1999, p. 1). En un primer momento, los robots fueron creados para realizar diversas tareas, lo que implicaba que estas sean realizadas de forma precisa, sin errores y a menor costo, pero más tarde se añade la capacidad de interaccionar con su entorno y esto les permite realizar comportamientos dinámicos, adaptativos e inteligentes.

El recorrido histórico acerca del concepto de robot y la construcción del mismo es muy amplio y antiguo. En la antigüedad se hablaba de seres mecánicos dotados de vida. En Grecia, existían figuras que se movían mediante poleas y bombas hidráulicas, donde el fin era más que nada artístico; luego la civilización árabe fue la primera en descubrir que los robots permiten satisfacer necesidades a los seres humanos. Con la Revolución Industrial se crean grandes máquinas capaces de producir en masas. Luego, con el avance en el conocimiento interno del cuerpo humano y los avances de la tecnología emergen figuras mecánicas dotadas de movimiento, las cuales eran capaces de realizar tareas, por ejemplo: escribir.

Recién en 1800 Nikola Tesla crea una máquina preparada para tomar sus propias decisiones sin necesidad de un control externo y surge el concepto de autonomía inteligente artificial. En 1940 aproximadamente gracias a la creación de la computadora empiezan aparecer las programaciones digitales que permiten una mayor integración de los circuitos, generando mayor autonomía e inteligencia en estas máquinas.

Urdiales García (1999) refiere que actualmente se considera un robot como un *agente autónomo inteligente*, cuando cumple con dos requisitos: Autonomía e Inteligencia. La *autonomía* se debe a que la máquina cuenta con un sistema de navegación propia y no necesita de una conexión física externa para su funcionamiento e *inteligencia* se considera cuando la máquina es capaz de extraer información del medio, de razonar y tomar sus propias decisiones y de seleccionar, fusionar e integrar; esto se debe a su sistema de programación que le permite una cierta dinámica en sus comportamientos.

La robótica es una rama de la ingeniería, que estudia el robot, su construcción, su programación y el uso de los mismos. Se considera padre de la robótica a Engelberger, creador de la primera compañía. Donde principalmente el consumo siempre se focalizó en la industria automovilística y en las grandes empresas de producción de masas, pero luego de los años '80 este campo se amplió hacia otros como ser la agricultura, la medicina, hacia la vida cotidiana de los seres humanos.

Urdiales García “los robots tal como se los concibe hoy en día no necesariamente tratan de asemejarse al ser humano, sino de cubrir sus necesidades de la forma más óptima posible” (1999, p. 3). Pero si bien existen dentro de este campo de la ciencia una ambición por crear un robot capaz de expresar emociones y construir su personalidad, estos son los llamados Androide del siglo XXI. Algunos consideran que los robots pueden llegar a convertirse en un complemento del alma, capaz de tomar iniciativa, de tener emociones, sentimientos y deseos, etc. (Arias, 2014).

Existen diferentes áreas dentro de la robótica, por un lado, esta la robótica industrial y aplicada, relacionada con el automatismo, donde se aplica el saber de la ciencia para diseñar y programar robots que realicen tareas de la vida cotidiana. Mientras que la robótica educativa, toma elementos de la ciencia pero el fin que persigue es por medio de esos contenidos (construcción y programación) motivar a los chicos que experimenten su creatividad y se sientan capaces de poder llevarlo a cabo.

Jiménez y Cerda (2014) destacan el valor de la robótica en el campo educativo, que tiene un gran impacto permitiendo generar ambientes innovadores para el aprendizaje. Esto implica introducir en las aulas lo que respecta a la cultura científica, la enseñanza en el desarrollo de las capacidades tecnológicas necesarias y que, por ende, la utilización eficiente de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

La robótica educativa tiene sus orígenes alrededor de los años 60, cuando un grupo de investigadores del Laboratorio de Medios del Instituto Tecnológico de Massachusetts... propusieron la construcción de dispositivos tecnológicos que permitieran a los niños interactuar y programarlos para ejecutar ciertas acciones (Jiménez y Cerda, 2014, p.8).

La robótica educativa evidencia la necesidad de motivar el estudio por las ciencias y la tecnología. Es así como “la oferta educativa se centra en la adquisición de conocimientos sólidos y habilidades en los fundamentos de las matemáticas, la

física, la química, la biología y la informática” (Barrantes referido en Jimenéz y Cerda 2014, p. 5); es decir, que la intención apunta a privilegiar el desarrollo de competencias técnicas y motivar el interés por la investigación.

La incorporación de la TIC en los ambientes educativos, permiten la implementación de nuevos modelos pedagógicos, recursos y materiales didácticos, es decir, que son un herramienta de productividad en dicho ámbito. La implementación de las mismas están relacionados con la teoría del aprendizaje significativo creada por el psicólogo Ausubel y son mediadores en la transferencia y construcción del saber. Además, se sigue considerando al sujeto del aprendizaje con un rol activo, donde él mismo va construyendo sus conocimientos y proyectos. Por otro lado, la implementación de la TIC ofrece un aprendizaje integral, donde se fomenta el estudio científico, tecnológico y de la innovación.

Las tecnologías han llegado a la educación y tienen un interés particular de “transformar el ambiente normal de aprendizaje de una clase, en una experiencia rica en actividades concretas, a la vez que los estudiantes se divierten y juegan al proponer soluciones a problemas específicos” (Jimenéz y Cerda, 2014, p. 9). La robótica educativa es un “área atractiva para el estudiante y puede generar motivaciones para seguir estudios en áreas como la ciencia, la tecnología o la innovación” (Jimenéz y Cerda, 2014, p. 13).

Una de las metodologías aplicadas para implementar la robótica en el campo educativo, es la creación de talleres de robótica dentro de la propuesta pedagógica. En ellos se privilegia que los niños/as alcancen ciertas habilidades (diseño, construcción y programación), por ello es necesario crear un ambiente de trabajo agradable, de análisis, diseño, incentivando el trabajo en equipo y de tipo experimental, brindar conocimientos técnicos, donde el educando desarrolla es “constructor de su propio conocimiento y el actor principal del aprendizaje”. Como meta se plantea la elaboración de un producto final y competencias transversales como el trabajo en equipo, la planificación, la comunicación y la creatividad.

Incorporar la robótica en la enseñanza se vuelve un recurso para brindar a los estudiantes una propuesta innovadora e integral. Se busca que los alumnos utilicen

y se expresen a través de las tecnologías de la información y la comunicación, con creatividad y sentido crítico. De este modo, adquieren las habilidades necesarias para transitar con confianza esta época en constante cambio, que puedan resolver problemas, crear oportunidades y cambiar el mundo.

Toda esta propuesta tiene su fundamento en la declaración de Budapest (1999) “para que un país esté en condiciones de atender a las necesidades fundamentales de su población, la enseñanza de las ciencias y la tecnología es un imperativo estratégico” (Jiménez y Cerda, 2014, p. 5).

Es necesario detenernos a hacer un recorrido de lo que sucede en nuestro país en relación con esta actividad.

En el año 2000 surge en Argentina una empresa llamada RobotGroup, dedicada al diseño, fabricación, investigación y capacitación en el área de la robótica, y luego en el año 2010 empieza a insertar la actividad de la robótica educativa en nuestro país.

En la provincia de Salta, en el año 2014 se crea el Instituto de Innovación y Tecnología Aplicada. El mismo se posiciona como el primer instituto que oferta sobre los talleres de robótica educativa para niños de 9 años en adelante. Está dirigido por el ingeniero Gustavo Violaz, quien manifiesta que para él fue sorpresivo el impacto que tuvo la robótica en la provincia, porque dentro de la oferta educativa que ellos tienen, el taller de robótica es el más buscado y al cual concurren personas de diferentes edades. Como se menciona anteriormente estos talleres inician para niños de 9 años, pero por la demanda se abren talleres de robótica educativa para niños a partir de 6 años.

A continuación se va explicar los momentos del taller de robótica educativa que diseñó el Instituto de Innovación Tecnológica Aplicada. Cada clase dura aproximadamente de 2 horas a 2:30. Al inicio se comienza con un video disparador que introduce al tema del día y luego se da puntualmente un contenido teórico entre cinco a diez minutos acerca de un aspecto técnico. A partir de eso, se les da a los participantes del taller un ejercicio que el mismo siempre va acompañado de cumplir

con un objetivo, por ejemplo se les dice a los chicos que hagan un auto, pero que ese auto debe estacionarse y prender las luces. En el desarrollo de la clase para cumplir con el objetivo se divide en tres, primero deben construir, luego programar y la última es el momento de prueba y resolución de las dificultades.

Se piensa que lo que atrapa a los niños de la robótica, se debe a que se les ofrece a la misma como una “actividad”, la cual se basa en el trabajo en equipo, donde los niños experimentan el aprender con otros, se les presenta un aprendizaje práctico y que vivencian que ellos son capaces de crear algo.

En el año 2018 el ministerio de educación nacional lanza el proyecto “Aprender Conectados” y “RobotLab” para que las escuelas primarias y secundarias enseñen programación y robótica, teniendo cada provincia dos años para decidir si va a enseñar como materia individual o transversalmente. Entonces en los últimos años hubo un avance de material teórico por parte del ministerio de educación nacional pero se observa que actualmente las instituciones educativas no cuentan con el material para implementar la robótica en los procesos de enseñanza.

Metodología

Nivel y tipo de Investigación

El nivel de esta investigación corresponde al descriptivo, ya que la finalidad de la misma fue conocer y describir los posibles usos que tiene el taller de robótica educativa para el caso de un niño de 9 años de Salta Capital en el año 2019. En función de ese conocimiento se efectuó una sistematización de la información a fin de responder a la pregunta de investigación sin establecer relaciones causal entre los fenómenos estudiados.

Con respecto al enfoque, se trata de una investigación de carácter cualitativo, ya que se indagó el fenómeno a investigar y sus manifestaciones, desde la perspectiva de los participantes. Es decir, que se tuvo en cuenta las significaciones que tanto los padres como el niño manifestaron desde su propia subjetividad. Así mismo, no se buscó generalizaciones o cuantificaciones de los datos obtenidos, sino que se analizó en base al estudio del caso.

Diseño de investigación

De acuerdo al enfoque cualitativo se utilizó el diseño conocido como estudio de caso de tipo único. Podemos decir que la utilización de este tipo de diseño respondió a la naturaleza del fenómeno a investigar que no puede ser abordado desde la generalidad.

Este tipo de diseño permitió que el fenómeno sea investigado, descripto y comprendido en profundidad. Además, el estudio de este caso puede resultar prototípico de otro.

Definición de conceptos centrales

Uso: El uso está dado por la actividad particular que elige realizar un sujeto sobre el objeto, es decir, dicha actividad puede ser independiente del uso convencional asociado al objeto.

Además, el uso posee por un lado, la actividad particular que se realiza sobre el objeto y, por otro, el fin que se persigue.

Taller de robótica educativa: dispositivo educativo que toma elementos de la ciencia la robótica como la programación y construcción, con el fin que el niño sea capaz de experimentar, desde lo lúdico, con dichas maquinas.

Así la integración de la robótica en los procesos de aprendizaje permite desarrollar habilidades y un pensamiento computacional aplicado a la resolución de problemas, creatividad e innovación, trabajo en equipo, capacidades expresivas y comunicacionales, así como un uso autónomo y con sentido crítico de las tecnologías.

Objeto tecnológico: en un sentido general, son productos de la tecno-ciencia, que nacen como respuesta a una necesidad a la cual el hombre quiere hacerle frente.

En un sentido estricto, desde una lectura psicoanalítica, los objetos tecnológicos en la época actual se muestran como aquellos fetiches de la felicidad, es decir, crean la ilusión de que con ellos se puede eliminar todo tipo de displacer y malestar. Es decir, que no todo objeto tecnológico tiene esta propiedad en sí mismo, sino que depende del uso que le dé el sujeto. En la actualidad los objetos que responden a esta propiedad son aquellos en los que prolifera la imagen, tales como los videojuegos, los robots, las redes sociales, el televisor, la PlayStation, la tablet, la computadora y el celular.

Participantes

La selección del caso a trabajar fue a partir de una característica peculiar en el niño, quien tiene 9 años y asistió regularmente al taller de robótica educativa del Instituto de Innovación Tecnológica Aplicada, siendo una muestra accesible y relevante pues permitió responder a la pregunta de investigación.

El mismo fue seleccionado por cumplir con las siguientes condiciones:

Residió en Salta-Capital durante el proceso de recolección de información.

Asistió de manera regular a los talleres de robótica educativa del Instituto de Innovación Tecnológica Aplicada, de Salta Capital, durante enero del año 2019.

Ha sido autorizado por sus padres a participar mediante la firma del consentimiento informado. Y consintió voluntariamente a participar.

El participante, por elección propia, se identifica con el seudónimo de Gamer09. Esto se debe a que en una de las entrevistas realizadas la investigadora le comentó al niño que en la investigación se necesita usar otro nombre no el verdadero, para resguardar su identidad y que a ella le gustaría usar uno que él elija. Por ello, él mismo elige usar una abreviación de su usuario del canal de YouTube “gamer09”.

Selección del participante.

La selección del participante comenzó en la segunda clase del taller de robótica educativa, donde la investigadora se dirigió a los padres o tutores que acompañaban a los niños a informarles sobre la investigación que realizaba para concluir sus estudios de licenciatura en psicología y los objetivos a alcanzar con la misma. Se obtuvo una aceptación de todos los sujetos informados a realizar las observaciones en el taller.

Entre la clase tres y siete se procedió a preguntarles a los padres si deseaban dar su consentimiento para que su hijo participara de entrevistas con el fin que ya se había comentado anteriormente. Al taller de robótica educativa asistieron aproximadamente entre 11 a 13 niños; de los cuales tres de ellos hacían la mitad del taller porque luego se iban de vacaciones y así como los niños que ingresaron luego del inicio de las clases, quedaron fuera de la posibilidad de participar porque no cumplían con el requisito de ser alumnos regulares.

Solo cuatro padres aceptaron de que su hijo participe en las entrevistas (F., J., M. y Gamer09). En ese momento, se acordó un lugar y horario para realizar la primera entrevista y verificar que los niños participaran voluntariamente.

Antes que suceda la entrevista me fue comunicado que F. no quería participar de la investigación, J. se ausentó en su encuentro sin informar su inasistencia y la madre en el transcurso de una clase me comunicó que se le dificultaba llevar a su hijo a los encuentros.

Finalmente, asistieron a una primera entrevista M. y Gamer09, a quienes se les explicó el objetivo de la investigación y motivo por el cual nos reuniríamos, allí ambos aceptaron a participar voluntariamente. Luego, M. no asistió a las clases siete y ocho, ni al segundo encuentro con la investigadora, y en una charla informal en los pasillos de la institución con la tutora que acompañaba al niño a los talleres comunicó razones personales por las cuales no iba a poder seguir asistiendo a las entrevistas, hecho por el cual no pudo continuarse la investigación de su caso. Quedando así Gamer09 como el sujeto para realizar el estudio de caso.

Técnica de recolección de información

Para la recolección de información, se utilizaron como técnicas: la entrevista semi-estructurada y la observación.

La *entrevista semi-estructurada* estaba compuesta por una serie de preguntas guías, que permitió explorar las diferentes dimensiones del fenómeno estudiado. Estuvo centrada en la temática que se deseaba investigar pero fue flexible, pues permitió a los entrevistados expresarse libremente sobre los temas e introducir toda otra información de interés. Dicha técnica fue aplicada tanto al niño como a sus padres.

En Anexo 2 se encuentra la guía de la entrevista a los padres y en Anexo 3, la guía de entrevista al niño.

En la presente investigación se realizaron *observaciones no participantes* de 11 clases durante el mes de enero del año 2019, donde se tuvieron en cuenta el contenido teórico y práctico de la clase de robótica, el rol docente, el discurso de los niños y las actividades de los mismos al ingresar, durante y al finalizar cada clase. Lo que permitió inferir cómo el niño seleccionado se relacionaba con otros niños, con otros adultos y con las normas de trabajo. En anexo 4 se encuentra la ficha de observación.

Contexto y Periodo

La presente investigación se efectuó en la ciudad de Salta Capital, en el taller de robótica educativa que dictó el Instituto de Innovación y Tecnológica Aplicada. El mismo, se encuentra ubicado en la calle Buenos Aires 135 edificio Palermo, primer piso oficina 102.

La modalidad del taller de robótica educativa en el mes de enero, tuvo la duración de doce clases, se caracterizó por ser intensiva, ya que los niños asistieron tres veces a la semana (lunes, miércoles y jueves de 9 a 11:30 a.m.) y el contenido teórico y práctico equivaldría a tres meses del cursado del taller de robótica educativa anual. El taller anual mencionado tiene la duración de nueve meses con asistencia de una vez a la semana de dos horas.

Los talleres de robótica educativa están destinados a niños y niñas entre 6 a 11 años de edad, y se trabaja con un grupo reducido de no más de 15 alumnos. La estructura edilicia del aula está conformada por cinco mesas, cada una de las mesas tiene cuatro sillas, una computadora y un kit de legos; en el centro del espacio del lado derecho hay una pantalla digital donde se realizan proyecciones visuales para dar las explicaciones didácticas a los niños.

Procedimiento de recolección de información

Se detallarán a continuación las actividades que se realizaron durante el período de investigación que comprende los meses de enero a marzo del año 2019.

La inmersión inicial comenzó en el año 2017, en ese tiempo la investigadora se acercó a dicha institución para tener un conocimiento profundo, y tuvo un encuentro informal con la docente de los talleres, quien brindó información sobre el objetivo y modalidad de trabajo en los talleres.

En el año 2019 se inició la solicitud formal a la autoridad correspondiente de la institución el Ing. Gustavo Viollaz, la investigadora conoció el marco institucional donde se trabajaría, explicó los objetivos y fundamentación del tema a investigar. El ingeniero accedió que la misma participara en los talleres de robótica educativa, y fue él quien se lo comunicó a los docentes y niños que asistían al taller. En anexo 5 se encuentra la autorización firmada por el Director del “Instituto de Innovación Tecnológica Aplicada” de la Ciudad de Salta Capital.

Una vez seleccionado el niño que formó parte de la investigación, se obtuvo la autorización de ambos padres firmando el consentimiento informado y la participación voluntaria del mismo.

A fin de recolectar la información, simultáneamente a las observaciones de las clases del taller de robótica educativa, se iniciaron las entrevistas al niño, las cuales tuvieron lugar en un consultorio psicológico prestado a la investigadora para realizar las mismas. Luego se realizaron las entrevistas con ambos padres, de forma individual en el mismo sitio. Cada entrevista fue programada en fecha y horario con los participantes, hubo casos que los padres no concurrieron a ellas y se procedió a reprogramarlas.

Coreografía de Análisis

De acuerdo al diseño cualitativo elegido, a medida que se recolectó los datos se fue realizando paralelamente el análisis de los mismos.

Para llevar a cabo el estudio del caso se trabajó de dos modos:

En un primer momento se realizó el relato del caso con los recortes de las entrevistas, tanto del niño como la de los padres; acompañado del relato de las observaciones de las clases del taller de robótica educativa.

En un segundo momento se llevó a cabo el análisis del caso, mediante una articulación teórica con los relatos realizados a fin de responder a la pregunta de investigación.

A la hora de efectuar el análisis del caso, se tuvieron en cuenta los siguientes puntos que fueron surgiendo de los enunciados registrados. Es decir, fueron contruidos en base a información significativa de las entrevistas y su relación con los conceptos del marco teórico. Estos tópicos permitieron a la investigadora conocer los posibles usos que tiene el taller de robótica educativa para el caso de un niño de 9 años. Los tópicos fueron los siguientes:

El Otro y su deseo

Objeto tecnológico y las relaciones sociales

Las respuestas del niño

El taller de robótica como dispositivo

Finalmente, se elaboró una conclusión con el objeto de responder a la pregunta de investigación y sus objetivos.

Dependencia

Con el fin de lograr consistencia y confiabilidad de la información, la investigadora explicitó en todo momento la perspectiva desde la cual se abordaría el fenómeno, es decir, los conceptos fundamentales del psicoanálisis. Se respetaron los criterios de selección establecidos para elegir al participante y las interpretaciones que se elaboraron se contextualizaron, estableciendo en todo momento cómo y en base a qué fueron obtenidas. Asimismo, se transcribió de manera detallada las entrevistas y observaciones para ser revisadas constantemente y lograr que estén libres de errores u omisiones.

Credibilidad

Para captar el significado de las experiencias particulares del participante y sobre todo aquellas vinculadas con el problema de la investigación, se respetaron los enunciados, comportamientos y diferentes puntos de vistas del participante a fin de no orientarlo en ningún sentido.

Se incorporaron en las conclusiones tanto aquella información que responde al problema como toda aquella que emergió de los datos. Se efectuó una triangulación de investigadores, ya que se contó con la auditoria del Director de tesis el Lic. Cesar Montellano.

Transferencia

Para asegurar la aplicabilidad de las conclusiones la investigadora describió con amplitud y precisión todos los componentes utilizados en la recolección de información, además de realizar constantes conexiones entre conceptos teóricos y las conclusiones a las que se arribarían.

Confirmabilidad

La reducción de los sesgos por parte de la investigadora quedó asegurada por el explicitación del marco teórico y la lógica utilizada para interpretar los datos.

Resultados del caso “GAMER09”

Relato de las entrevistas a los padres

El participante Gamer09 es un niño de 9 años de edad, su familia está compuesta por Ana (mamá) de 32 años, Marcelo (papá) de 45 años y Valeria (hermana) de 5 años. Gamer09 nació en Chile y a la edad de los tres meses vino junto a sus padres a vivir a la Argentina, el motivo expresado por la madre fue *“para que la familia de mi esposo lo conozca y luego Marcelo encontró un trabajo aquí como profesor, entonces decidimos quedarnos...”*.

Cuando los padres son interrogados acerca de cómo fue que se conformó la pareja manifestaron que la misma *“se dio espontáneamente”* y *“no éramos novios, ósea no era una relación seria”*. El padre hizo referencia que el nacimiento de Gamer09 hizo que se *“conformaran como familia”* y la madre al respecto dijo *“no fue un hijo que buscamos o planeamos como muchos padres lo hacen”*.

Cuando en las entrevistas realizadas a los padres se abordó el tema de cómo fueron los primeros años de su hijo, su madre manifestó que *“fueron complicados”* y explicó que esto se debió a que realizaron consultas a diferentes profesionales de la salud, *“porque cuando era chiquito como que todo a él le llegó un poco más tarde”* y se refirió a esto comparando su hijo con otros niños *“...caminó después de lo que es normal que los chicos caminen, habló después de lo que los demás chicos hablaron”*. Es allí donde comentó que en los primeros años de vida Gamer09 fue diagnosticado por una psicopedagoga como *“pequeño retraso madurativo”* y que su hijo *“tenía todos los síntomas de asperger”*, aunque esto fue refutado por la psicóloga a la cual asistieron en ese momento. Cuando se le solicitó información de cuándo fue a la psicóloga su madre dijo que, a los 6 años, *“pero a los otros médicos los vio cuando era chico y a la psicopedagoga cuando iba a jardín más o menos a los 4 años”* y que a los 6 años la psicopedagoga lo diagnosticó como retraso madurativo *“antes era como que se sospechaba porque tenía rasgos de eso”*. Al decir de los padres, Gamer09 nunca realizó un tratamiento, fue diagnosticado y que

sólo había que tener *“...paciencia con las cosas porque con su retraso madurativo leve iba a demorar lograr las cosas en comparación con los demás chicos”*.

Cuando el padre es interrogado acerca de qué recuerda de los primeros años de vida de su hijo, cuenta cómo fue el momento de Gamer09 poder dormir solo en su pieza y en su propia cama, que se dio entre los dos o tres años no recuerda exactamente, pero fue vivenciado por el padre como un problema porque tendría que haberlo logrando antes. Al respecto, comentó que un día pusieron la televisión para que viera dibujitos y que a Gamer09 *“...no le gustó la película la era del hielo y se fue a su pieza, se acostó y solo ya empezó a dormir (...), después de ese día, como que ya está, dormía solo en su cama”*. Al igual que en los primeros años de vida y hasta el día de hoy, el participante no tiene ningún ritual para dormir, no ve tele para dormir y no usa ningún objeto tecnológico, *“se acuesta en su cama y listo”*.

Los padres comentaron que, en sus primeros años de vida, Gamer09 *“...odiaba los ruidos, no soportaba directamente ningún ruido”, “era muy nervioso, se alteraba cuando sentía ruidos, se ponía a llorar y se asustaba”*. Por esta razón, realizaron consulta a diferentes médicos que le dijeron que no tenía ningún problema auditivo, y que recién a los 6 años empezó a tolerar los ruidos, y que hoy en día *“le gusta ver los videos o jugar con el volumen a máximo”*.

Al decir de los padres, algunas de las actividades que realizaba Gamer09 en los primeros años de vida era: *“...dormir con música clásica”, “jugar con cajas, se metía en ellas o se escondía en lugares donde sólo él entraba, se encerraba y después salía”,* y no era un niño que *“...hacía problemas o berrinches si algo no le gustaba”*.

La madre caracterizó a su hijo como *“temático, cuando algo le gusta se interesa mucho en el tema”*, haciendo referencia que antes a él le gustaba coleccionar autos, luego colectivos, aviones y que eso pasa ahora con los videos juegos. Además, utilizó la palabra *“horrible”* para describir su vivencia acerca de que si a su hijo *“lo sorprendías, lloraba y lo sacabas de la rutina, lloraba”*.

Cuando se les interrogó en las entrevistas a los padres cómo ven hoy a Gamer09, su madre manifestó que *“Bien, mejoro en muchos aspectos. Aunque todavía le cuesta mucho la motricidad fina”*, haciendo referencia que a su hijo le cuesta y no le gusta realizar acciones como atar, desatar, pintar o dibujar, *“pinta desgano, encima que le cuesta la motricidad fina peor le salen las cosas”*. Ella comentó que su hijo cuando tiene tarea de plástica le dice *“mamá por qué tengo que hacer tal y tal cosa, si yo no voy a dedicarme a esto, yo quiero ser piloto de avión”*. Por otro lado, el padre dijo que su hijo tiene dificultad con la motricidad fina y que por eso *“tiene una letra horrible y ni hablar de los dibujos, siempre reniega cuando tiene que ponerse hacer tarea en el cuaderno o dibujos, no las quiere hacer porque le cuesta”*.

En las entrevistas se abordó cómo fue el momento de control de esfínteres de Gamer09, y con respecto a esto, los padres recordaron que se dio en un tiempo *“re tarde”*, entre los dos años y dos años y medio. Tiempo vivenciado como problemático para ellos, la madre dijo *“le costaba defecar”* y el padre *“tuvo muchos problemas con eso (...), le costaba muchísimo (...) a veces estaba semana y no hacía, no podía ir al baño”*. Ambos recordaron que llevaron a su hijo a diferentes médicos y que realizaron varios tratamientos, hasta probaron con vaselina líquida y nada de eso funcionó. Que con el tiempo sólo *“dejó de tener problemas de estreñimiento”*, *“sólo empezó a cambiar su organismo...”* y que actualmente *“...no tiene ningún síntoma (...) y que ya es todo normal”*.

Luego se investigó cómo fue el momento de la adquisición del lenguaje en la vida del participante. Los padres recordaron que el niño empezó a hablar a los dos años, que antes sí decía palabras como ser *“mamá, papá, leche, agua (...), pero así frases, como que no formulaba bien”*. Al decir de la madre, Gamer09 *“habló después de lo que los demás chicos hablaron, no sé, él señalaba las cosas que quería y uno se las daba”* y el padre, manifestó que su hijo adquirió el lenguaje *“en el tiempo donde los chicos empiezan hablar”* y que él no notó ninguna dificultad al respecto.

Por otro lado, en cuanto a la adquisición de la bipedestación, el padre dijo que su hijo *“se tardó un poco como que a los dos años recién empezó a caminar bien”*,

se interrogó el porqué de esta afirmación y a lo que respondió que las demás personas, como ser su señora decían que Gamer09 tendría que haberlo logrado antes, pero según él su hijo *“...no tuvo dificultad y lo logró a su tiempo”*.

Cuando se les solicitó si podían recordar la edad del control de esfínteres, la adquisición del lenguaje, la bipedestación y el dormir solo, ambos padres vivenciaron que Gamer09 lo realizó en un tiempo tardío con respecto a los demás niños. Pero las edades que ellos verbalizaron, concuerda con que la adquisición en un tiempo esperable evolutivamente hablando.

En las entrevistas se obtuvo información acerca de la relación que tiene Gamer09 con su hermana Valeria. En lo que concierne la madre expresó *“y a veces bien y a veces mal”, “a veces juegan y se conectan bien”* pero que su hija suele utilizar un *“tono de voz autoritario”* y que eso no es de agrado para Gamer09, ya que él se enoja y no le hace caso. Y comentó que su papel en esas situaciones es intervenir, *“...ahí intervengo yo y le pido dale hijo por fis, hace las cosas y a Vale le digo pedí por favor las cosas”*; y que a veces su hijo las hace y otras no. La reacción que tiene Gamer09 es justificada por la madre porque ellos no son autoritarios, y agregó *“yo si soy la que lo mando a mi hijo a hacer algunas cosas, pero nunca con un tono de voz así autoritario o gritándole...”*.

Al hablar de los momentos de juego entre Valeria y Gamer09, la madre expresó *“yo los veo jugar y estoy siempre mirándolos (...) me dedico a ellos”*. En un momento de las entrevistas Ana consultó a la investigadora por una situación que le preocupa, *“a mi toda esta situación me asusta”* y fue a causa que una amiga *“se horrorizó”* porque Gamer09 juega con su hermana *“a la mamá y al papá, él hace el rol de papá, juega con las muñecas y con el cochecito”*. Hace referencia a que esta amiga le dijo *“no está bien, tenés que hacerlo ver porque esto no es normal y que él tiene que jugar juegos de nene nada más”*.

Se interroga a la madre para conocer cuál es su posición frente a este tema y manifestó *“yo no le veo conductas raras de que por jugar eso quiere decir que mi hijo pueda ser gay o que tenga algo malo”, “yo veo que el juego que hacen mis hijos es re normal”*. Luego explicó que su hijo tiene buena memoria, que él recuerda las

cosas que su padre hacía cuando ellos eran chicos y que en ese juego él lo único que hace es *“imitar a su papá”*. Comentó que la gente le plantea que mande a su hijo hacer un deporte pero que *“Gamer09 odia todo lo que tenga que ver con deporte (...) nunca le gustaron”*, es un niño que al decir de los padres no le gusta ensuciarse, no le gusta el contacto físico, no le gusta hacer fuerza o cansarse y transpirar.

Ambos padres manifestaron que a su hijo le gustan los objetos tecnológicos como ser la PlayStation, la computadora, los celulares y la Tablet. Que los usa *“todo el día”*, *“le encanta todo lo que tiene que ver con la tecnología (...) y la conoce muy bien además”*, y es muy autónomo e independiente porque *“...él solo nomas va aprendiendo” “...investiga y conoce solo”*. Y la madre dijo al respecto que esto le trae conflicto con el padre, *“porque yo quiero sacarlo de ahí y que juegue a otra cosa”* y que Marcelo opinó lo contrario, *“para mí no es así, yo tengo que ir cortando de a poco porque cuando llegue el momento de ir al colegio va a ser de golpe y va a ser peor”*.

Frente a los objetos tecnológicos y el uso que hace Gamer09 ambos padres tienen una postura diferente. La madre expresó que marca un límite *“intento desconectarlo llevándolo a natación por ejemplo o a la plaza, trato de mantenerlo fuera de eso, no quiero que este tanto conectado”, “cuando empieza el colegio se acaba todo (...), ya no se pasa horas y horas jugando eso lo hace los fines de semana solamente”*. Además es quien prohíbe a su hijo de algunas acciones *“él no dice malas palabras ni tonto dice porque lo tiene prohibido”*.

Mientras que en relación a la postura frente al uso de videojuegos por parte de Gamer09, su padre comentó que él no le pone límites, a él también le gustan desde que era chico, por lo que suele realizar *“...eventos de lo que videojuegos, anime, cómics, de todo lo que es friki”*. La palabra friki fue definida por él como todo lo que está relacionado con el anime de Japón y los videojuegos. Con respecto a ello, dijo que a su hijo no le gustan los anime, sino que prefiere *“...los juegos que son de estar en línea y conversando, viendo cómo hacer las cosas juntos”*. Por todo lo anteriormente descrito y porque en su discurso cuando tuvo que explicar acerca a que juega su hijo, se observó en él entendimiento y conocimiento de los

videojuegos, se evidenció una explicación parecida a la que Gamer09 dio de ellos; a diferencia de su madre quien no opinó de la misma manera.

Los padres manifestaron sorpresa y agrado porque Gamer09 ha aprendido muy bien a manejar el inglés por medio de los videojuegos *“chatea con los chicos en inglés por el videojuego”* y que puede deberse *“porque él quiere aprender eso (...) no está obligado como en el colegio”*.

Al decir de sus padres, es un niño que tiene un buen desempeño académico en el colegio, *“es muy inteligente”*, la única materia que no le gusta es educación física, y remarcaron que tiene mención de honor en *“computación e inglés”*, es decir, que en dichos espacios curriculares tiene la nota diez, mientras que en el resto de las materias la nota varía entre un ocho y un nueve. En el colegio que asiste Gamer09, están utilizando la tecnología como una herramienta didáctica para el proceso de enseñanza aprendizaje, y puede decirse que esto incide en el aprendizaje de su hijo *“él está feliz, cuando le dan tarea para que haga en la plataforma virtual (...), ese día apenas llega, merienda rapidísimo y hace la tarea solo sin dificultad”*, en contraste que cuando debe realizar la tarea siguiendo el modelo tradicional utilizando el cuaderno *“ahí ya no quiere hacer, no le gusta hacer esa tarea”*. Gamer09 parece ser un niño responsable en las tareas del colegio, siempre las realiza, pero el padre advirtió que *“...las hace, pero así nomás porque no le interesan o no le gustan (...) no le pone entusiasmo (...) si se tratara de hacer cosas en la computadora, la tablet o hacer un robot lo va hacer feliz”*.

La madre comentó que Gamer09 le manifiesta a ella que no le gusta pasar al pizarrón y que él le dijo las siguientes palabras llorando *“no quiero mamá, si me equivoco o no sé lo que me esté preguntando la señorita voy a pasar vergüenza o se van a burlar de mí”*, a lo que ella interpretó que al parecer *“no le gusta eso de exponerse al frente y que todos lo miren”*.

Durante la entrevista, la madre de Gamer09 manifestó que éste necesita ayuda *“porque él es muy inseguro (...), su inseguridad le va a traer problemas”*, explicó al respecto que su hijo ahora va a sufrir muchos cambios, porque sigue en el mismo colegio, pero en un edificio y señorita diferente y que *“a él le cuesta*

adaptarse al cambio". Cuando se le preguntó si ya Gamer09 conoce de esos cambios y si él manifestó alguna inquietud, la respuesta de la madre fue *"si él ya sabe de estos cambios (...) y no dijo nada"*. Ana se mostraba segura que esto iba a ocurrir, *"...así es todos los años, en jardín porque casi no hablaba y no le gustaban los ruidos, después porque es distraído, porque le cuesta hacer las tareas y ahora va a ser porque no se siente seguro en ese lugar"*, frente a esta situación empezó a hablar de Marcelo como un padre *"medio negador por ahí y dice que no hace falta que Gamer09 vaya a la psicóloga o psicopedagoga porque él está bien"*.

Dentro de las entrevistas realizadas se abordó como era la relación de Gamer09 con otros niños y los padres manifestaron que no tiene amigos. Ambos sostuvieron que esto se debía a que los niños de la edad de 9 años suelen ser *"brutitos, corren, se empujan y que a él no le gusta ese tema del contacto físico (...), cuando lo ve corriendo a los compañeros da un paso al costado y se aleja"*, *"no comparte mucho con los varones porque ellos juegan a la pelota o cosas que a él no le interesan"*. Hablaron acerca que a su hijo le gustan otras cosas, como ser *"...juntarse con las compañeras mujeres y charlar o juegan a un juego con música"*, *"por internet chatea con los amigos del videojuego, mientras esta en la computadora"*, que él siempre está hablando con ellos *"organizan reuniones virtuales"*, *"arreglan un horario y día para jugar"*.

Por otro lado, la madre comentó que el año pasado Gamer09 *"sufrió bullying y yo tuve que hablar con la directora"*, es una situación que se repite desde jardín en su vida. Ana aconsejó a su hijo respecto de cuáles son las posibles acciones que puede realizar para defenderse, pero que él solo *"se pone a llorar y el nene lo insulta"*.

Según el discurso del padre, la relación que establece Gamer09 con otros niños está mediada por el uso de la tecnología *"...los amigos de él son del mismo estilo, les gustan los mismo videos juegos...se dicen que son Youtubers..."*. Su hijo tomó contacto con estos amigos por medio de internet *"son amigos de línea"*.

Las actividades que Gamer09 realiza en su tiempo libre son estar en la computadora, usar su tablet para ver y grabar videos, a veces sale a cumpleaños o a la plaza *“sale contento, pero solo un ratito y ya quiere volver a la casa”*.

La primera persona que le dio un objeto tecnológico a Gamer09 fue su abuela paterna a la edad de los 5 años, empezó viendo videos de YouTube, *“se entretenía con eso”, “ahí empezó el tema de la tecnología en su vida”*. Además, también es quien le regaló la tablet al niño.

La madre comentó que Gamer09 en este último año es donde más ha usado la tecnología y que *“él papá es igual (...), él lo metió en todo eso (...), él le enseñó a jugar a la play”*, esto último ocurre porque Gamer09 compartía tiempo con su papá mientras jugaba a la PlayStation 4 y siempre le preguntaba a qué jugaba y que si le podía enseñar. Marcelo manifestó interés por los videojuegos y la tecnología, *“todo el tiempo la uso”*.

Se interrogó a la madre acerca de qué es lo que más le gusta hacer con su hijo y dijo *“jugamos al videojuego que se llama Mario”*. Y también al respecto se interrogó al padre y dijo que realmente no le queda tiempo para pasar con su hijo por el trabajo y que cuando comparte tiempo con Gamer09 es para hacer *“...diligencias, él ya se prende y quiere salir conmigo, y bueno nos vamos hacer diligencias juntos, comprar al supermercado, pagar boletas o tengo que ir al banco él me acompaña”* y que en ese transcurso de cosas que hacen a Gamer09 *“le gusta ver vidrieras, pero ya sabes dónde, tablet, fravega o esos locales”*, compara las cosas que tienen un local y otro en relación a los videojuegos u objetos tecnológicos y suele fijarse mucho en el precio.

Hoy en día caracterizan a su hijo como *“escueto en palabras”* no realiza una larga explicación cuando sus padres le preguntan respecto a algún tema, que ellos ya saben cómo es asique le preguntan muy poco. Tiene conocimiento de todas las marcas de celulares, autos, colectivos y aviones, conoce los precios de las cosas, remarcaron que *“aprende solo”* y que si él quiere saber algo *“...investiga e internet”*, que tiene una *“excelente memoria”*.

En las entrevistas realizadas a Gamer09, éste manifestó que el videojuego que más le gusta jugar es Roblox, se interrogó a los padres si lo conocían. Frente a ello la madre respondió que sí, *“mi hijo todo el tiempo les habla de ese juego a todos”*, que tiene un valor importante en las relaciones sociales que establecen los niños hoy en día *“como que si no jugas Roblox, es como que no perteneces al grupo”*, y por otro lado, Ana manifestó *“curiosidad (...) me preocupa mucho por saber que hacen”* por lo que decidió descargarse en su celular para conocer de qué se trataba el juego.

El padre expresó cuáles son las actividades de interés de Gamer09 en relación a los objetos tecnológicos y dijo que lo que más le gusta jugar es irse de viaje en avión con sus amigos, también usar el simulador de colectivo o de aviones, y que lo que infiere de estos juegos es que lo que su hijo vivencia en ellos *“es muy real”*.

Gamer09 tomó contacto con los talleres de robótica educativa en el año 2018 por medio de *“unos folletos que le dan en el colegio”*, fue a partir de ese momento que él manifestó interés por querer ir desde un principio, pero no pudieron en ese momento enviarlo y que *“ahí quedó medio decepcionado”*, luego en el año 2019 la madre averiguó para enviarlo a los talleres que se dictarían durante el verano y su hijo frente a la noticia se sintió feliz y entusiasmado. Los padres manifestaron que él quiere seguir yendo a los talleres de robótica educativa porque le gusta bastante.

Marcelo con respecto a los talleres de robótica educativa expresó *“yo pensé que no le iba a gustar mucho, pero veo que si le gusta (...), el tema de la robótica le gusta bastante”*, y que su hijo le comentó que *“todos sus compañeros saben usar la computadora (...), y que siempre en los talleres están haciendo cosas”*.

Los padres de Gamer09 identificaron que, a partir del taller de robótica educativa, el niño *“está más con el tema de los grupos, el compañerismo (...), todo el tiempo habla del trabajo en equipo (...), se nota eso del nosotros que antes no lo decía”*. Antes el participante no se caracterizaba por ser competitivo y que luego de los talleres empezó a aparecer este aspecto en él. Además, la madre relató una escena de un cumpleaños donde Gamer09 tomó la iniciativa de jugar con los chicos,

“mayormente él siempre hacía lo que los demás decían o era del equipo que le tocaba, en cambio ahora él decidió cómo hacer el equipo y como jugar”.

Relato de las observaciones

Gamer09 asistió a los talleres de robótica educativa de manera regular y puntual en el periodo del mes de enero del año 2019. Acudía al establecimiento acompañado de su padre o madre, quienes se encargaban de dejarlo y/o retirarlo respectivamente.

Al ingresar al aula siempre se ubicaba en la mesa del grupo cinco y se sentaba en la misma silla. En el momento que el profesor explicaba el trabajo que se iba a realizar en la clase, Gamer09 prestaba atención, se infiere esto en base a que siempre se encontraba sentado en su silla, en silencio y dirigiendo su mirada hacia donde se encontraba el docente. A diferencia de algunos de sus compañeros, quienes hablaban entre ellos, jugaban o recorrían el aula.

Los docentes del taller realizaban diversas preguntas al grupo clase en general y, se observó que Gamer09 en ninguna oportunidad levantó la mano voluntariamente con intención de responder la misma. Pero si las preguntas se dirigían en particular hacia su persona (nombrándolo o señalándolo) si contestaba, se observaba que comprendía la misma y que su respuesta era coherente con la interrogación.

Es importante recalcar que los docentes eran los que formaban los grupos de trabajo según su criterio, en las primeras clases la distribución era según el orden de llegada y luego eran armados con la intención de que los grupos realicen un trabajo en equipo colaborativo.

El grupo cinco, estaba compuesto por tres miembros B., M. y Gamer09, que permaneció sin sufrir modificaciones desde la clase uno hasta la seis, y esto podría deberse a que se observaba que era un grupo que trabajaba en equipo, había diálogo, división de tarea, donde cada uno daba su propio punto de vista, aceptaban

ayuda y pedían ayuda al compañero si fuera necesario, no se produjeron peleas, resolvían dificultades juntos, y buscaban a los docentes para guiarlos si necesitaban de su ayuda. Además, era un grupo que siempre cumplió con el objetivo de cada clase, terminaba rápido el trabajo, en comparación con los demás, razón por la cual, los docentes los felicitaban por el buen trabajo que hacían en equipo y de construcción de robot.

En la clase 05, Gamer09 tomó una actitud que antes no se había observado, tomó la iniciativa de construir el robot y les dijo a sus compañeros *“no se preocupen yo lo hago, déjame”*, eso fue solo un momento donde separó las piezas y unió las ruedas. Luego les entregó la actividad a sus compañeros B. y M. y les dijo *“sigan ustedes yo ayudo”*, él permaneció mirando lo que hacían y daba instrucciones.

Gamer09, siempre se mostraba entusiasmado cuando recibía la tarea a cumplir en cada clase, en ese momento solía hablar con sus compañeros de grupo y trabajaba al inicio, pero luego muchas veces se despatarraba en la silla, miraba desde su lugar lo que hacía el grupo y participaba dando instrucciones o sugerencias. Esto último solía hacer en el momento donde se construía la estructura del robot.

A la hora de realizar la programación Gamer09 era el que tomaba la iniciativa, agarraba el mouse y pedía realizarla *“Yo voy a usar la computadora, Gamer09 se va encargar de eso”*, otras veces levantaba la mano y les pedía que él quería hacerlo. Los demás compañeros lo dejaban, se quedaban mirándolo, a veces daban indicaciones, las cuales eran escuchadas por él y hacía caso a lo que decían. Si surgía en algún momento que uno de los compañeros quería seguir con la programación, el participante soltaba el mouse y dejaba que el otro continúe, sin ninguna pelea por ello. En comparación a esto, otros grupos tenían dificultad porque no querían compartir la computadora y discutían por quien la agarraba.

Siempre existía dentro de las clases un momento de festejo, este se debía a que los niños habían logrado completar con el objetivo del día y su robot estaba bien construido y programado. En ese momento, Gamer09 festejaba con su equipo realizando aplausos, bailando, riendo o chocándose las manos, y algunas de las

frases que solía decir en esos momentos era: *“sí, sí, sí lo hemos logrado compañeros”, “nuestro robot es el mejor”, “sí, sí, sí somos muy buenos en esto”, “estamos haciendo muy buenos robots, vamos mejorando”, “bien, lo hemos logrado chicos”, “misión cumplida chicos”*.

Los profesores durante el desarrollo de las clases solían dar órdenes a los niños como hacer silencio, respetar su turno para hablar y probar el robot, sentarse en sus lugares y no tocar el robot. Gamer09 solía cumplir con las órdenes que se le decía, y cuando uno de sus compañeros de grupo no lo hacía se enojaba y les marcaba eso, por ejemplo, un día la profesora dijo que ya no toquen el robot y su compañero A. no seguía esta orden, lo tocaba y se desarmaba, Gamer09 se molestó y le dijo *“no lo toques, lo vamos a dejar descansar”*.

En la clase 02, Gamer09 mostró interés por conocer todas las partes del kit de lego e iba preguntando a los docentes de la clase para que servía cada una de ellas: *“¿qué es esto?”, “¿para qué sirve esta pieza?”, “¿Dónde puedo poner esta pieza?”*.

Hay un momento de la clase donde todos los grupos tenían un tiempo para realizar la prueba de su robot, y si ocurrían errores de programación y/o construcción, podían resolverlos antes de realizar la muestra grupal, que la misma consistía en que al finalizar la clase cada grupo mostraba su robot. En ese período, cuando el robot no andaba según lo esperado Gamer09 manifestaba enojo y más aún cuando desconocía el error, pero una vez que lo descubría con sus compañeros o el docente les decía, se observaba mucho entusiasmo por buscar la solución. Podría decirse que se trata de un niño que busca solucionar las situaciones lo más rápidamente posible y busca ayuda en los compañeros y docentes.

Cuando los grupos tenían que realizar la muestra de su robot, el docente les decía que deben permanecer en silencio en sus lugares y Gamer09 siempre respetó esa orden. Permanecía despatarrado en la silla y desde ahí observaba todo lo que ocurría con los robots.

Si tenía alguna dificultad o duda buscaba inmediatamente a los docentes y le solicitaba ayuda, a veces les gritaba desde su lugar *“profe venga”* y otras veces

estos estaban ocupados ayudando a otros grupos, y él se levantaba de su lugar y los iba a buscar hasta donde ellos se encontraban *“vení y ayúdanos que no sabemos que hacer por favor”* y otras veces decía al grupo *“llamen al profesor...”*. Al principio del taller los docentes brindaban una gran ayuda para que los niños resolvieran lo que necesitaban, pero fueron advirtiéndoles que ellos mismos tienen que ir buscando la solución, y esto se ve que al avanzar las clases cada vez fue menos la búsqueda de los profesores para solucionar los errores del robot.

Frente a las instrucciones o correcciones que daban los profesores al grupo, Gamer09 se mostraba atento a lo que decían, las comprendía y era el que las realizaba, siempre y cuando se trate de la programación en la computadora. Mientras que otros niños se enojaban, golpeaban la mesa, blanqueaban los ojos, o se quedaban en silencio sin hacer nada.

En la clase 05, al finalizar la clase el profesor le mostró dos videos llamados *“The Duel: Timo Boll vs. Kka Robot”* y *“The Revenge: Timo Boll vs. Kuka Robot”*, en ellos se observaba el duelo de un humano y un robot de tenis, y luego el duelo del humano con un juego de copas, donde en ambas competencias gana el ser humano y en ese momento, al igual que otros niños, Gamer09 gritó *“yo quería que gane el robot, son mejores los robots”*.

En la clase 07 el grupo cinco estuvo compuesto por B., L., F. y Gamer09. En ese día M. no asistió a clases, y se observó en Gamer09 preocupado por su ausencia y le preguntó a la profesora *“¿Por qué no vino M.?”*, a lo cual solo se contestó *“seguro se enfermó”*. Ese día B. comenzó con la división de tareas y les propuso que L. y Gamer09 se encargaran de las ruedas, F. de la cabeza, mientras que él se encargaría del resto, todos asintieron ya que estaban de acuerdo. Gamer09 le dijo a L. *“Armamos el robot, programamos y listo”*, permaneció sentado en su silla observando el trabajo que realiza L. y le daba algunas ideas de lo que podía hacer con las ruedas, L. las escuchaba, pero no interactuaba con él.

Cuando uno de sus compañeros no hacía la tarea, Gamer09 se dirigía hacia él y le decía *“F. trabaja, tenemos que hacer el robot”*, éste seguía jugando y en ese momento no decía nada, pero se observó que blanqueaba los ojos, suspiraba y

seguía con el armado del robot. Más tarde le volvió a decir *“tenes que trabajar, porque tenemos que hacer todas nuestras partes”*. Un profesor se acercó a preguntarles cómo iban y si necesitaban ayuda con el trabajo, y Gamer09 señalando a F. le dijo *“yo le digo como resolver las cosas o como hacer las cosas y él no me escucha”*.

B. solo asistió hasta la clase 07, él le comentó a Gamer09 *“hoy es mi último día amigo, mañana me voy de vacaciones a la playa y los voy a extrañar”*. Al despedirse Gamer09 le dio la mano y le dijo *“nos vemos luego y espero que venga M. la clase que viene”*. Lo que hace pensar que los cambios realizados en el grupo no son de su agrado porque tiene que aprender a trabajar con otros niños.

En la clase 08, Gamer09 estaba sentado en su lugar de siempre y cuando se acercaba uno de los profesores le decía *“hoy no vinieron mis compañeros, uno se fue de viaje y otro no sé, capaz está enfermo”*, y el docente le decía que no importa porque van a trabajar con otros compañeros nuevos y eso está bien. Y en ese día, el grupo 5 estuvo formado por Gamer09, F. y A., estos dos últimos niños tenían la edad de 6 años. Cada uno se sentó en su silla y se saludaron con la mano, pero no hablaban.

Cuando fue el momento donde el grupo debía ponerse de acuerdo para armar el robot, en comparación de cómo era con su anterior grupo Gamer09 interactuaba muy poco. Él empezó a sacar las piezas del kit de lego y prosiguió a armar, luego les entregó lo que él había hecho y les dijo a sus compañeros *“trabajen, yo les voy diciendo que piezas usar y como se ponen”*. Ellos asintieron con la cabeza y siguieron con la construcción, aunque F. se distraía y empezó hacer de cuenta que las piezas eran otras cosas, todos se reían, pero rápidamente Gamer09 con un tono de voz diferente les dijo *“Armen, Armen”* como motivándolos a ellos.

Cuando debían empezar con la programación Gamer09 les dijo *“Déjenlo esto a Gamer09, él sabe usar la computadora”* y les preguntó *“¿Ustedes saben cómo conectar los motores? Podrían hacer eso”*, toda la programación de ese día la realizó él. En un momento, tuvieron dificultades con el robot y F. reaccionó

golpeando la mesa, Gamer09 con un tono de voz fuerte y mirándolo a los ojos le dijo *“No golpees la mesa”*.

F. y A. jugaban con unas piezas de lego a Spiderman, mientras que Gamer09 parece estar enojado porque el robot tenía dificultades en lo que respecta a la construcción, les gritó y golpeó la mesa *“Pónganse a trabajar che”*. Sus compañeros atendieron a lo que este les dijo, trabajaban y él se sentó en su silla y permaneció en silencio hasta que después de un tiempo empezó a darle instrucciones, cuando estos tuvieron dificultades les dijo *“mala idea, mala idea, me tienen que escuchar”*.

Uno de las actividades de mayor interés en Gamer09 fue armar un robot aspiradora, en el momento que la profesora le presentó esta actividad él le dijo *“tenemos que construir robots ayudantes”*. Ese día realizaron una competencia con el robot aspiradora que cada grupo había construido, la misma consistió en limpiar los caramelos del piso y que el grupo se quedaría con aquellos caramelos que lograban limpiar. Gamer09 agarró los caramelos del grupo, les repartió a sus compañeros (F. y A.) por igual, sobraba uno y les dijo que él se lo iba a dar a su hermana. Ese día lo retiró su mamá del taller de robótica, con una sonrisa en su rostro fue el único día que le pidió a su mamá pasar y ver lo que habían hecho *“vení mamá, mira el robot que hicimos con mis compañeros”*, se registró que su mamá pasó, miró rápidamente el robot y le dijo que *“lindo”*.

En la clase 09, el grupo 5 estuvo compuesto por F., A., M. y Gamer09. En esta fecha volvió a los talleres de robótica M. y Gamer09 le preguntó *“¿Por qué no venías?”* y este le responde que estuvo un poco enfermo. Empezaron a dialogar entre ellos, sonrió y participó en el juego que hacía M. de hablar como una abuelita robot, como la del juego Roblox. Después imaginaban que una pieza de lego era un perro, un avión, un trompo y armaron una historia a la que estaban jugando, había mucha risa entre ellos. En las clases que M. asistió, se observaban juegos similares siempre y que Gamer09 participaba en ellos. Como a veces estaban distraídos, dejaban de lado la tarea que se les había indicado y los docentes les llamaban la atención; frente a lo cual un día Gamer09 lo miró y le dijo *“Ninguno se apura, se la pasan jugando a otra cosa”*, lo dijo como si en realidad él no estuviera jugando en

ese momento y ocurrió todo lo contrario. Pero en la mayoría de los casos, una vez que el docente le llamaba la atención él rápidamente se ponía a trabajar en la construcción o programación del robot.

En la clase 09, la actividad consistió en que iban a jugar un partido de futbol, la profesora le preguntó a Gamer09 de qué equipo era y él contestó *“No soy de ningún equipo y no me gusta jugar al futbol”*, pero cuando la docente les preguntó a todos si estaban listos para jugar al futbol, él contestó con un tono de voz alegre y fuerte *“siiiii”*. Cuando se les comunicó a los niños que hoy la programación del robot no se iba a hacer por la computadora sino desde los celulares, se escuchó decir a Gamer09 *“Oh, me encantan los celulares”*.

Entusiasmado por usar el celular, una vez que terminaron el robot dijo *“este robot, ya está listo para ser probado”* y se dirigió hacia un profesor, a quien le dijo *“por favor ya podemos usarlo”*. En ese momento estaban ocupando otros niños el celular, él se quedó esperando al lado del profesor hasta que sea el turno de su grupo.

Le entregaron el celular, Gamer09 pidió usarlo primero, le dieron una breve explicación y empezó sonriendo a probar el robot, luego le pidieron que prestara el celular a sus compañeros, se los dio y permaneció al lado de cada uno explicándoles cómo se usaba y los alentaba *“dale, vamos”, “bien, bien”*, les dio instrucciones *“a la izquierda..., a la derecha..., para atrás..., para adelante..., ponete como arquero..., dale rápido rápido...”*. Terminaron todos de hacer la prueba y aplaudieron porque su robot no se desarmó. Caminó por el espacio de la clase y le pidió al profesor usar el celular, luego le preguntó *“¿Profe de quién es ese celular?”*, le contestó que es suyo y dijo *“es caro ese celular, usted debe tener plata”*.

En relación con lo anteriormente descrito, se observó que Gamer09 tuvo un buen manejo del celular en comparación con otros niños que se equivocaban o apretaban cualquier botón.

En las últimas clases Gamer09 dialogaba con M., sobre otros aspectos que no están relacionados con la robótica. Por ejemplo, hablaban acerca de las hermanas,

cuántas tenían, cómo se llamaban, cuántos años tenían y a qué les gustaba jugar con ellas. Después pasaron a hablar sobre un videojuego llamado Minecraft, en qué nivel iban, las herramientas que tenían en sus bolsos y qué situaciones no podían resolver. Compartieron los usuarios y antes de irse Gamer09 le dijo a M. *“A ver si me aprendí tu usuario es XXXXXXXX... que bien hoy te agrego como mi amigo”*.

En la clase 10, llegó su compañero A., se sentó al lado y se saludaron dándose la mano, luego llegó F. y lo primero que le dijo con un tono de voz más agudo *“más vale que hoy te pongas a trabajar y no juegues”*. La profesora empezó a realizar cambios en los grupos, quedando conformado el grupo 5 por Gamer09, L. y A. En ese momento, permaneció en silencio y miraba todos los cambios que la docente realizaba en el grupo clase.

Empezó el armado de la estructura del robot, Gamer09 participó activamente, por ahí se sentaba y solo daba instrucciones desde su lugar. En un momento bostezó y dijo en voz alta *“estoy cansado anoche me quedé hasta tarde despierto”*, L. le preguntó que había pasado y él le dijo *“es que me quedé jugando a los videojuegos, ¿A vos te gustan los videojuegos?”* y ahí empezó una conversación con L. donde hablaban acerca de eso, se lo escuchó decir frases como ser: *“si el Roblox el mejor juego”, “tengo 200 amigos”, “me gusta hacer los viajes en aviones”, “hoy me compraran robux para jugar”*.

En las siguientes clases Gamer09 iniciaba una conversación con L. y le preguntó *“¿a qué videojuegos juegas?”*, su compañero le contó los videojuegos que juega y le preguntó a Gamer09 en dónde jugaba, y él le contestó *“en la computadora porque es más rápida y descargo todo gratis”*, y la conversación continuaba. En un momento, Gamer09 le preguntó si jugaba al Roblox y su compañero si lo hacía, entonces le dijo *“cuál es tu usuario, decime así somos amigos en Roblox”*, L. también le pidió el suyo. También Gamer09 le comentó a L. *“Yo soy YouTuber”* y empezaron hablar en relación a eso; luego hablaban de los videos de YouTube del chicogamer y que este usuario lo seguía en su canal de YouTube, L. emocionado le dijo que no lo podía creer, que era un chico afortunado y que a él le encantaban esos videos.

En la clase 11, al ingresar al taller la docente le indicó que se sentara en un grupo diferente que no era el grupo 5, pero él fue a sentarse al mismo lugar de siempre. Llego L., se sentó al lado de Gamer09 y empezaron hablar sobre el videojuego Roblox, luego en frente se ubicó un nuevo compañero llamado I. al que solamente saludó con un movimiento de mano desde su lugar, al último una vez ya empezada la clase ingresa M., al verlo sonrió y le dijo *“qué bueno que viniste”*.

Desde la clase 07 hasta la clase 11, el grupo 5 donde estaba Gamer09 no permaneció igual, sino que todas las clases se conformaban por miembros diferentes. Y se empezó a ver que Gamer09 cuando era el momento de dividir las tareas en el grupo para armar la construcción del robot, fue él quien decidió quién haría las cosas, *“I. vos hace esto y nosotros con L. hacemos la palanca”*. Luego en el armado de la estructura del robot no participó, pero les decía a sus compañeros *“piensen, piensen, piensen tenemos que hacer el trabajo”*.

En el inicio de la clase 12, Gamer09 fue el único integrante de su grupo que estaba presente y cuando llegaron sus compañeros L. y M., los saludó dándole la mano y hubo una pequeña mueca de sonrisa en él, lo cual podría decirse que le producía alegría verlos.

El último día (la clase 12), antes de empezar a trabajar cada grupo con sus robots, la profesora comenzó a distribuir a los niños según su criterio para que trabajaran mejor. La misma se dirigió a Gamer09 y le preguntó si se quería cambiar a la mesa del grupo 4 y en un tono de voz seguro le dijo que *“No”*, entonces le preguntaron a L. si deseaba cambiarse y el aceptó; luego le preguntaron a M. si deseaba cambiarse y él también aceptó, en ese momento Gamer09 se levantó y le dijo a la docente *“sí señor, yo me voy al grupo 4”* y la profesora decidió cambiarlo a él y que M. permaneciera en el grupo 5.

Con respecto a la situación de cambiarse de grupo, se puede deducir a partir del comportamiento de Gamer09 que presentaba cierta resistencia al cambio y buscaba permanecer en el grupo y con sus compañeros habituales. Pero la situación lo llevó a tener que tomar una decisión, permanecer en el grupo 5 con gente totalmente desconocida o aceptar cambiarse de lugar para conservar la

relación de L. Fue una situación nueva para él y la misma fue vivida con un grado de estrés, pero rápidamente pudo resolver la situación y encontrar una solución.

Gamer09 se cambió al grupo 4, donde estaba conformado por dos compañeros L. y S., se sentó en su silla y miró como realizaban la construcción del robot, no hablaba con sus compañeros, solamente de vez en cuando se observó que les hablaba dándoles indicaciones acerca del armado, pero su participación fue casi nula.

Una vez hecha la construcción, el paso siguiente fue programar en la computadora. En ese momento, Gamer09 se levantó de su silla, buscó el mouse y dijo *“soy el señor de la computadora de esto me encargo yo”*. Y él empezó a dedicarse a eso y los demás compañeros lo dejaron con ese trabajo. Pero en ese momento, la docente se acercó al grupo y le dijo que todos debían participar en todas las actividades, que hiciera un poco de la programación S. Gamer09 en ese momento soltó el mouse y se lo entregó a su compañero, pero él daba indicaciones a su compañero de cómo debía hacer la programación; S. no le hacía caso, fue la primera vez que alguien no le hacía caso dentro del taller de robótica y Gamer09 empezó a cerrar los puños de la mano y a ponerse tenso y le dijo a su compañero *“No me estás escuchando, yo sé más que vos porque yo vengo desde el primer día”* (S. recién inició el curso de robótica educativa en la séptima clase). S. seguía sin escuchar y hacer lo que Gamer09 le decía, entonces le apagó el monitor de la computadora y le dijo *“era bromita” (se ríe)* y continuó *“me tenés que escuchar, sino vamos a perder”*.

S. no había podido programar bien el robot y Gamer09 se dedicó a la programación. En un momento donde debían probar el robot en la pista para ver si andaba y cumplía con la consigna, su compañero S. se quedó en la computadora y borró la programación realizada. Al regresar Gamer09 se dio cuenta de lo sucedido, y en ese momento se observó un gran cambio en él, cerraba y apretaba los puños, tensaba los brazos, la postura corporal se volvió rígida, frunció el ceño; todo esto podría indicar que en ese momento surgió en él la emoción del enojo; con una voz más alta de lo habitual le dijo a su compañero *“borraste el programa, porqué*

borraste el programa". Su compañero L. también se enojó por la situación, y le gritó a su compañero, empezaron a pelearse, en ese momento Gamer09 solo los miraba desde su silla.

La profesora percibió la situación y fue al grupo a ver lo sucedido, preguntó qué estaba pasando y Gamer09 le contestó *"este chico borró todo el programa"* (le señaló la computadora), *"además se la pasan peleando, yo odio eso"*. La docente media la situación por la que pasó el grupo y se quedó ayudándolos a volver armar el programa, en ese momento Gamer09 participó, habló y hacía lo que se le indica.

Por otro lado, se observó que Gamer09 no estaba cómodo en trabajar con su nuevo compañero S, llegó a enojarse porque este tenía otra modalidad de trabajar en equipo, no sabía programar, no lo escuchaba, le borraba el programa y además se peleaba con L. Esto último, puede decirse que fue vivido como una situación incómoda para él, ya que en ese momento se quedaba en silencio, los miraba y solo respondía qué estaba pasando cuando la docente le preguntó porque peleaban y que eso no le gustaba a él.

Cuando el grupo de Gamer09 no ganó, que sólo ocurrió dos veces, no hay ningún tipo de reacción diferente en él, mientras que sus compañeros se enojaban y discutían de quién era la culpa o trataban de saber por qué perdieron, él no participó de eso, solo se sentó en su silla y siguió observando la competencia que realizaban los demás grupos.

Todas las clases la docente tomaba asistencia, en ese momento Gamer09 siempre estaba en su silla como lo solicitaba la docente y al parecer prestaba mucha atención y conocía los nombres de todos los niños que asistían al taller, aunque con muchos de ellos no se llegó a relacionar. Se deduce a partir de que algunos niños no decían presente u otros estaban distraídos y no escuchaban, cuando sucede esto Gamer09 le decía a la profesora señalando *"ahí está G..., ahí está S..., ahí está J..."*.

En el momento que terminaba la clase de robótica los padres pasaban a buscar a sus hijos, Gamer09 desde su lugar buscaba a su mamá/papá y cuando los

veía a alguno de ellos, rápidamente saludaba a los docentes con un beso en el cachete y se iba corriendo hacia ellos. En algunas clases los niños recibieron caramelos y Gamer09 guardaba algunos para dárselos a su hermana, *“toma Vale te comparto”*. A veces, el participante se fijaba la hora en su reloj y registraba que a las 11:30 ya terminaban las clases, solía decir *“son las 11:15 tenemos que apurarnos porque ya viene mi mamá”*.

En un momento de la última clase se dirigió a L. y le dijo *“esta es la última clase...voy a extrañar, quiero venir todo el año aquí. ¿Vos no vas a venir?”*, su compañero le dijo que si quiere seguir viniendo pero que no sabe durante el año porque aún no le preguntó a su mamá.

En la última clase, se dejó pasar a los padres o tutores para que participaran de la entrega de certificado. Empezaron a ingresar los adultos a medida que iban llegando, entre ellos no estaba ni el papá ni la mamá de Gamer09, él desde su silla miraba constantemente hacia la puerta y levantaba su cabeza para ver quién era el que entraba, se puede decir que hay un deseo de que alguien llegue y participe con él en la actividad. Cuando vio que llegó su papá, le levantó la mano saludándolo y le sonrió.

Luego de la entrega el certificado, antes de irse el padre de Gamer09 se acercó a los docentes para preguntarles acerca de los talleres de robótica educativa que se cursan durante todo el año porque su hijo quería seguir yendo.

Relato de las entrevistas al niño

El participante Gamer09, es un niño de 9 años de edad, su familia está compuesta por *“cuatro personas (...) mi papá, mi mamá, mi hermana la Vale y yo”* y agrega *“...otros viven en otro lugar”*, reconociendo que su mamá nació en Chile y que sus parientes por parte de la rama materna viven allá. A la investigadora, nunca le comentó que él también es de nacionalidad chilena.

Gamer09 asistió puntual a los tres encuentros, de los cuales, los dos primeros fue acompañado de su abuela paterna y en el último concurrió con su mamá. Aceptó voluntariamente a participar en la investigación, y se encontró predispuesto a contestar todas las preguntas. En el segundo encuentro comentó que antes de venir estaba viendo los Simpson e interrogó a la entrevistadora *“¿a vos te gustan los Simpson?”* y agregó que a él le gusta venir a los encuentros porque *“...me gusta ser entrevistado”* y además ya *“...estaba listo hace como una hora”*.

El participante, por elección propia, eligió el seudónimo de Gamer09. Esto se debe a que en una de las entrevistas realizadas la investigadora le comentó al niño que en la investigación se necesita usar otro nombre no el verdadero, para resguardar su identidad y que a ella le gustaría usar uno que él pudiera elegir. Por ello, el mismo eligió usar una abreviación de su usuario del canal de YouTube *“gamer09”*.

Reconoció a la investigadora como asistente de los talleres de robótica *“yo si te veo a vos, vas a los talleres de robótica conmigo”* y afirmó que en relación a los talleres *“nunca falté a ninguna clase”*.

Se interrogó a Gamer09 como era la relación con sus padres y definió a ambas como *“bien”*. Comentó que lo que más le gusta hacer con su mamá es *“...comprar cosas para comer o tomar el té. A veces salimos a tomar helado o vamos a jugar a los juegos”*, aclarando que no se trataba de jugar videojuegos sino los juegos de la plaza. Con respecto al padre dijo que lo que más le gusta hacer con él es *“salir a pagar cualquier cosa que necesite él (...), a comprar lo que él necesite, como cable o CD”* y aclaró *“a mí me gusta salir a comprar con él”*.

En cuanto a la relación que establece con su papá y por qué le gusta hacer esas cosas dijo *“porque quiero saber lo que él usa, y me gusta hacer lo que él hace”*. Por otro lado, comentó *“a veces jugamos a la play4 (...) a juegos de peleas”*, expresó que esos juegos si le gustan pero que no recuerda el nombre del juego *“...con el paso del tiempo ya no me acuerdo”*. La última vez que jugó con su papá fue *“hace como un año”*, al respecto dijo *“...él nunca descarga juegos nuevos. Solo tiene un*

juego y siempre quiere jugar a ese y a mí no me gusta mucho, es un juego de armas que tenes que matar a un enemigo”.

Se abordó en las entrevistas también la relación del participante con su hermana, y este la definió como *“bien”*, agregando que *“a veces me pide cosas mientras estoy viendo videos, me interrumpe (...) ella se enoja, le dice a mí mamá que la estoy peleando”*. En esa situación la reacción de Gamer09 según lo que él manifiesta es *“me enoja, me pongo mal (...), no le pego ni nada de eso, solo me enoja porque me interrumpe y le digo ¡vale espera por favor!”*.

El participante comentó que hay dos cosas que le gustan hacer: jugar a los videojuegos y jugar con su hermana. Los juegos que más le gusta hacer con su hermana es *“a que somos una familia (...), la mamá, el papá y el bebé”*, *“al minecraft que es un juego re tranquilo”* y que a veces juegan *“que hay gente caminando por la ciudad y el colectivo los recoge para ir a trabajar”*.

Los objetos tecnológicos que usa son *“la tablet, la computadora, la play, el celular y el televisor”*, pero el que más le gusta es *“la computadora (...), puedo bajar videojuegos gratis y no se tilda, es más rápida”*. Según refirió, suele usar dichos objetos casi en todo momento, *“siempre (...), a la mañana, a la siesta ya no, y a tarde sí, a la noche también”* y la utiliza para *“...jugar videojuegos con mis amigos y chatear con ellos”*.

Gamer09 suele usar palabras extraídas de los videojuegos por ejemplo *“me cliquean”*, esto significa *“...me sacan del juego porque está lleno y no puedo jugar con mis amigos en línea (...), tengo que esperar el próximo viaje”*. Otra de ella es *“loguear”*, la cual significa *“...que hay mucha gente jugando y el juego se tilda, se congela y se queda quieto, y no podés usarlo”*. Además, utilizó la palabra *“hackeado (...), es cuando alguien te roba tu usuario (...), hay gente que lo hace para robarte tus cosas, como dinero del juego o para molestarte”* y agregó *“es gente que te vigila y quiere saber todo sobre ti, porque hay algo bueno que vos tenes”*, al respecto comentó que eso no le había pasado a él y que existen videos de YouTube que te explican cómo recuperar tu usuario o contraseña.

La madre del participante suele marcar un límite en el uso del objeto tecnológico la computadora y él al respecto comentó *“si mi mamá me dice que la deje yo la dejo y me voy a mi pieza con mi Tablet o a jugar con la Vale”*. Se le interrogó a Gamer09 como era su reacción frente a esta situación cuando la madre no lo deja usar la computadora y dijo *“nada, la dejo y no me enoja porque sé que es un rato nomas y después ya vuelvo a usarla”*.

También el participante comentó que a veces mientras él juega su mamá lo interrumpe y que en ese momento su reacción es *“me pongo triste nomas porque yo quería seguir jugando”*.

En el último encuentro Gamer09 viene con su Tablet y manifestó *“...traje mi Tablet para mostrarte unas cosas (...), anoche la puse a cargar para que tenga toda la carga”*. Comenzó con mostrarme los juegos que tiene y diferenciaba los juegos que eran de él y lo que eran de chicas porque su hermana los había descargado; expresó tener *“...unos diez juegos nomas (...), porque mi Tablet no es muy buena”*, y entre ellos nombró *“éste es un juego de manejar aviones, éste de manejar colectivo, éste el minecraft, el tablet, el pokemon”*. Mostraba y explicaba cada uno de los juegos que tiene en su Tablet y todo el tiempo marcaba a la investigadora *“mira...”* es decir, que prestara atención a la forma y modalidad del juego.

Además, Gamer09 suele explicar en varios momentos a la entrevistadora en qué consisten los videojuegos, uno de ellos es el minecraft y al respecto dijo *“...es un juego re tranquilo (...), te podés armar casas (...), podes decorar tu cocina, hacer un comedor para comer, hacer un sofá y poner arriba el tele, podes decorar las habitaciones y todo”*. Se refirió al mismo como un juego de *“...supervivencia, tenes que sobrevivir a todo”*, *“cuando vos entras al juego podes elegir un mundo y empezar a jugar (...), tenes que ir construyendo cosas con lo que te aparece ahí y así poder sobrevivir a ese mundo”*, y remarcó que es importante *“tener activado el ¡mantener el inventario!, porque si te mata alguna criatura, no perdés tus cosas y podes seguir jugando”*, el inventarios es *“como tu mochila, donde guardas siempre tus cosas (...), así después seguís otro día”*. Además, comentó que este juego se trata de que *“...hay varios mundos, de aventura, supervivencia y creativo”*.

El minecraft es un juego que se puede jugar online con otras personas y también solo, pero que a él le gusta jugar con su hermana, este juego lo juega desde *“...el 2017 (...), tengo varios usuarios y varios mundos”*, en relación que este juego lo tiene descargado en la PlayStation, su Tablet y en el celular de su abuela, aunque explicó *“...si vos entras con tu usuario y contraseña en cualquier dispositivo podés jugar a los mundos que tenes, pero a mí me gusta tener varios (...), es más divertido, para que no te aburras”*.

El participante comentó que también le gusta jugar al *“...fortnite”* e interrogó a la entrevistadora *“¿lo conoces a ese juego”*, frente a una respuesta negativa él empezó a explicar en qué consiste *“es un juego que hay que sobrevivir a una tormenta, porque si te acercas a la tormenta te va lastimando la vida, te quita la vida. Entonces hay que sobrevivir e ir matando enemigos”*.

El videojuego preferido de Gamer09 se llama Roblox y al respecto verbalizó *“juego con mis amigos, tengo varios amigos, como 200 (...), son mis amigos de internet (...), siempre jugamos a mi servidor privado que solo es para mis amigos”*, y explicó que este videojuego tiene una moneda que se llama *“robux y podés comprar varias cosas con eso”* y la manera en que consigue ese dinero es *“mi mamá me compra con la tarjeta, yo le pido y a veces ella me compra y otras no”*.

Se interrogó a Gamer09 que actividades suele hacer durante el día y dijo *“...si estoy en el colegio me gusta hacer las tareas, jugar con la Vale en la casa, jugar con ella a algún video”*. Se refiere a que con otros niños y niñas no juega con juguetes porque *“...nosotros vivimos en departamento y no tenemos patio, solo tenemos balcón. Y si nosotros estamos jugando en el balcón nos podemos caer, nuestra madre no nos permite por eso jugamos adentro, pero no con la pelota porque podemos romper cualquier cosa como la tele, la play o la computadora”*. Luego habló acerca de sus compañeros donde estos le dicen que juegan a tablet, *“...ellos me dan su usuario y no los encuentro, ya que no los tengo como amigos”*.

A Gamer09 si le gusta jugar a la PlayStation, la cual es de su papá pero que él deja que todos la puedan usar.

Al finalizar una de las entrevistas, Gamer09 observó que la entrevistadora tiene un celular iPhone y le pidió prestado “...*nunca usé un celular iPhone ¿me lo prestas?*”. En relación a este dijo “*es muy lindo a mí me gustan los iPhone, me re gusta, quiero tener una, pero salen muy caros*” y decidió mostrar un video de YouTube el cuál aproximadamente dura 45 minutos, para Gamer09 era un video que por lo visto conocía ya que él seleccionaba en que minuto del video detenerse para que viera la investigadora, explicó cada parte y del contenido, “...*es un video hecho por un YouTuber que explica todas las partes del avión y te enseña a ser piloto de este avión*”.

En otro momento cuando estábamos finalizando la entrevista se dirigió hacia la investigadora diciendo “*¿Quieres que te descargue el Roblox así aprendes a jugar? Después podemos estar conectados*”. Descargó el videojuego y le enseñó a la investigadora a crear un usuario, contraseña y le mostró cómo se hace un avatar.

El participante Gamer09 se definió como “...*yo soy Youtuber (...) hace dos años*”, esto “*se trata de ser un chico que graba videos para mostrarle a la gente cosas*”. Al ser interrogado por qué le gustaba ser youtuber dijo “*quiero tener suscriptores que me digan en los comentarios que es un buen video, me den like*”, por otro lado, explicó que significa tener suscriptores “*quiere decir que haces buenos videos y todos lo quieren seguir, yo hago buenos videos, cuando en mi canal haga más videos buenos más suscriptores voy a tener*”. Comentó que suele chatear con amigos que conoció en Roblox y graba con ellos o solo sobre este videojuego, el contenido de los videos suele seguir una modalidad de enseñanza para otros niños “...*le muestro a la gente cómo se juega, las cosas que puede hacer y eso*”.

Gamer09 comentó “*me gustan los aviones, manejar y ser piloto, salvar a la gente cuando hay emergencia (...), practico vuelos en el simulador de aviones (...)* también *me gustan los simuladores de colectivo, quiero llevar a la gente a todos lados que ellas necesiten*”, suele realizar este juego en el celular de su abuela y en su Tablet. Cabe destacar que cuando hablaba de los aviones, el participante mostró conocimiento acerca de la marca del mismo, a qué país pertenecía, si es un avión nuevo o viejo y cuánto dura aproximadamente para hacer un viaje.

El participante fue interrogado acerca de cómo conoció los talleres de robótica educativa y comentó *“íbamos caminando por el centro y nos dieron un folleto, lo leí y decía ¡taller de robótica educativa!”*. En relación a los talleres de robótica educativa se le preguntó en cada encuentro por qué le gustaba asistir a ellos, en los dos primeros se obtuvo la misma respuesta *“...porque me gusta armar y programar robot”*, y en el tercero se le solicitó a Gamer09 que realizara una lista de cuáles son las cinco cosas que más le gustaron y contestó *“armar robot, programarlos, presentarlos a final de la clase con mis compañeros y ver lo que otros grupos hicieron, trabajar en equipo (...) y estar con los profes”*. Se abordó qué era para él estar con los profes y frente a lo que explicó *“...siempre te acompañan, ósea cuando necesitábamos ayuda ellos nos guiaban acerca de cómo solucionar el problema, nos enseñaban (...), también eran buenos, (nos ayudaban para que nos pongamos de acuerdo y todos trabajemos en grupo)”*.

Por otro lado, se le solicitó a Gamer09 que también hablara sobre las cosas que menos le gustaron del taller de robótica educativa y dijo *“primero que los baños sean rotos, parecían viejos, feo el baño, bastante feo. Tercero que las computadoras del curso, cono que no eran como la de mi casa y estaban ubicadas de una forma que me era muy incómodo manejar (...), que los otros chicos peleen y que el curso era medio pequeño”*.

Siguiendo con el taller de robótica en relación a cómo fue la experiencia de trabajar en equipo dijo *“me hacía sentir bien”* y comentó acerca de un robot que le gustó *“...armamos hace unos días un robot que limpie la basurita”*.

Gamer09 manifestó que tuvo que trabajar con niños diferentes las últimas clases del taller, y que eso no le gustó mucho *“ni me ayudan (...), yo les digo ¡ayudaaaaa! Y no me hacen caso”* y en ese momento la reacción que tiene es *“cuando se quedan sin escucharme, digo bueno si no me escuchan voy a tener que hacer todo solo y directamente hago todo solo directamente sin ayuda de nadie”*. Se le interrogó cómo fue la experiencia de trabajar en un grupo diferente la última clase y que además tuvo que moverse de su lugar habitual *“...me gusta ese grupo y ese lugar”*, y dijo *“mal, no quería, no quería, me arrepentí y quise (...), pensé en*

un momento que sí y que no, si o no, si o no, si o no, si o no, si o no, aaaaaah y no podía pensar. Entonces quise (suspiro)”.

A pesar que no le gustaban los cambios que sufría su equipo, porque la docente elegía los participantes del grupo, aun así, cuando se le interrogó si prefiere trabajar en equipo o solo contestó *“...en equipo me gusta, pero el que tenía antes donde estaba mi compañero B. y M.”.*

El participante cuando habla acerca de su compañero M. del taller de robótica lo hace dirigiéndose a él como *“amigo”*. Es un niño que también juega a Roblox, y Gamer09 le pidió su usuario, pero no lo pudo encontrar y comentó el motivo por el que quiso agregarlo, *“para que chateemos cualquier día que no tengamos clases de robótica, porque a mí me encanta chatear con amigos en internet”.*

En los talleres de robótica Gamer09 presenció algunos momentos donde sus compañeros se peleaban entre ellos, es algo que a él no le gusta y dijo *“no me gustan las peleas (...), porque pelear no está bien”* y además el participante comentó cuál es la actitud que toma al respecto frente a estas situaciones *“les digo que se callen por favor porque no me gustan las peleas, no me hacen caso, entonces les aviso a los profesores para que hagan algo y así dejen de pelear”*. Se siguió interrogando a Gamer09 con respecto al tema de las peleas y comentó que a veces sus padres pelean y *“...eso me hace sentir muy enojado, porque no me gustan los gritos y yo les digo por favor basta, no griten o no peleen, a veces me dicen que me calle y que es conversación de grande, que me vaya a la pieza”* y frente a esta orden él hace caso a sus padres.

Se abordó como el participante se sintió en relación al haber finalizado los talleres de robótica y dijo *“extraño (...), a mí me gustaba ir y armar robot, porque yo amo los robots”*. Manifestó *“...yo quiero seguir yendo (...), pero mi papá dijo que iba a ver si podía mandarme porque sale caro”*.

El participante comentó que cuando terminaron el taller de robótica su mamá lo llevó a natación, pero *“...fui dos clases, no me gusta (...), me entra agua a los ojos o a la boca y eso como que no me gusta (...), no podía respirar y luego me*

agarró tos (...), no voy a ir más”, luego remarcó “Además, todo es muy sucio y los niños gritan, no me gusta que griten” y dijo que él ya le comentó su decisión de no ir más a su mamá y que ella dijo “bueno”, es decir, no lo lleva y acepta lo que su hijo le dice.

Análisis del Caso “GAMER09”

Llegado a este momento se va a proceder a responder la pregunta de investigación ¿Cuáles son los posibles usos que tiene el taller de robótica educativa para el caso de un niño de 9 años de Salta Capital en el año 2019?, puede afirmarse que la misma pudo ser respondida por medio del abordaje de este caso.

Por otro lado, los objetivos que orientaron este trabajo son conocer los posibles usos que tiene el taller de robótica educativa para el caso de un niño de 9 años, describir cuáles son las actividades particulares que realiza este niño en el taller de robótica educativa y con los objetos tecnológicos, para luego analizar la utilización que hace el niño de ellos. A continuación, se aborda y desarrolla cada uno de ellos.

El Otro y su deseo

El nacimiento de Gamer09 está marcado por cambios en la vida de la pareja parental, quienes deciden mudarse de Chile a Argentina teniendo el niño tres meses. Por un lado, el decir de la madre que este hijo *“no fue un hijo buscado o planeado como muchos padres lo hacen”* y por otro, el padre expresó que su llegada hizo que se *“conformaran como familia”*. Se puede deducir que la llegada del niño, se impone en la vida de la pareja, y fue a partir de ello que ésta se organiza, es decir, se tuvieron que adaptar a un nuevo miembro que no fue pensado a priori.

Gamer09 es el primer hijo y ocupa un lugar de importancia, lo que genera que haya una constante observación de los padres hacia él.

Lo anteriormente desarrollado nos lleva a recordar que todo niño al nacer ya se encuentra de antemano con una familia ya conformada, algo ya se ha dicho y deseado en él. Estas marcas no son sin sentido, al contrario, preceden al sujeto y tienen un efecto en su construcción subjetiva, no en un tiempo cronológico sino lógico donde el infante va a consentir o no a lo que se dice de él.

Los padres manifestaron que los primeros años de Gamer09 *“fueron complicados”*, y compararon todo el tiempo la conducta de su hijo con otros niños. Frente a ello se ve amenazado el ideal de los padres, quienes llegaron a la conclusión que Gamer09 *“tuvo problemas”* para las adquisiciones del lenguaje, la bipedestación, el control de esfínteres y hasta dormir solo; consideran que las empezó en un tiempo posterior a lo esperado comparado con otros niños.

Sin embargo, los datos cronológicos que aportan muestran que las adquisiciones fueron logradas en un tiempo esperable.

A la edad aproximada de 4/5 años se produce el ingreso a la escolaridad y Gamer09 presentaba, al decir de sus padres determinados comportamientos: *“...odiaba los ruidos, no soportaba directamente ningún ruido”, “era muy nervioso, se alteraba (...) se ponía a llorar y se asustaba”, “lo sacabas de la rutina y lloraba”*. En ese periodo, por pedido de la docente los padres acudieron a un profesional psicopedagogo, quien hace el diagnóstico de *“pequeño retraso madurativo”* y *“Asperger”*. Sin que pueda identificarse tratamiento psicológico o psicopedagógico alguno en la historia que relatan.

Durante la entrevista la investigadora intentó abordar este diagnóstico, al cual el padre solo lo nombra en un momento sin poder explicarlo o comprender el porqué del mismo. En relación a esto la madre habla acerca del padre como *“medio negador por ahí y dice que no hace falta que Gamer09 vaya a la psicóloga o psicopedagoga porque él está bien”*.

Estos padres, refugiados en la etiqueta que se pone al niño, olvidan sus cuestiones singulares. Cabe aclarar que, a la edad de 9 años, al ser observado y entrevistado para la presente investigación, no se percibieron los signos de dichos comportamientos.

Los juegos que el niño prefirió en sus primeros años fueron *“jugar con cajas, se metía en ellas o se escondía en lugares donde solo él entraba, se encerraba y después salía”*. Estos juegos de presencia/ausencia son esperables para un niño. A la vez, pareciera que le permitían escapar de la mirada de la madre, quien nunca

estaba ausente. Ella pudo describir con sumo detalle los momentos y actividades que realiza su hijo.

Podría decirse, que estos juegos cumplieron un papel fundamental en la vida constitutiva de Gamer09, permitiéndole armar un Yo diferenciado de la madre. Parece tratarse de juegos que daban cuenta de las operaciones que causan y producen al sujeto, logrando una necesaria separación.

Para el caso que nos ocupa, estamos frente a una madre dedicada a su hijo, donde la mirada cumple un papel fundamental. Es una madre que interviene en los juegos de sus hijos *“yo los veo jugar y estoy siempre mirándolos (...) me dedico a ellos”*. Y podría decirse que existe entre Gamer09 y ella un vínculo de excesiva proximidad.

En esta lógica se observó un dato llamativo: la madre es quien otorga significación sexual a los juegos de Gamer09 con su hermana menor (juego de roles) *“él hace el rol de papá, juega con las muñecas y con el cochecito”*. Se puede observar que hay cierto malestar en ella con respecto a este juego, surgiendo en ella una fantasía y temor a que su hijo sea *“gay”*, expresó *“a mi toda esta situación me asusta”*. Este hecho guarda relación con el deseo fálico que el niño tiene para la madre, la cual se presenta invitando al niño a completarla.

Se puede inferir que los padres hablan de un niño con déficit y limitaciones, se quejan porque su hijo no tiene éxito con respecto a lo que ellos esperan y aplastan todo lo que el niño presenta como logró. Son padres que demandan y exigen todo el tiempo desde su propio capricho, un hijo igual a ellos. Constantemente se refieren a Gamer09 como *“no le gusta hacer la tarea”*, *“...las hace, pero así nomás porque no le interesan o no le gustan (...)”*, *“no le pone entusiasmo”*, *“es muy inseguro, su inseguridad le va a traer problemas”*, *“le cuesta adaptarse al cambio”*.

Es un niño que no cumple con el ideal de sus padres. Y en este contexto el diagnóstico les sirve para explicar todo lo que su hijo no realiza: *“dibujar”*, *“pintar”*, *“sacarse diez en las materias del colegio”* y *“no hacer deportes”*.

Se advierte que los padres dicen querer mandar a una consulta psicopedagógica o psicológica a Gamer09, porque este tiene que enfrentar muchos cambios de estructura institucional y de docente, pero el niño no manifiesta ninguna inquietud cuando se le comunica tales cambios. La madre comentó que siempre viene ocurriendo así, *“...así es todos los años, en jardín porque casi no hablaba y no le gustaban los ruidos, después porque es distraído, porque le cuesta hacer las tareas y ahora va a ser porque no se siente seguro en ese lugar”*.

Encontramos, a la vez, un padre con cierta dificultad para ordenar al niño, es decir, un padre imposibilitado por el deseo de la madre onnipotente y controlador, quien impide que este ocupe su lugar como ordenador de ese vínculo.

A este padre le interesan los objetos tecnológicos y hace uso de ellos desde los 14 años, dice *“todo el tiempo los uso”* y comentó que el uso de los mismos es bueno, que a él no lo perjudicaron en nada por lo tanto deja que su hijo tenga la libertad de usarlos todo el tiempo que quiera. Con respecto a esto, la madre afirmó que Gamer09 y su padre tienen en común que les gustan y hacen uso todo el tiempo de los objetos tecnológicos: *“él papá es igual (...), él lo metió en todo eso”*.

Hay una postura muy diferente en la pareja con respecto al uso de los objetos tecnológicos. Mientras la madre prohíbe, controla y lo desconecta, el padre permite al niño estar ilimitadamente al servicio de estos objetos.

Podría decirse que, por medio de los objetos tecnológicos, el padre encuentra una manera de operar, es decir, de barrar el Deseo de la Madre, de cuestionarlo. Y es allí donde Gamer09 encuentra una posibilidad de identificación al padre, vía los objetos tecnológicos. Introduciéndose en él algo del orden paterno, con lo cual comienza una separación del deseo materno, se podría pensar que si ocurriera de otra manera hubiera quedado atrapado en la voracidad de su deseo. Sin embargo, lo deja a la merced de lo ilimitado del capitalismo y el consumo, que representa otro tipo de exceso.

Cada sujeto hace un uso particular de los objetos tecnológicos y se produce con ellos un encuentro significativo. Se podría pensar que este niño hace uso del

objeto para separarse de la madre y entrar al orden paterno, cuya vivencia expresa remarcando que las cosas que realiza con su padre es porque *“quiero saber lo que el usa, y me gusta hacer lo que él hace”*.

No es en cualquier tiempo sino a la edad de 5 años que Gamer09 recibe el primer objeto tecnológico, el cual fue proporcionado por la abuela paterna.

Si se unen en sentido lógico estos tres elementos, podría decirse, que en este momento donde se introduce el objeto tecnológico, el niño hace uso de él y le permite ordenar algo que no estaba pudiendo realizar a solas con la madre. Por otro lado, podría significar que ayudó al niño a tramitar la angustia de castración y separarse de la ley caprichosa de la madre.

Encontramos el retrato de una familia de la época, marcada por los efectos de la posmodernidad y la globalización, con los signos de estar desorientados, preocupados y desorientados.

Objeto tecnológico y las relaciones sociales

Gamer09 es un niño consumidor de objetos tecnológicos y se encuentra capturado por el discurso capitalista. Lo que nos lleva a pensar si este niño tiene una manera de vincularse que sea de otro orden.

Los objetos utilizados por Gamer09 son *“tablet, computadora, play, celular y televisor”*. Posee un saber en relación a estos. El objeto preferido es la computadora porque *“puede bajar videojuegos gratis y no se tilda, es más rápida”*, es decir, no presenta fallas. Los momentos que dice usarla es *“siempre”* para *“...jugar videojuegos con sus amigos y chatear con ellos”*.

Es un dato llamativo, el por qué la computadora es el objeto que más le gusta a este niño. Las características que el da acerca de la misma responden al culto a la velocidad, la multiplicidad de objetos y su consumo ilimitado.

Los videojuegos que más nombró, comentó y explicó son *“Minecraft”* y *“Roblox”*, es decir, estos le fascinan y no es sin sentido. Con respecto al primero dice *“...es un juego re tranquilo (...), te podés armar casas (...), podes decorar tu cocina, hacer un comedor para comer, hacer un sofá y poner arriba el tele, podes decorar las habitaciones y todo”*. Se refiere al mismo como un juego de *“...supervivencia, tenes que sobrevivir a todo”*, *“cuando vos entras al juego podes elegir un mundo y empezar a jugar (...), tenes que ir construyendo cosas con lo que te aparece ahí y así poder sobrevivir a ese mundo”*, y remarcó que es importante *“tener activado el ¡mantener el inventario!, porque si te mata alguna criatura, no perdés tus cosas y podes seguir jugando”*, el inventarios es *“como tu mochila, donde guardas siempre tus cosas (...), así después seguís otro día”*. Además, comentó que este juego se trata de que *“...hay varios mundos, de aventura, supervivencia y creativo”*.

Con respecto a Roblox dijo que se trata de un *“juego con mis amigos, tengo varios amigos, como 200 (...), son mis amigos de internet (...), siempre jugamos a mi servidor privado que solo es para mis amigos”*, y explicó que este videojuego tiene una moneda que se llama *“robux y podés comprar varias cosas con eso”*. La manera en que consigue ese dinero es vía la madre: *“mi mamá me compra con la tarjeta, yo le pido y a veces ella me compra y otras no”*.

Si analizamos la lógica de estos videojuegos nos encontramos con que los usos de estos le posibilitan ser “actor” en la construcción de un mundo propio, crear una identidad con ellos para luego ir al encuentro con los otros, sin poner en juego el cuerpo a cuerpo. Son videojuegos que no tienen una historia a seguir, sino que cada uno puede inventar y crear la misma, además, no tienen un fin.

Podría decirse que este niño ha podido dar un uso y un sentido a esos objetos tecnológicos. Con ellos establece relaciones virtuales. Los videojuegos consumidos por Gamer09 tienen un punto en común *“jugar en línea”* y se vale de estos para *“conectarse”*.

Pareciera ser que la presencia de los objetos tecnológicos en la vida de Gamer09, le han servido para sustituir carencias y realizar el deseo de que casi toda la satisfacción es posible.

Por medio de los objetos tecnológicos y específicamente el taller de Robótica educativa de alguna manera este niño consiguió arreglárselas para incluirse en lo social y establecer relaciones con otros niños o adultos que están por fuera de la esfera familiar.

Así, para el caso que nos ocupa, el niño encontró que en los talleres de robótica le gustaron los temas que se trabajaron, los profesores y estar con sus compañeros. Con respecto a estos últimos se puede observar como Gamer09 puede establecer relaciones y reconocer los gustos de otros, las similitudes y diferencias que existen con él. Además, se encuentra con una modalidad de trabajo en equipo, donde es escuchado y valorado. Podría decirse que esto genera en él un encuentro particular y satisfactorio, que le permite un encuentro con otros por fuera de la pantalla.

Abordando que en la entrevista Gamer09 dice que *“estar con los profesores”*, fue una de las cosas que más le gustaron del taller de robótica educativa. Se podría analizar que encuentra en estos adultos una función más benévola y no persecutoria, un Otro que ayuda, que es generoso y responde a la demanda.

Se puede decir que el participante realizó una transferencia incipiente con la entrevistadora, quien se muestra dividida, pues manifiesta su propio desconocimiento acerca de los objetos tecnológicos y lo habilita para que sea el quien dirija el curso de su decir.

El niño registró la presencia de la entrevistadora en los talleres de robótica *“yo si te veo a vos, vas a los talleres de robótica conmigo”*, remarcó que *“...me gusta ser entrevistado”*, no es escueto al hablar en ningún momento, interrogó a la entrevistadora, en el último encuentro llevó su tablet para mostrarle y explicarle a la misma videojuegos y videos de YouTube.

Tanto en el taller de robótica educativa como en el espacio de las entrevistas, se alojó a este niño, dándole un lugar donde él puede ser escuchado, inventar, elaborar y no ser coartado. Lo que podría decirse que le posibilita a Gamer09 hablar, relacionarse y presentar algo de su subjetividad. Esto en contraposición a los padres que tienen deseos opacos sobre su hijo y no decodifican el decir de este.

Las respuestas del niño

En dicho apartado se abordará las posibles respuestas del niño con respecto al tema que nos ocupa.

El uso que el niño haga de los objetos tecnológicos puede darnos una idea de un modo de vivir la pulsión. Así, podría decirse que es la mirada del Otro la que le ofrece un soporte imaginario, pero, a la vez, le causa angustia. Por su parte, la excesiva presencia de la madre con una mirada que llega hasta la misma sexualidad del niño, nos señala su lugar. Ella lo observa jugar, recuerda las escenas lúdicas más tempranas y juzga tardías las adquisiciones de su hijo.

Es un niño que utiliza los objetos tecnológicos para desviar sus tensiones y protegerse de todo lo que le rodea. E inclusive, podría decirse que por medio de los videojuegos puede crear su realidad individual e ir armando su propia historia familiar.

Gamer09 se define a sí mismo como “*Youtuber*”, cuya esencia es ser mirado por el Otro, una actividad que realiza desde hace dos años. Construye videos bajo dos modalidades. La primera consiste en grabarse a sí mismo mostrando su rostro, presentándose y luego mostrando al seguidor cómo se juega a un videojuego. El segundo modo consiste en grabar videos en línea con sus amigos del videojuego Roblox, donde se puede observar el chat que tienen entre ellos, mostrando el “cómo” se juega.

En ambos casos se trata de un intercambio que realiza con una intención de hacerse ver por el Otro, siempre mediado por la pantalla, y tienen en común el

objetivo de enseñar a otro y mostrar algo de sí: *“...le muestro a la gente cómo se juega, las cosas que se pueden hacer y eso”*.

En el trabajo que realiza Gamer09 para grabar un video de YouTube se puede analizar, una jerga en común con los demás, comunidad identificada en torno al uso de los videojuegos, es decir, una comunión virtual. Además, la diversión de dichos videos está en mostrar cómo deben hacer los otros (fenómeno que comparten los youtubers en tanto todos indican saber hacer) y se basa en el ser visto como satisfacción: *“...cuando en mi canal haga más videos buenos más suscriptores voy a tener”*.

Gamer09 se posiciona sabiendo lo que hay que hacer con los objetos de la tecno-ciencia y, a partir de allí, empieza a construir relaciones con otros sujetos, como ser la entrevistadora y sus compañeros de robótica. Con estos últimos, se mostraba seguro a la hora de usar la computadora y lo demostraba haciéndose cargo de esa tarea, *“yo voy a usar la computadora, Gamer09 se va encargar de eso”*.

El ser visto y el ser escuchado, marca en él una singularidad, aunque sea por vía de la tecno-ciencia, construyendo un Otro que no sabe y, por ello menos persecutorio o amenazante.

La mirada como objeto de la pulsión es fundamental para la constitución subjetiva y tiene esta particularidad de estar vinculada al deseo del Otro. De allí que, en el estadio del espejo, se presenta a la madre como sostén especular y resulta así un experimento de identificación fundamental. Esta experiencia especular se reedita para el niño en ese ser un Youtuber, donde el narcisismo es convocado y el foco está centrado en “darse a ver”.

Estos escenarios virtuales nos instituyen no solo como espectadores, sino también como sus protagonistas. Podríamos decir, que el advenimiento de estos espacios convierte estas relaciones virtuales en cercanas, permitiendo un encuentro entre individuos buscando la complicidad de quien “está del otro lado” de la pantalla.

Para Gamer09, quien está situado del otro lado de la pantalla oficia de soporte para el niño y se constituye como un aprendiz, a la vez que sostiene al niño con su mirada. A propósito de esto en el transcurso de las entrevistas, la entrevistadora es ubicada en ese sitio e invitada a ser una seguidora más. La invitación que se le hace como contrapartida es que explique en qué consisten sus videos, lo cual le permite explayarse de mejor manera durante el proceso de la investigación.

Si bien se trata de un niño capturado por la pantalla, no nos encontramos con un sujeto sin palabras, ni responsabilidades, sino con un niño que interroga al Otro, poniendo en juego su falta de saber y empezando así a construir sus propias invenciones frente a ello.

Gamer09 encontró agrado por la actividad de la robótica, y en las entrevistas expresó que le gustaba trabajar en equipo, que esto lo hacía “*sentir bien*”. Él interrogó a sus compañeros del taller de robótica educativa, buscó conocer si estos compartían algún gusto por los videojuegos o los youtubers como él. Así Gamer09 se encontró con M. y L. quienes compartían temas de interés, y la relación que entabló con ellos fue de un modo diferente al resto, jugaba con ellos, se reía y cuando estos faltaban o son cambiados de grupo se inquieta, preguntaba por ellos.

Frente a la captura imaginaria propuesta por la madre el niño intenta delimitar y dar forma mediante los objetos de la tecno-ciencia a esa satisfacción intrusiva, razón por la cual podemos pensar en que Gamer09 es el nombre de un momento estructural como lo es el de la neurosis infantil. En el transcurso de las entrevistas no se encuentra un niño angustiado por la irrupción de la mirada o sobrepasado por ella, sino diferentes modos de actuar mediante la actividad lúdica que en este caso se basan en los objetos tecnológicos, que si bien no implican por sí mismos un trabajo de interrogación y elaboración Gamer09 los va transformando en reglas, en tutoriales que se ordenan en una serie, en amigos virtuales, etc.

Aun cuando no sea un tema particularmente indagado en Gamer09 resulta importante llamar la atención sobre las relaciones entre la palabra y el cuerpo. Es un niño que se presenta con un lenguaje monótono, sin grandes expresiones, manifestando una separación entre la palabra y el afecto. Esto no le impide en el

taller de robótica, por ejemplo, responder a las preguntas orales, cabe aclarar que cuando la docente realizaba las preguntas al grupo clase Gamer09 no respondía, pero si se las dirigían a él puntualmente, se observó que respondía a la misma de una manera coherente y conectado con la clase. También iniciaba conversaciones con sus compañeros de grupo. Pero el cuerpo pareciera ocupar un lugar secundario en este niño, no se mueve mucho y siempre se encontraba en una posición de despatarrado y en el trabajo de construir solo daba instrucciones a sus compañeros. En relación a esto, los padres manifestaron que su hijo no realiza ninguna actividad deportiva, lo cual también es afirmado por el niño.

Otro de los pasatiempos favoritos que menciona Gamer09 son los juegos de simulación, donde él toma un lugar protagonista donde debe ser responsable y hacer sentir bien al Otro.

El taller de robótica como dispositivo

La propuesta pedagógica del taller tiene como objetivo introducir al niño en la alfabetización digital. Por ello, las actividades propuestas siempre estuvieron destinadas a brindar contenido, capacidades y habilidades para que los niños aprendieran a usar la tecnología para la vida cotidiana.

El trabajo con robots requiere abordar aspectos técnicos relativos a la programación y a las ciencias de la computación, y para el caso que se ocupa en el estudio se observa que Gamer09 es un niño que tiene interés por ambas cosas.

Por otro lado, el modelo pedagógico utilizado para abordar el aprendizaje fue innovador. Consistía en ubicar a los participantes en un rol activo, donde cada uno de ellos se fue haciendo protagonista y constructor de su propio conocimiento, mientras que el rol docente se ubicaba como mediador o guía, facilitador de los procesos de aprendizaje. Lo que podría decirse que le permitió a Gamer09 como al grupo de niños vivenciar el aprendizaje, en un marco de creatividad, exploración y colaboración.

La robótica es una “actividad” que le interesa a los niños, los motiva y los entusiasma. Al decir de los docentes, si esta actividad se abordaría desde la individualidad los niños rápidamente pasarían a aburrirse y ver a la robótica (kit de lego) como un simple rompecabezas. Esto se debe a que si la robótica compitiera con los otros objetos de la tecno-ciencia (PlayStation, computadora, celular, etc.) perdería porque el estímulo visual y auditivo que brinda a los individuos es menos atrapante.

Por ello, en los talleres de robótica educativa la dinámica diseñada consistía en el trabajo en equipo, la planificación, la comunicación y la creatividad. Cuya finalidad es que los niños experimenten y se sientan capaces de programar y construir autónomamente. En relación a esto, Gamer09 se mostraba seguro de sus conocimientos de programación de robótica, compartía su saber con los otros niños y era capaz de llevar a cabo la tarea en compañía de otros. Así, cuando Gamer09 al igual que otros niños lograban solucionar una dificultad o cumplían con el desafío de la clase, era un momento vivido con júbilo independientemente si ganaban o no cuando competían entre grupos.

Todo esto facilitó que Gamer09 pueda entrar a una dimensión participativa, colaborativa y en red con otros, evitando las repeticiones de rutinas mecánicas y un uso meramente instrumental de la tecnología.

Todo lo anteriormente analizado resulta de ayuda para Gamer09, quien tuvo que enfrentarse a lo largo del taller con diferentes situaciones.

Una de ellas era que si algo no podía resolver inmediatamente acudía a pedir ayuda a los docentes, quienes intervenían, lo acompañaban, y le brindaban un espacio para que él exprese sus hipótesis, experimente y reflexione. De este modo, se observó cómo al finalizar los talleres de robótica nos encontramos con un niño que puede crear sus oportunidades y solucionar los problemas.

Otra de las situaciones que se observaron que Gamer09 tuvo que resolver en los talleres de robótica fue adaptarse a los cambios que se hacían en los equipos, ya que no en todas las clases el equipo estuvo formado por los mismos niños. Al

principio estos cambios no eran aceptados por él, cuando faltaban sus compañeros preguntaba por ellos y, en ocasiones, los docentes le pidieron que se cambiara de grupo, frente a lo cual él se negó. En relación a este tema al comienzo del taller se veía un niño que no interactuaba con otros niños, pero llegando al final del taller se observó mayor interacción con sus compañeros, donde las charlas fueron más allá de programar y construir robots.

El taller de robótica educativa es más que un dispositivo que enseña a construir y programar robots, hay algo más que la experiencia pedagógica. Estos toman una matiz de intervención para el niño porque lo sitúa en otro lugar, se torna como facilitador de la aparición del Otro, posibilitando un modo de relacionarse con otros niños y adultos.

Conclusión

En el presente trabajo se buscó dar respuesta a la pregunta de investigación *“¿Cuáles son los posibles usos que tiene el taller de robótica educativa para el caso de un niño de 9 años de Salta Capital en el año 2019?”*. Puede afirmarse que fue posible dar respuesta a dicha pregunta, a través de la indagación y seguimiento del caso.

El hallazgo de la investigación nos arroja no solamente un único uso, sino diferentes usos que conforman la modalidad de respuesta que el niño da al discurso familiar y social, a la castración y al encuentro con los cuerpos.

En líneas generales el taller de robótica educativa se le presenta a Gamer09 como una aparente “salida” para las “limitaciones” marcadas por los padres, ya que dentro de la dinámica familiar se encuentra posicionado en un lugar deficitario, caracterizado por una discrepancia entre la respuesta del niño y lo que los padres esperan de él. Son padres que respondiendo al mandato de la época esperan un niño sin dificultades.

El taller de robótica educativa permite que Gamer09 se encuentre vinculado con la tecnología de otra manera, no simplemente como un usuario que la consume sino que se permite hacer algo con ella, es decir, inventar o adaptarla a lo que él este necesitando en ese momento. Gamer09, se sirve de ello para resolver algo, cuyo uso no es universal ni igual para todos, al contrario es algo particular que cada uno elige hacer y en cada caso va a funcionar de una manera particular.

Aparentemente, los usos particulares que realiza del taller de robótica educativa y de los objetos tecnológicos cobraron diferentes manifestaciones, las cuales se detallan a continuación.

Por un lado, Gamer09 parece encontrarse capturado por el deseo materno y estar frente a un padre imposibilitado por el mismo. En este escenario, por la vía paterna llega el primer objeto tecnológico en la vida del niño lo que le permite

introducir una diferencia con la madre y ubicarse del lado del padre, para introducirse al orden social.

No obstante, podría pensarse que Gamer09 pasa de estar capturado en el exceso del deseo materno al exceso del consumo que propone el capitalismo; entre ellos los objetos de la tecnociencia.

En el taller de robótica se observó que Gamer09 estaba interesado por los temas, los profesores y, la experiencia del trabajo grupal, lo que le permitió ir tímidamente estableciendo vínculos con los compañeros en los que reconocía algunos aspectos similares al suyo. En los trabajos grupales sus intervenciones eran escuchadas y valoradas.

En segundo lugar, el objeto tecnológico es utilizado por el niño para comenzar a construir una relación con el Otro, invención a la cual el taller de robótica aporta nuevos matices favoreciendo el encuentro con otros que indagan, que no tiene todas las respuestas, que lo autorizan a experimentar y a encontrar sus propias soluciones.

También, el encuentro con el taller de robótica educativa le permite a Gamer09 construir relaciones con un par, donde el encuentro ya no está mediatizado por una pantalla. Los vínculos con los compañeros fueron prosperando llegando incluso a encontrar “amigos” con los cuales compartía el mismo gusto por los videojuegos y la robótica.

La mirada del Otro es un elemento central en el cual Gamer09 se encuentra capturado, y cumple un papel preponderante. Mediante la creación de videos y tutoriales, transmite enseñanzas a los otros y puede posicionarse en un sitio donde la mirada del otro no le resulta amenazante, como sí le resulta cuando el contacto se dirige a la mirada materna.

Como conclusión puede afirmarse que en el caso estudiado, el niño nos muestra su propia invención con el objeto tecnológico que le es ofrecido según la lógica del consumo. Él es capaz de hacer algo con ello, permitiéndole salir de la

posición de objeto para ir más allá de los padres y de aquello que lo determina a nivel del significante.

Este trabajo introduce algunos interrogantes que podrían ser objeto de puntos de partida para nuevas investigaciones tales como: “¿Los objetos tecnológicos podrían convertirse en los nuevos quitapenas de los hombres?”, “¿La proliferación de los objetos tecnológicos impone a los sujetos nuevos desafíos a la hora de hacer lazo social?”, ¿Los objetos tecnológicos podrían tratar nuevas formas de constitución subjetiva frente a la declinación paterna? y ¿Esto depende del trabajo que el niño haga de esos objetos?.

Referencias Bibliográficas

- Antelo, M. (2006). El Infans en la cultura. En S. Salman (Comp.), *Psicoanálisis con niños, los fundamentos de la práctica* (pp. 105-112). Buenos Aires: Grama Ediciones.
- Arias, M. C. (2014). Apertura. En *El niño entre el saber y los objetos de la tecnociencia: XXI Jornadas Anuales Erinda*, pp. 17 – 21. Buenos Aires: Grama Ediciones.
- Aries, P. (1973). *El niño y la vida familiar en el antiguo régimen*. Paris: Taurus Ediciones.
- Bazzano, B. (2013). *Articulación del sujeto y la cultura: Las Identificaciones*. Tucumán: Universidad Nacional de Tucumán Facultad de Psicología.
- Cazenave, L. (2013). Clase 02 ¿Qué es un diagnostico?. En *Seminario Anual, los usos del diagnóstico en la práctica con niños y adolescentes*. Escuela de orientación lacaniana Departamento de estudios sobre el niño en el discurso analítico “Pequeño Hans”. Buenos Aires, Argentina.
- Cazenave, L., Abeles, A., Berkoff, M., Nemaric, A., Prandi, M. y Stoisa, E. (1999). *La dirección de la cura en psicoanálisis con niños y púberes*. Seminario Asociado al ICBA. Buenos Aires: Centro Pequeño Hans.
- Chemama, R. (1996). *Diccionario del Psicoanálisis*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Daumas, A. (2014). Las identificaciones y el saber en niños y púberes. En *El niño entre el saber y los objetos de la tecnociencia: XXI Jornadas Anuales Erinda* pp. 23 – 54. Buenos Aires: Grama Ediciones.
- Durán, A. (2010). Nuevas modalidades de simbolización ligadas al uso de las nuevas tecnologías en el tratamiento psicopedagógico de púberes y adolescentes. En M. Etchevers (Presidencia). II Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVII, Jornadas de

Investigación Sexto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. Recuperado de <http://www.aacademica.org/000-031/408>.

Espinoza Núñez, L. y Rodríguez Zamora R. (2017). El uso de la tecnología como factor del desarrollo socioafectivo en niños y jóvenes estudiantes en el noroeste de México. *RICSH Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas*, 6 (11). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=503954319009>

Faas, A. (2017). *Psicología del Desarrollo de la Niñez*. Córdoba: Editorial Brujas.

Fernández, A. (2006). Lo niño y el psicoanálisis: ¿posibilidad o Imposibilidad? *Educação Temática Digita*, (8), pp. 20-40. Recuperado de <http://basessibi.c3sl.ufpr.br/brapci/v/a/4250>

Freud, S (2011). Psicología de las Masas y Análisis del Yo. En *Obras Completas tomo 3*. Buenos Aires: Editorial El Ateneo.

Freud, S. (2011). Análisis de un Caso de Neurosis Obsesiva (caso “el hombre de las ratas”). En *Obras Completas tomo 2*. Buenos Aires: Editorial El Ateneo.

Freud, S. (2011). Conferencia XVII El sentido de los síntomas. En *Obras Completas tomo 2*. Buenos Aires: Editorial El Ateneo.

Freud, S. (2011). Conferencia XXIII Vías de formación de síntomas. En *Obras Completas tomo 2*. Buenos Aires: Editorial El Ateneo.

Freud, S. (2011). El Malestar en la Cultura. En *Obras Completas tomo 3*. Buenos Aires: Editorial El Ateneo.

Freud, S. (2011). El poeta y los sueños diurnos. En *Obras Completas tomo 2*. Buenos Aires: Editorial El Ateneo.

Freud, S. (2011). El Yo y el Ello. En *Obras Completas tomo 3*. Buenos Aires: Editorial El Ateneo.

- Freud, S. (2011). Introducción al Narcisismo. *En Obras Completas tomo 2*. Buenos Aires: Editorial El Ateneo.
- Freud, S. (2011). La Ilustración Sexual del Niño. *En Obras Completas tomo 2*. Buenos Aires: Editorial El Ateneo.
- Freud, S. (2011). La Novela Familiar del Neurótico. *En Obras Completas tomo 2*. Buenos Aires: Editorial El Ateneo.
- Freud, S. (2011). La Organización Genital Infantil. *En Obras Completas tomo 3*. Buenos Aires: Editorial El Ateneo.
- Freud, S. (2011). Las Pulsiones y sus Destinos". *En Obras Completas tomo 2*. Buenos Aires: Editorial El Ateneo.
- Freud, S. (2011). Los Recuerdos Encubridores. *En Obras Completa tomo 1*. Buenos Aires: Editorial El Ateneo.
- Freud, S. (2011). Más Allá del Principio de Placer. *En Obras Completas tomo 3*. Buenos Aires: Editorial El Ateneo.
- Freud, S. (2011). Tres Ensayo para una teoría sexual. *En Obras Completas tomo 2*. Buenos Aires: Editorial El Ateneo.
- Gerber, D. (2005). *El psicoanálisis en el malestar en la cultura*. En Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Editorial Lazos.
- Goldenberg, M. (2006). Lo Infantil en la estructura Variaciones del niño en la obra de Freud. En S. Salman (Comp.), *Psicoanálisis con niños, los fundamentos de la práctica*, pp. 101-104. Buenos Aires: Grama Ediciones.
- Gómez Trillos, S. (2012). *¿Qué tipo de parque es este? ¡Hay Niños! ¿Cómo es influenciado el discurso psicológico infantil en el siglo XXI por las nuevas tecnologías?* (Tesis de Licenciatura). Medellín: Colegio Marymount. Recuperado de: <http://dspace.marymount.edu.co/bitstream/handle/123456789/293/Sara%20Gomez%20Trillos.pdf?sequence=1>

- Gómez, G. (16 de Junio 2012). El poder organizador de la imagen. *Revista Affectio Societatis*. (9), pp. 2 – 22. Recuperado de <https://aprendeonlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/affectiosocietatis/article/download/12044/10922>
- Grosso, G. (2014, agosto). El niño y la función paterna: consecuencias clínicas. *Fort-Da revista de psicoanálisis con niños* (11). Recuperado de <http://www.fort-da.org/fort-da11/grosso.htm>
- Grosso, M. (1995). Juego y estructura en la clínica con niños. *En Centro Pequeño Hans, Psicoanálisis con niños*, pp. 123 - 132. Buenos Aires: Atuel.
- Hassan, S. (1998). Los gadgets. *Acheronta* (7), pp. 157-165. Recuperado de <http://www.acheronta.org/pdf/acheronta7.pdf>
- Lacan, J. (2007). Dos Notas sobre un Niño. En *Intervenciones y Textos 2*, pp. 55-57. Buenos Aires: Manantial.
- Lacan, J. (2008). El estadio del espejo como formador de la función del Yo (je) tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica. En *Escritos 1*, pp. 99 - 105. Buenos Aires: Siglo Veintiuno.
- Lacan, J. (2010). La metáfora paterna. En *Seminario 5: Las Formaciones del Inconsciente*, pp. 165 - 184. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Lacan, J. (2010). Los tres tiempos del Edipo (II). En *Seminario 5: Las Formaciones del Inconsciente*, pp. 203 - 219. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Lacan, J. (2010). Los tres tiempos del Edipo. En *Seminario 5: Las Formaciones del Inconsciente*, pp. 185 - 202. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Lacan, J. (2015). *Seminario 11: Los Cuatro Conceptos Fundamentales del Psicoanálisis*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Laplanche, J. y Pontalis, J. (2010). *Diccionario de Psicoanalisis*. Buenos Aires: Paidós.

- Laurent, E. (2010) El objeto droga en la civilización. En *Pharmakon* N° 12, Buenos Aires: Editorial Grama.
- Lipovetsky, G. (2000) *La era del vacío*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Masotta, O. (2012). *Lecturas de Psicoanálisis. Freud, Lacan*. Buenos Aires: Paidós.
- Miller, D. (2012) El a-todo femenino. En Asociación Mundial de Psicoanálisis, *El Orden Simbólico en el Siglo XXI. No es más lo que era, ¿Qué consecuencias para la cura?*, pp. 225 – 229. Buenos Aires: Gramma.
- Miller, J. (2010). Desarrollo y Estructura (1992). En *Conferencias Porteñas Tomo 2*. Buenos Aires: Paidós.
- Najles, A. (2000). *El Niño Globalizado: Segregación y Violencia*. Bolivia: Plural Editores.
- Ons, S. (2016). *Todo lo que necesitas saber sobre psicoanálisis*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Paidós.
- Piro, M. y Romé, M. (2013). Neurosis Infantil – Neurosis de la Infancia: consideraciones sobre su tratamiento en obra de Freud. En G. Napolitano (Comp.), *El campo de la neurosis en la obra de Freud*, pp. 244-263. La Plata: Universidad Nacional de la Plata.
- Resolución 1490/2007, Guía de las Buenas Practicas de Investigación Clínica en Seres Humanos, 9 de noviembre de 2007, Ministerio de Salud Pública. Buenos Aires.
- Rodríguez, R. (2004) Le jeu, paradigme du travailpsychanalytique. *Revuefrançaise de psychanalyse*, (68), pp. 1847-1853. Recuperado de <https://www.cairn.info/revue-francaise-de-psychanalyse-2004-5-page-1847.htm>

- Sinatra, E. (noviembre 2014). A identificaciones líquidas, adicciones sólidas. *Revista Virtualia*. (29), pp. 63 – 67. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/267987455/Virtualia-29>.
- Stiglitz, G. (junio 2015). Un fundamento libidinal de las soledades actuales. *Revista Virtualia*. (30). Recuperado de <https://es.scribd.com/document/344579737/Un-fundamento-libidinal-de-las-soledades-actuales-pdf>
- Stoisa, E. y Goldber, S. (2013). Clase 04 La elección de estructura en la infancia y adolescencia. Neurosis-Psicosis-Autismo. En *Seminario Anual, los usos del diagnóstico en la práctica con niños y adolescentes*. Escuela de orientación lacaniana Departamento de estudios sobre el niño en el discurso analítico “Pequeño Hans”. Buenos Aires, Argentina.
- Tarditti, H. (2014). Apertura. En *El niño entre el saber y los objetos de la tecnociencia: XXI Jornadas Anuales Erinda*, pp. 13 - 16. Buenos Aires: Grama Ediciones.
- Tendlarz, S. (2004). *¿De que sufren los niños?: La Psicosis en la Infancia*. Buenos Aires: Lugar Editorial.
- Tendlarz, S. (2016). *Clínica del Autismo y de las Psicosis en la Infancia*. Buenos Aires: Colección Diva.
- Valas, P. (1992). Niños en Psicoanálisis. En J. Aramburu, A. Di Ciaccia, A. Fryd, I. Goldemberg, A. Grosrichard, A. Hartmann, M. A. Izaguirre, F. Koehler, E. Laurent, R. Lefort, F. Leguil, C. Schreiber, M. L. Silveyra, A. Stevens y M. Strauss, *¿Qué es un niño?*, pp. 9 - 15. Buenos Aires: Ediciones Manantial.
- Voruz, V. (2014). Ordonner le réel: des lois de la natureauxcodes et algorithmes. Congrèsmondial de Psychanalyse. Recuperado de <http://www.congresamp2014.com/fr/Papers/Papers-003.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1

MODELO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los padres del niño que va a participar en la investigación una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participante.

La presente investigación es conducida por la María Emilia Fernández, estudiante de la carrera Lic. en Psicología de la Universidad Católica de Salta. La meta de este estudio es conocer el uso que el niño hace de los talleres de robótica.

Si usted accede a que su hijo participe en este estudio, se le pedirá participar en entrevistas individuales que podrían llevar de tres a cuatro encuentros. Toda la información que aporte se mantendrá en estricta confidencialidad.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Las respuestas de usted como la de hijo en la entrevista serán codificadas usando un número de identificación y por lo tanto, serán anónimas.

Si tiene alguna duda sobre este estudio, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirar a su hijo de la participación en la investigación en cualquier momento. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradezco su participación.

Acepto a que mi hijo

DNI: a que participe voluntariamente en esta investigación, conducida por la tesista María Emilia Fernández.

Me han indicado también que tendré que responder preguntas en una entrevista.

Reconozco que la información que se recolecte en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento y que puedo retirar a mi hijo del mismo cuando lo decida.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido.

Firma y Aclaración de la madre del Participante

Firma y Aclaración del padre del Participante

Fecha :

ANEXO 2

GUIA DE ENTREVISTA CON LOS PADRES

1- Datos del Niño

Nombre del niño

Edad

Composición Familiar

Dinámica familiar

2- Historia Familiar

¿Cómo se fue conformando la pareja?

¿En qué momento de sus vidas llegó el niño?

3- Primeros años de vida del niño

¿Qué recuerdan de los primeros años de la vida de su hijo?

¿Cómo fueron los momentos del control de esfínteres/la adquisición del lenguaje/la bipedestación/el inicio de la escolaridad?

¿Cómo fue la adaptación al jardín?

5- Información sobre las actividades lúdicas del niño

¿Qué actividades realiza el niño en su tiempo libre?

¿Puede comentar si su hijo utiliza objetos tecnológicos en los momentos lúdicos?

¿De dónde los consigue?

¿Quién se los dio por primera vez?

¿Recuerdan porque le ofrecieron al niño estos objetos?

¿Cómo observa usted que se relaciona el niño con esos objetos tecnológicos?

¿Creen que el uso de esos objetos incidió en algunos aspectos de la vida de su hijo? ¿porque?

6- Relaciones que establece el niño

¿Cómo es el vínculo de su hijo con ustedes?

¿Cuáles son las situaciones que generan desacuerdo con su hijo/a?

¿Cómo ven ustedes a su hijo?

¿Cómo es el vínculo de su hijo con sus hermanos?

¿Cómo es la relación de su hijo con otros niños?

¿Cómo es la relación de su hijo con otros adultos, con las docentes, con las normas institucionales y padre de otros niños?

7- Taller de Robótica Educativa

¿Cómo fue que su hijo concurre a los taller de robótica?

¿Qué le comenta su hijo acerca de los talleres de robótica?

¿Ustedes notan algún cambio en su hijo luego de asistir al taller de robótica educativa?

8- Otras apreciaciones sobre el niño

¿Hay algo que desean agregar y les parezca importante?

¿Algo que les llame la atención y quieran comentar?

ANEXO 3

GUÍA DE ENTREVISTA CON EL NIÑO

1- Datos del niño

Nombre

Edad

Escolaridad

Composición de la familia

2- Actividades lúdicas

¿Qué actividades realizas en el día?

¿Qué haces en tu tiempo libre?

¿Cuáles son tus juegos preferidos?

¿Juegas con otros niños o niñas? ¿A qué juegas?

3- Objetos tecnológicos

¿Utilizas objetos tecnológicos/electrónicos?

¿Cuáles son esos objetos tecnológicos que utilizas?

¿Cuáles son los objetos tecnológicos que más te llaman la atención?
¿Porque?

¿Cuándo los utilizas? ¿Para que los usas?

¿Recuerdas desde cuando los utilizas?

Dime cosas positivas y negativas de esos objetos que dices usar

¿Cuántas veces juegas con ellos en el día?

¿Alguna vez se te estropeo uno de esos objetos?, ¿Recuerdas que hiciste o sentiste en ese momento?

¿Alguna vez los extraviaste o alguien te los quitó? ¿porque? ¿Cómo reaccionaste?

¿Si un día no tuvieras objetos tecnológicos que crees que harías?

4- Relación con los demás

¿Tienes amigos?

¿A qué juegas con ellos?

¿Cuáles son las actividades que prefieres compartir con otros y cuáles no?

5- Taller de Robótica

¿Cómo conociste los taller de robótica educativa?

¿Por qué asistís a los talleres de robótica educativa?

¿Antes de los talleres de robótica conocías algo sobre esta temática?

¿Qué es lo que más te gusta del taller de robótica educativa?

¿Qué es lo que menos te gusta del taller de robótica educativa?

¿Cómo te sentís en los talleres de robótica educativas?

ANEXO 4

FICHA DE OBSERVACION

- Fecha de observación
- Lugar donde se lleva a cabo la observación
- Tiempo
- Comportamiento del Niño al ingresar al taller
- Comportamiento del Niño durante el transcurso de las actividades
- Comportamiento del Niño al finalizar las actividades
- Logros y dificultades
- Otros datos
- Comentarios

ANEXO 5

OBSERVACIONES

Se llevó a cabo la observación de 11 clases de un taller de robótica educativa, destinado a niños/as entre 6 a 10 años, el cual se dictó en el mes de enero de 2019 los días lunes, miércoles y viernes de 9 a 11:30 en el Instituto de Innovación Tecnológica Aplicada, ubicado en la calle Buenos Aires 135 edificio Palermo, primer piso oficina 102, Salta Capital.

- Fecha de observación

7 de enero de 2019

- Descripción del taller de robótica educativa – Clase 01

El taller estuvo a cargo de un profesor que proporcionaba el contenido teórico de la clase, realizando siempre una demostración en una pantalla donde se visualizaba cada uno de los pasos que los niños debían realizar luego en sus computadoras. Acompañaban el desarrollo de la clase dos profesores, sus roles se centraban en ayudar a los niños a resolver las dificultades que se les podían presentar cuando se les daba una consigna o bien colaboraban para que logaran la misma lo más eficientemente posible. En el día de la fecha asistieron al taller 10 niños entre 6 y 8 años de edad.

El aula contaba con 5 mesas, cada una de ellas tenía una computadora y un kit de legos (piezas para armar el robot) para que los niños trabajaran en equipo programando y construyendo un robot. En el centro del espacio del lado derecho había una pantalla.

Se realizaron cinco grupos de trabajo, cada uno formado por dos niños. Cabe destacar que la distribución la realizaron los profesores según el orden de llegada. Los espacios se encontraban distribuidos de la siguiente forma:



- Comportamiento de los niños al ingresar al taller

Los niños al ingresar al taller se sentaban en el lugar asignado por los profesores y esperaban en silencio el inicio de la clase, se observó que no había diálogo entre ellos. La clase comenzó a las 9:05, de los 10 niños que asistieron, 9 de ellos fueron puntuales, y uno de ellos llegó a las 9:30.

El profesor empezó explicándoles acerca del programa Lego Mindstorms, que es con el que van a trabajar durante todo el taller para realizar la programación de los robots. El tema trabajado en esta primera instancia fue el movimiento giratorio, todos los alumnos en silencio escuchaban y prestaban atención a la explicación.

- Comportamiento de los niños durante el transcurso de las actividades

Luego de la explicación teórica, los niños debían llevar lo teórico a la práctica. La consigna del profesor fue "Programar en la computadora el movimiento del motor". Antes de proseguir y cumplir con dicha consigna, se les explicó a los niños la importancia de trabajar en equipo porque el taller de robótica tiene como pilar posibilitar el trabajo en equipo. Se les preguntó a los niños si sabían qué significaba eso y si ya lo habían realizado antes, frente a lo que contestaron: "es trabajar con mi compañero", "es importante que nos escuchemos y hablemos siempre", "si en la escuela trabajo con mis compañeros", "cuando la seño da tarea en grupo y nos sentamos en ronda para poder mirarnos y resolver el problema o hacer la tarea",

“cuando se trabaja en equipo no tengo que pelear con mi compañero”, “cuando juego a la pelota”. La profesora que acompaña concluyó el tema con la siguiente frase “es importante que el robot funcione, pero que todos aprendan es lo más importante”.

Luego que cada grupo cumplió con la primera consigna, se les dio la segunda “hacer algo que gire, teniendo en cuenta la programación de la velocidad, si va a retroceder o avanzar y cuantas vueltas va a dar”, los niños empezaron a participar por iniciativa propia y dijeron “algo que gire como una rueda”, “la calesita de nerverland”, “las hélices de un helicóptero”.

El grupo 3 tenía un acompañamiento continuo dirigido por la profesora porque justamente en él se encontraba el niño que llegó tarde y no comprendía cómo se realizaba la programación de los motores.

Por decisión propia, el grupo 2 y 5 agregaron un segundo motor, se dividieron los roles y cada uno empezó a dedicarse a la construcción de un motor. Luego, veían la forma de cómo juntar ambos. Se sumaron a esta actividad los grupos 3 y 1, pero porque los profesores los incentivaron a eso.

Aparecieron dificultades en todos los grupos para mantener el robot en equilibrio o que, al momento de andar, no se desarmara. Esto se debió a que agregaban demasiadas piezas a sus robots y se volvían pesados. Los profesores que acompañaban les advertían varias veces dónde el robot tenía mucho peso y que debían resolver esa situación, algunos los resolvían agregando más piezas, otros desarmando y volviendo armar. Pero, lo que se observó es que nunca dialogaban entre ellos para resolver la situación y hablaban con los profesores si es que éstos le preguntaban.

- Comportamiento de los niños al finalizar las actividades

Una vez logrado el objetivo que ellos mismos se plantearon, es decir, más allá de la consigna asignada, los niños festejaron con aplausos, con risas o chocando

las manos. Se escuchaban frases como “vamos hacer el mega robot”, “nuestro robot es el mejor”.

En el grupo 3 un niño al finalizar dijo “Hay que ponerle nombre, este se llamará mutante es muy chulo...vamos a ver qué nombre tienen los otros robots”, Este niño empezó a preguntar a todos los grupos cuál era el nombre del robot, éstos no le habían puesto un nombre, pero a partir de esta pregunta empezaron a pensar en un nombre.

Para finalizar el taller, se les dijo a los niños que debían guardar todas aquellas piezas que no eran parte de su robot, que configuraran bien el programa y que mejoraran lo que desearan del robot porque debían pasar al frente a presentar sus trabajos. Y que, además, debían explicar por qué hicieron ese robot.

Cuando se realizó la presentación de cada grupo con su trabajo, los profesores les preguntaban “cuál es el nombre de cada miembro del equipo, cuál es el nombre del robot, si tuvieron alguna dificultad y qué fue lo que más les gustó del taller”.

Por decisión voluntaria comenzó el grupo 2, se presentaron ellos mismos “soy M. y él es J., el robot se llama *araña hélice* porque es mitad araña y mitad hélice, la dificultad que teníamos es que había mucho peso y se rompía al hacerlo girar, lo que más nos gusto fue construir”. Grupo 3 “mi nombre es J. y el mío es F., nuestro robot se llama *araña escorpión con armas*, no tuvimos dificultades y no nos gustó programar”. Grupo 1 (hubo un silencio y cuando se les preguntaba algo se demoraban en contestar, agachaban la cabeza y sonreían) “Soy S. y yo J., el un *robot boxeador*, nos costó armarlo porque siempre se rompía, S. dice: a mí me gusto la computadora y J. dice: a mí me gusto construir”. Grupo 4 “yo soy J. y yo soy V., nuestro robot se llama *Mutante Peligroso*, se nos caía mucho por eso también lo tenemos ahora por las dudas se caiga al andar y nos gustó mucho construir”, luego V. agrega “en la vida real es más alto que este edificio”. El último grupo 5 “soy L. y él es A., se llama Abots que es un tipo de robot que aparece en una película, la dificultad es que no giraba porque tenía mucho peso y nos gustó las dos cosas”.

- Logros y dificultades

Podría decirse que todos niños atendían cuando el profesor explicaba la teoría y la consigna, estaban en silencio, lo miraban y si tenían alguna duda preguntaban (esto se observó muy poco) y todos los grupos pudieron cumplir con el objetivo de la primera clase. Se los vio trabajar en equipo, resolver de alguna manera sus dificultades y se puede marcar que había poca interacción entre ellos, el diálogo entre los miembros del grupo 1 fue casi nulo.

Se observó que los niños programaron en la computadora el movimiento del motor en aproximadamente unos 5 a 10 minutos, y alrededor de una hora se dedicaron a la construcción de la estructura del robot, siendo muy detallistas, armando y desarmando una y otra vez. Los niños lograron resolver los problemas que se les presentaron durante el armado de la estructura, los cuales mayormente se originaban porque tenían demasiadas piezas. Pero, en algunos casos, el problema podría haberse corregido por medio de la programación y ninguno se dio cuenta de eso, como por ejemplo bajar la velocidad de los motores o sacarle algunas rotaciones (algo que resaltó el profesor que debían tener en cuenta para la próxima vez).

Se escuchó a los niños decir durante el desarrollo de la clase “quiero armar un robot que pelee”, “quiero un robot boxeador”, “cuando vamos armar un robot”. A esto recibieron como respuesta de los profesores que, por mínimo que sea el trabajo realizado hoy, eso ya era un robot hecho por ellos.

Fecha de observación

9 de enero de 2019

- Descripción del taller de robótica educativa – Clase 02

En el día de la fecha asistieron al taller catorce niños entre 6 y 9 años de edad, seis de ellos asistieron por primera vez al taller y fueron ubicados en los grupos cuatro y cinco, los demás niños según el orden de llegada fueron ubicados al azar

por los profesores. Así el grupo clase queda dividido en cinco grupos de trabajo, cuatro de 3 niños y uno de 2 niños.

- Comportamiento de los niños al ingresar al taller

La clase inició con la proyección de un video “2017 All Japan Classic micromouse contest 2nd prize, Peter Harrison”, en él se visualizaba la competencia de robots en la modalidad laberinto. Esta competencia mostraba la manera en que los robots resolvían el laberinto, en el menor tiempo posible, iniciando la primera ronda con una velocidad mínima y en las siguientes rondas teniendo que aumentar su velocidad. Se observó que los niños prestaban atención a la proyección del video y a la explicación del profesor; luego realizaron preguntas sobre algunas dudas que tuvieron, algunos hablaron entre ellos acerca de lo que veían. Cuando el robot no pudo cumplir con la última ronda todos se rieron y preguntaron por qué pasó eso.

A continuación, el profesor presentó la consigna para el día de hoy: “construir un robot que debe moverse, que entre y salga de la pista. Primero deben construir algo con ruedas y luego programar para que haga el circuito” (pista que estaba realizada en el piso). Los niños se mostraron entusiasmados por la tarea a realizar, se rieron, empezaron a hablar entre ellos sobre cómo lograrlo, qué tipo de auto deseaban y apenas llegó el kit de lego lo abrieron rápidamente y buscaron las ruedas, decidiendo cuáles usar.

- Comportamiento de los niños durante el transcurso de las actividades

Puede deducirse que, hoy, los niños prestaron mayor atención a cada una de las piezas de los kits de lego, que hubo interés para conocer todas las partes y para qué servía cada una. En los grupos de trabajo se evidenciaron muchas preguntas hacia los profesores: “¿Qué es esto? (agarraban la pieza y la mostraban)”, “¿Para qué sirve esta pieza?”, “¿Dónde puedo poner esta pieza?”.

El grupo 4 y 5 estuvo conformado por los niños que asistieron por primera vez, razón por la cual tuvieron un acompañamiento más continuo de los profesores. En la presencia de ellos, no hubo interacción entre los niños.

El grupo 3 no siguió la consigna, que consistía en primero construir el robot y luego programar, ellos empezaron al revés. Un profesor le preguntó por qué estaban programando si antes debían construir la estructura, a lo que ninguno de los dos niños que estaban en el grupo respondió; se les aclaró lo que debían hacer y rápidamente empezaron con la consigna de construir.

Todos los grupos tuvieron dificultades en armar la estructura del robot e inmediatamente para resolverlo buscaban a los profesores, en su mayoría los niños lo hacían desde su lugar gritando (“profe veni”, “profe necesitamos ayuda”, “no podemos con esto profe”) y otros se acercaron al lugar donde se encontraba el profesor para solicitarle la ayuda. Cuando los profesores se acercaron al grupo, escucharon la dificultad que tenían y les preguntaron “¿Ya hablaron entre ustedes para resolverlo?”, los niños se miraron en ese momento y contestaron que “No”. A continuación, los profesores les remarcaron que esta vez los ayudarían porque era la segunda clase, pero luego los problemas tendrían que intentar resolverlo ellos mismos, probar una y otra vez. Esto podría deberse quizás porque faltó interacción entre ellos y trabajaban individualmente.

Por ejemplo, en el grupo 5 un integrante B. no dejó que sus compañeros participaran en la construcción, y los otros dos niños tampoco intentaron trabajar con él, estuvieron observando y tocando todas las piezas del kit de lego. Pero a la hora de programar uno de ellos Gamer09 decidió que lo realizaría él, agarró el mouse de la computadora “Yo voy a usar la computadora, Gamer09 se va encargar de esto”; y el integrante del grupo M. solo mira lo que hace en la computadora y le fue dando indicaciones a su compañero.

El grupo 2, estuvo atrasado en el trabajo para lograr la consigna del día de hoy. Estuvieron entusiasmados en la construcción del robot, fue el grupo que más piezas lego utilizó, construyendo una estructura demasiado grande, además se los escuchó decir: “vamos a construir un súper robot”, “nuestro robot será un mega auto”. Quedó poco tiempo para realizar la muestra de todos los robots, razón por la cual uno de los profesores empezó con ellos a trabajar en la programación, los niños

querían seguir en la construcción y no prestaban atención en la programación, les quitaron el resto de las piezas y así empezaron a programar.

A medida que los grupos iban terminando los profesores les daban otra consigna: “hacer que el robot festeje, agregándole una bocina y que de giros”, acompañado de una breve indicación de cómo hacerlo.

- Comportamiento de los niños al finalizar las actividades

En el momento de realizar la prueba de los robots todos quisieron hacerlo a la misma vez, corrieron rápidamente a la pista, al observar el trabajo de otros surgió la competencia y el querer armar uno igual, frente a ello algunos se pusieron a construir algo parecido y otros analizaron que mejor no porque capaz no les podría llegar a andar.

Cuando presentaron sus robots los niños se mostraban entusiasmados por hacerlo y se escuchó decir a uno de ellos “Ahora es la competencia de los mega robot”. Se les dio la consigna de sentarse y hacer silencio, así que corrieron cada uno a sus lugares. Muchos de los grupos festejaron que lograron el objetivo de la clase bailando, chocándose los cinco y otros solos sonrieron.

- Logros y dificultades

Los niños manifestaron enojo cuando los profesores no los ayudaron en el momento en que ellos lo solicitaron, les gritaban si no iban al instante, realizaron expresiones faciales como blanquear los ojos o despatarrarse en su silla.

Cuando fue el momento de realizar las pruebas de los robots para ver si funcionaba el robot y alcanzaban el objetivo, muchos de ellos recibieron correcciones que debían hacer. Frente a esto los niños se enojaban, un niño del grupo 1 (S.) golpeó la mesa, otros se despatarraron en la silla y en el grupo 3 uno de los niños dejó de hablar por un tiempo y luego se sumó al trabajo que estaban realizando los compañeros.

Se observó festejo grupal cuando pudieron resolver una situación o bien cuando cumplieron con la consigna: bailando, chocando las manos y diciendo frases como ser: “lo hemos logrado”, “nuestro robot es el mejor”, “sí, sí, si somos buenos en esto”, derrapamos un 100%”.

Los profesores del taller hablaron con los niños acerca de la de interacción entre ellos como equipo, que se evidenció mucho trabajo individual y una falta de resolución de las dificultades entre ellos. Cabe destacar que esto concuerda con lo observado. A partir de lo que manifestaron los profesores a los niños, se pasó un video para fortalecer el trabajo en equipo.

El video proyectado fue “Trabajo en equipo y motivación hormigas”, el mismo consistía en que unas hormigas trabajando juntas pudieron resolver una situación problemática. La profesora les preguntó a los niños ¿Por qué es importante trabajar en equipo a partir de lo que vieron en el video?, algunos respondieron: “así se resuelven los problemas más fácilmente”, “es importante ser solidario”, “las hormigas todas juntas lo asfixiaron”, “las hormigas trabajaron juntas así se quedaba inconsciente el elefante y no se las comía”.

- Comentarios

En el día de la fecha antes de comenzar y al finalizar el taller, se le comentó a los padres o tutores que acompañaban a los niños sobre la investigación que estaba realizando para concluir con mis estudios de Licenciatura en Psicología y si querían más adelante participar de entrevistas. Todos ellos contestaron que no tenían problemas que realizara las observaciones, algunos dijeron que lo iban a pensar y debían hablar con los niños, tres madres me comentaron que sus hijos solo hacen la mitad del taller porque luego se iban de vacaciones, por ello se considera que estos últimos tres niños quedarían fuera de la posibilidad de participar porque no cumplen con el requisito de ser alumnos regulares.

Fecha de observación

10 de enero de 2019

- Descripción del taller de robótica educativa – Clase 03

El profesor dio inicio a la clase proyectando un video llamado “Boston Dynamics All Prototypes” y acompañó el mismo con breves explicaciones. El contenido del video fue acerca de una empresa turca que produjo algunos prototipos de robots, se trata de un trabajo complejo ya que especialmente intentó mejorar la movilidad de las extremidades y el equilibrio del robot, duplicando cosas u objetos que tienen vida. Se vio la construcción y programación de los siguientes robots: una mosca, una vaca, un robot que saltaba de un edificio a otro, un robot humano que no perdía el equilibrio, aunque sea golpeado, que subía escaleras y un robot que lanzaba objetos a lo lejos.

Podría decirse que la proyección del video, captó la atención de los niños y los motivó a la curiosidad, ya que todos se encontraban mirando el video y realizaban algunas preguntas.

La docente les pidió al ingresar que se ubicaran como se habían sentado durante la clase anterior, todos los niños atendieron y cumplieron con ese pedido; pero luego cambió de lugar a algunos niños porque consideró desde su criterio que no habían logrado trabajar en equipo y se distraían en otras actividades. Los grupos que permanecieron con los mismos integrantes con respecto a la clase anterior es el grupo 1 y 5.

- Comportamiento del niño al ingresar al taller

El docente les dio la consigna de la clase “cada grupo debe imaginar que es una empresa de auto y deben construir un auto que pueda realizar este pequeño laberinto, para ello deben tener en cuenta la dimensión de la construcción del robot”.

En el momento de empezar a trabajar en equipo, se observó que algunos niños empezaron a hablar sobre otras actividades que realizaron el día anterior y jugaban (grupo 2 y 3); en el grupo 4 empezaron a trabajar con la construcción sin comunicarse entre ellos, un niño construyó una rueda a su manera y otro de otra.

Por otro lado, tenemos el grupo 1 y 5 donde hubo un intento de trabajar en equipo, ya que hablaban entre ellos y cada uno iba dando su punto de vista.

Los docentes del curso les llamaron la atención a los grupos que estaban distraídos y que no trabajaban en equipo, a partir de allí, se evidenció un cambio de actitud en ellos ya que siguieron con las instrucciones que el docente les había dado.

- Comportamiento del niño durante el transcurso de las actividades

La mayoría de los niños trabajó en posición de parado. Los niños de 6 años de edad fueron los que más se distrajeron de la actividad de la clase, algunos jugaban con las piezas, se ponían a armar robot que no eran un auto, caminaban por el espacio y se peleaban por el robot. Por esta razón, los docentes acompañaron más en el trabajo a estos niños.

El grupo 4, observó el robot que armó el grupo 5 y escuchó que un profesor les dijo que su robot fue muy bueno casi profesional, porque era pequeño y compacto, entonces los niños del grupo 4 dijeron “tenemos que hacer como ellos” y empezaron a imitar su construcción.

- Comportamiento del niño al finalizar las actividades

Hubo un momento de la clase donde todos los grupos tuvieron tiempo de realizar la prueba del robot, para darse cuenta de los errores de programación y construcción, para poder resolverlos y así en el momento de realizar la muestra grupal el robot lograra con el objetivo de la clase. En ese momento, cuando descubrieron los errores, podría decirse que los niños se manifestaron molestos o enojados, algunos golpearon la mesa, gritaron, se dirigieron a sus asientos para sentarse y no hablaban.

El grupo 1 pasó a probar su robot y se rompió, el resto del grupo clase se rio, en ese momento uno de sus integrantes con un tono de voz agudo gritó “esto es probadita”, rápidamente levantó el robot y se fue a su mesa.

Les costó a los docentes lograr que los niños hicieran silencio y se ubicaran en sus asientos para realizar la muestra grupal. Una vez logrado eso, cada grupo pasó y mostró como el robot recorría el laberinto, y fueron aplaudidos por el grupo clase aunque hubiesen logrado o no el objetivo.

Los niños entusiasmados deseaban que sus padres pasaran a ver el trabajo que realizaron. Un niño que estaba en el grupo 3 N., le pidió a su papá que lo grabara “Papá grábame así esto lo subo en mi canal de YouTube”, el padre accedió a ese pedido. El niño empezó contando que el robot era un auto, contó como lo fueron armando y luego les explicó el programa que tenía.

Algunos niños fueron retirados más tarde por sus padres y le pidieron al profesor que les pasaran robots de mozos o de pelea de sumo, en ese momento se rieron y hablaban entre ellos acerca de lo que veían, y comentaron que sería bueno armar esos robots.

- Logros y dificultades

Durante el momento de prueba, se observó que frente a un error los niños se enojaban, volviendo a sus lugares y no pudieron resolver la situación en grupo porque se echaban la culpa entre ellos, hasta que se acercaba un docente y los guiaba. Luego de esta ayuda los niños empezaban a hablar y pensar conjuntamente cómo resolverlo.

Algunos niños, como ser en el grupo 2, realizaron un trabajo individual durante todo el transcurso de la clase. El grupo 1 construyó la estructura de un robot que no lograba pasar por el laberinto y necesitaba de ayuda para doblar, esto se debía a que habían agregado muchas piezas, era lindo a la vista, pero no funcional y los profesores se lo advirtieron, aunque ellos decidieron no cambiarla.

Podría decirse que son niños que buscan las cosas o las soluciones lo más rápido posible. Esto se observó, por un lado, cuando solicitaban ayuda al docente porque no podían con algo y le gritaban desde sus asientos o sino iban a buscarlos, quienes a veces estaban ocupados, pero algunos insistían permaneciéndoles al

lado. En la parte de realizar la programación los profesores les recomendaron que realizaran un paso y probaran, otro paso y probaran, así sucesivamente para que detectaran el problema y fuera fácil solucionarlo; en estas clases observadas se vio que ésta fue la mayor dificultad generada en los grupos porque realizaron toda la programación completa y cuando lo probaron solían tener fallas y ellos mismos no lograban identificar cuáles eran.

- Comentario

Algo que se observó de los niños que asistieron al taller de robótica fue que tuvieron una motivación intrínseca, fueron regulares en su asistencia y puntualidad, al ingresar al taller siempre se los observaba entusiasmados.

Fecha de observación

14 de enero de 2019

- Descripción del taller de robótica educativa – Clase 04

En el día de la fecha los profesores dieron inicio a la clase preguntando ¿A quién les gusta los animales?, todos contestaron que sí. Luego preguntaron ¿Quién tiene animales levanten la mano?, Gamer09 y otro niño del grupo 1 no levantaron la mano. En ese momento M. contó la siguiente historia “Mi mamá me mato mi perro por no darle de comer” y otro niño dijo “mamá no cuida de mis animales cuando yo no estoy”, asombrada la profesora se quedó en silencio y les dijo que de seguro no es así que habría que preguntar qué pasó a las mamás y M. le contestó: “No profe, yo le estoy hablando de la aplicación del celular, yo tengo ahí animalitos, pero cuando mi mamá se va a trabajar no los cuida y eso que yo le digo”.

La docente les proyectó varios videos de animales contruidos con las piezas que ellos trabajaban todos los días, y les dio la consigna para trabajar durante la clase de hoy; ésta fue “construir un perro-robot, decidir qué hacer: si mueve la

cabeza o la cola, y además deben indicarnos de que raza de perro nos están hablando, asique se deben poner de acuerdo para saber que construir”.

- Comportamiento del niño al ingresar al taller

Se observó que los niños estaban entusiasmados en realizar la tarea de hoy, hablaban acerca de robots que juegan al ajedrez y de perros bomberos. Se reían y se comunicaban mucho sobre el tipo de robots que iban a hacer.

J. era nuevo en el taller de robótica y fue ubicado en el grupo 4, la docente permaneció acompañando al grupo en todo momento para guiarlo y explicarle todo lo que ya venían trabajando los demás niños, él estuvo muy atento y se mostró curioso por aprender, ya que realizó muchas preguntas.

En el grupo 5 no lograban ponerse respecto a la raza del perro robot y M. propuso “Hagamos un perro combinado una parte de un perro cocker y otra parte de un perro callejero” y Gamer09 le dijo “Si, es buenísima esa idea”. A partir de eso el equipo empezó a construir el robot.

Por otro lado, F. estaba en el grupo 2, donde no se ponían a trabajar con la consigna de la clase, jugaban con sus compañeros como si las piezas fueran otras cosas “Mira un celular”, “Esto podría ser un pokemon” y “miren unos anteojos”.

- Comportamiento del niño durante el transcurso de las actividades

El grupo 2 armó y desarmó constantemente la construcción, la docente se acercó a trabajar con ellos y los ayudó, primero, a que expresaran la idea que tenían en mente y luego los guio en el armado. Mientras sus compañeros trabajaban, F. no quiso participar y decidió ver videos de YouTube, se acercó un profesor y le marcó que no era momento para ver videos, le preguntó qué le pasaba y él dijo “estoy cansado, anoche jugamos en la pileta con mis primos” se tiró despatarrado en la silla. Permaneció en esa posición hasta el momento que se empezó a probar el robot que sus compañeros habían armado.

El grupo 5 se dividió el trabajo, B. hizo el armado del cuerpo del robot, M. y Gamer09 realizaron el armado de la cola y cabeza; Gamer09 participó muy poco le dijo a M. y B. “Si necesitan alguna pieza Gamer09 se las da”. Se observó que hablaban sobre historias vividas con sus mascotas reales y virtuales. Al momento de unir las partes empezaron a tener dificultades y buscaron ayuda del docente, él les dio las instrucciones de lo que tenían que hacer; pero ellos se ponían a charlar, B. les contó que asistiría solo dos clases más y luego se iría de vacaciones a la playa y Gamer09 contestó “me duele la cabeza porque anoche me quede viendo tele”. Cuando empezaron a trabajar en eso, Gamer09 les dijo “tenemos que pensar bien porque si no se puede caer y morir”.

- Comportamiento del niño al finalizar las actividades

Los grupos que terminaron la construcción empezaron con la programación, en ese momento Gamer09 se levantó de la silla, agarró el mouse y dijo “Yo soy el controlador de la computadora”, empezó él a programar, pero si uno de sus compañeros quería participar le entregaba el mouse o si le daban indicaciones los escuchaba.

Por otro lado, en el grupo 4 J. se enojó porque un compañero no quiso prestarle la computadora y le dijo “no te olvides que esto es un trabajo en equipo y todos podemos participar”, intervino la docente para ayudarlos.

Cuando iban terminando el robot y veían que todo funcionaba correcto festejaron los grupos con aplausos, baile y sonrisas; al regresar a sus lugares M. le dijo a sus compañeros “Bravo, choca los 5 lo hemos logrado amigos”.

Llego el momento donde cada grupo debía presentar su robot, comenzó el grupo 5 y el que decidió hablar es M. “Nuestro perro se llama Milu, y es una mezcla de cocker y cachi callejero”, siguió el grupo 4 y realizó la presentación J. “El nuestro es un superperruno salchicha, no pensamos el nombre pero podría llamarse Red” y luego presentó el grupo 2 su robot un niño que llamado A. “Nuestro perro se llama Violeta y es un Bulldog Ingles” y en ese momento le preguntaron a F. qué pasó que no quiso trabajar en el día de hoy y dijo “es que estoy cansado, después yo vi que

mi compañero estaba en la ventana viendo para afuera y fui a ver y bueno me distraje”. Uno de los integrantes del grupo 3 dijo “Nosotros hicimos un perro policía y se llama Bot, quieren ver porque este mueve la colita”, todos se sorprendieron porque fue el único grupo que decidió que la parte del robot además de caminar que se mueva fuera la cola, al ver esto lo festejaron aplaudiendo y algunos dijeron “está buenísimo eso”, “como no se nos ocurrió eso” y “muy bien amigos”.

- Logros y dificultades

Los niños agregaron la mayor cantidad de piezas posibles en sus construcciones y cuando se les pidió que sacaran se negaron, aunque eso significaba que podían llegar a perder.

Se empezó a observar que los niños intentaban trabajar en equipo, que se dividían las tareas, se escuchaban y ayudaban mutuamente.

- Comentario

Los posibles participantes para la investigación, ya que sus padres han aceptado verbalmente son: J. (quien inició el taller de robótica en el día de la fecha, se ubicó en el grupo 4), Gamer09 y M. (grupo 5), y F. (grupo 2). Razón por lo cual las observaciones del día estuvieron focalizadas en el comportamiento de estos niños.

El grupo 5 y 3 estuvo conformado por los integrantes desde la primera clase, al llegar ellos se ubicaron allí y la docente no los cambió de lugar porque fueron los grupos que lograron la consigna y trabajaron en equipo.

Fecha de observación

13 de enero de 2019

- Descripción del taller de robótica educativa – Clase 05

El profesor inició la clase diciéndoles que hoy iban a volver a trabajar sobre la competencia de robot en laberintos, pero que la pista de hoy era más compleja y que la velocidad con la que se tenía que moverse el robot debía ser la máxima. Les proyectó un video llamado “Taiwain Half-size micromouse 2nd prize winne” como modelo que se esperaba que pudieran construir más adelante.

- Comportamiento de los niños al ingresar al taller

Hoy los niños estaban muy distraídos o podría interpretarse que como se repitió la temática del laberinto, aunque no haya sido el mismo que la vez pasada, sino más complejo y con mayor velocidad; muchos estaban hablando de otra cosa, bostezaban y estaban desparrados en la silla. Esta actitud cambiaba cuando los profes empezaban a repartirles los kits de las piezas lego, se levantaban de su silla y sonreían.

El docente decidió cambiar a J. de lugar, quien se encontraba en el grupo 4 y ahora trabajará en el grupo 1, porque estaba hablando mucho con su grupo y al parecer del docente no escucharon la presentación de la clase. El grupo 1, se negó a aceptar al nuevo integrante, lo cual se observó porque se dirigieron hacia el profesor diciéndole “no queremos gente nueva en el grupo”, “lo pueden poner en otro grupo” y “porque a nosotros”. El docente decidió ser indiferente a los dichos de los niños, porque no les contestaba y siguió con la explicación. Mientras tanto J. se sentó en su silla, los miraba a sus compañeros y luego empezó a participar en las explicaciones del profe.

- Comportamiento de los niños durante el transcurso de las actividades

Gamer09 tomó una actitud que antes no se había observado: tuvo iniciativa para armar el robot y les dijo a los compañeros “No se preocupen yo lo hago déjame”, eso fue solo un momento donde separó las piezas y unió las ruedas, le entregó el robot a sus compañeros B. y M. “sigan ustedes yo ayudo”; él permaneció mirando lo que hacían y daba instrucciones o sugerencias.

El grupo 1 no se podía poner de acuerdo acerca de que ruedas usar, por un lado, J. quería las ruedas grandes y los otros dos compañeros del grupo querían las chicas, estaban discutiendo y la docente intervino en ese momento intentando que el grupo analice ventajas y desventajas del usar una y otra. No conseguía que el grupo lograra un acuerdo y procedió a sacarles las cajas del kit de lego hasta que ellos que pudieran hablar y decidir, se enojaron, ya que se sentaron en sus sillas y no hablaban. Luego de un tiempo volvió la docente y seguían sin decidir, y se puso a mediar entre ellos, les explicó que las mejores en este caso para usar eran las pequeñas porque pueden doblar a gran velocidad y que las grandes impedirían que esto pasara. La escuchaban y cuando se iba, se ponían a armar según esas indicaciones.

Durante el transcurso de las actividades, el grupo 1 tuvo muchas dificultades para trabajar en equipo, no dejaban que J. trabaje en la computadora y él le comunicó esta situación a los profes, los buscó y les dijo: “el me quitó el mouse porque dice que yo no sé programar”, y un docente decidió permanecer con ellos y ayudarlos como al resto de clase para que no ocurrieran estas situaciones y logaran el objetivo de la clase. Su presencia favoreció el trabajo en equipo aunque por momentos J. no escuchaba las instrucciones de lo que tenía que hacer y solo agregaba más y más piezas al robot.

Mientras tanto el trabajo en el grupo 5 fue muy compartido, hablaban, se escuchaban y cada uno hacía lo que le gustaba hacer. Corregían los errores juntos y no hubo discusiones.

- Comportamiento del niño al finalizar las actividades

El grupo 5 terminó el trabajo antes que todos y tuvieron que permanecer en sus lugares hasta que el resto terminó. Gamer09, despatarrado en la silla en una posición de relajado dijo “Misión cumplida chicos”. Empezaron a hablar de otras cosas, porque terminaron antes que todos el trabajo y Gamer09 les contó acerca de su reloj, “me lo regaló mi papá y si quieres ver la hora aprietas este botón y prende la luz”, armaban letras con las piezas de lego e imitaban con su cuerpo el movimiento de robot, esto último fue idea de M. y los compañeros lo siguieron.

El grupo 5 fue felicitado por los docentes por el buen trabajo en equipo y de construcción de robot, empezaron a festejar saltando y sonriendo.

Al finalizar como quedaba tiempo hasta la hora de salida, el profesor les mostró dos videos llamados “The Duel: Timo Boll vs. Kuka Robot” y “The Revenge: Timo Boll vs. Kuka Robot”, en ellos se observaba el duelo de humanos y robots en tenis, donde en ambas competencias habían ganado los humanos; los niños gritaron en su mayoría “yo quería que gane el robot, son mejores los robots”.

- Logros y dificultades

Los niños tuvieron dificultades cuando los profesores los cambiaron de lugar y ellos no querían, ya que a veces como en el caso de J. los compañeros no lo integraban o a veces los niños no trabajaban porque estaban molestos con dicha decisión.

El trabajo en equipo empezó a ser más fluido, ya que los docentes no tuvieron que estar todo el tiempo recordándoselos, se observó que los grupos se divertían, festejaban y sonreían juntos cuando se daban cuenta que superaban los desafíos juntos.

- Comentario

Al finalizar la clase del día lunes se les preguntó a los niños si deseaban participar de la investigación y F. contestó que no le gustaría. Por lo tanto, las observaciones del día estarán focalizadas en el comportamiento de los siguientes niños que al igual que sus padres habían aceptado: J. (grupo 4), Gamer09 y M. (grupo 5).

Fecha de observación

21 de enero de 2019

- Descripción del taller de robótica educativa – Clase 07

En el día de la fecha los profesores armaron una pista de auto y les comentaron a los niños que la consigna de hoy era “armar un auto que pueda realizar todas las curvas de la pista y dar una vuelta completa a la misma, sin ningún tipo de ayuda”.

La docente les mostró que hoy cada grupo tenía un color arriba de las pantallas de computadoras y que hoy se iban a distinguir por colores, que el grupo que cumpliera con las normas y consigna del taller al finalizar tendría un premio.

Los niños a medida que ingresaban al taller quedaban sorprendidos por la pista de auto y decían “guau que linda pista”, “hoy será un gran día de autobots”, “si, si, si ya quiero armar el robot para ganarles a todos”, “me encanta” y a partir de sus expresiones y dichos, podemos decir que los niños estaban entusiasmados por la actividad de hoy.

- Comportamiento de los niños al ingresar al taller

El grupo 5 estaba compuesto por B. y Gamer09, porque M. faltó, razón por la cual, la docente les agregó dos nuevos integrantes llamados L. (9 años) y F. (6 años), ambos asistían regularmente al taller. Se pudo observar que Gamer09 tenía una expresión facial de preocupación y preguntó “¿Por qué no vino maxi?, (se contestó solo) seguro se enfermó” y eso mismo le comentó a la profesora, quien le contestó que quizás podía deberse a eso.

El trabajo en equipo comenzó con la división de tareas, B. les propuso que L. y Gamer09 se encargaran de las ruedas y F. de la cabeza, mientras que él se encargaría del resto, todos asintieron. Gamer09 le dijo a L. “Hagamos el robot, programamos y listo”, se mantuvo sentado en su silla observando el trabajo que realizaba L. y le daba algunas ideas de lo que podía hacer con las ruedas, L. las escuchaba, pero no interactuaba con él.

F. estaba en su silla despatarrado, no trabajaba en lo que él había dicho que si quería hacer y Gamer09 le dijo “F. trabaja, tenemos que hacer el robot” y se levantó de su silla, pero empezó a construir otros objetos que no estaban

relacionados con la tarea “Miren un trompo” y Gamer09 no le dijo nada en ese momento, pero si le blanqueaba los ojos y siguió observando el trabajo de L.

- Comportamiento de los niños durante el transcurso de las actividades

B. le comentó a Gamer09 “Hoy es mi último día amigo, mañana me voy de vacaciones a la playa y los voy a extrañar”, Gamer09 lo miró y le dijo “sí, yo también te voy a extrañar amigo” y siguieron trabajando en la programación del robot.

F. no participó en el armado ni en la programación del robot, se fue a jugar con los otros compañeros o pasear por los grupos. Los profesores le llamaron la atención y al regresar al grupo Gamer09 le dijo “tenes que trabajar, porque tenemos que hacer todos nuestra parte”.

En el momento de programar Gamer09 levantó la mano y les dijo que él lo quería hacer, todos estuvieron de acuerdo, empezó con la programación y luego les daba el mouse para que continuaran los otros cada vez que se lo pedían, pero todo el tiempo estaba ahí observando que hacían.

Estaban teniendo una dificultad con el robot porque este no podía doblar en una curva y se salía de la pista, veían el robot y la computadora, hablaban entre ellos, pero no sabían cuál era el problema para solucionarlo, Gamer09 se levantó y fue a buscar a un profesor y le dijo “veni y ayúdanos que no sabemos qué hacer, por favor”. Atendiendo las instrucciones del profesor, Gamer09 tomó el mouse de la computadora y corrigió el programa.

- Comportamiento del niño al finalizar las actividades

Un profesor se acercó a preguntales cómo iban y si necesitaban ayuda, Gamer09 le dijo “Yo le digo cómo resolver las cosas o cómo hacer las cosas y él no me escucha” (señala a F.).

El grupo 5 terminó nuevamente la tarea antes de tiempo y fue felicitado por los profesores, quienes manifestaron que serían los primeros en recibir el premio. Mientras volvían a sus asientos, luego de realizar la última prueba, Gamer09 les dijo

a sus compañeros “Estamos haciendo muy buenos robot, vamos mejorando” y festejaron bailando los cuatros juntos.

- Logros y dificultades

Al despedirse de su compañero B., Gamer09 lo abrazó y le dijo “nos vemos luego y espero que venga maxi la clase que viene”. Es posible que los cambios realizados en el grupo no fueran de su agrado porque tuvieron que aprender a trabajar con otros niños y con otra modalidad. Su mamá vino a buscarlo con su hermanita, saludó a todos los docentes y se fue corriendo con una sonrisa, y le dio a su hermana algunos caramelos que le habían dado de premio (“toma Valeria te comparto”).

- Comentario

Por razones personales la investigadora no pudo asistir a la clase 06.

En el día de la fecha M. no asistió al taller de robótica, se preguntó a los docentes del taller si sabían el motivo de su inasistencia y lo desconocían. A partir de esto, las observaciones del día de la fecha se centrarán en Gamer09.

Fecha de observación

23 de enero de 2019

- Descripción del taller de robótica educativa – Clase 08

La docente les explicó que hoy harían robots aspiradoras que pudieran limpiar, les marcó el círculo que debían limpiar y les comentó que aprenderían a usar el sensor de luz. Todos se asombraron con esta consigna, y empezaron a hablar entre ellos y le decían a la profesora “Tenemos que construir robots ayudantes”, “si aspiradora robots vamos hacer”.

Se les mostró un video “Automatix Snow”, el cual era un robot construido que barría la nieve de las casas.

- Comportamiento de los niños al ingresar al taller

Gamer09 al llegar al taller de robótica, se sentó en su lugar de siempre y despatarrado en la silla, luego le dijo a su profesor “Hoy no vinieron mis compañeros, uno se fue de viaje y otro no sé, capaz está enfermo”, el profesor le contestó que no importaba que iba a trabajar con compañeros nuevos. Los nuevos integrantes del grupo fueron F. y A., ambos niños de 6 años, uno de ellos ya había trabajado la clase pasada con ellos, cada uno se ubicó en sus respectivas sillas y se saludaron solo con la mano, no hablaban entre ellos.

- Comportamiento de los niños durante el transcurso de las actividades

Al momento de ponerse de acuerdo para armar el robot, interactuaron muy poco y Gamer09 empezó a sacar las piezas de lego y armar. Les entregó lo que él había hecho y les dijo a sus compañeros “trabajen, yo les voy diciendo qué piezas usar y cómo se ponen”. Ellos asintieron con la cabeza y empezaron la construcción, aunque F. se distrajo y empezó a hacer de cuenta que las piezas son otras cosas, se rieron, pero rápidamente Gamer09 dijo “Armen, Armen” con un tono de voz motivador para ellos.

Cuando tuvieron que empezar con la programación, Gamer09 les dijo “Dejen esto a Gamer09, él sabe usar la computadora” y les preguntó “¿Ustedes saben cómo conectar los motores? Podrían hacer eso”, toda la programación la realizó él.

Empezaron a realizar la prueba del robot y tuvieron dificultades que resolver, F. reaccionó golpeando la mesa y Gamer09 con un tono de voz fuerte le dijo “No golpees la mesa” y lo miró fijamente. No sabían lo que estaba pasando con el robot, así que buscaron al profesor y él les indicó lo que podría estar fallando, se fue rápidamente y Gamer09 dijo “No entendí, vos entendiste algo”, dirigiendo su mirada a A. quien le explicó que quizás los cables podrían estar mal conectados o que el sensor de luz podría estar muy alto.

- Comportamiento del niño al finalizar las actividades

Los compañeros de grupo estaban jugando con unas piezas de lego a spiderman y Gamer09 parecía estar enojado porque el robot tenía dificultades en cuanto a la construcción, les gritó y golpeó la mesa “Pónganse a trabajar che”; atendieron a lo que este les dijo y F. y A. comenzaron a trabajar, mientras que él se sentaba en su silla y permanecía en silencio hasta que después de un tiempo empezó a darles instrucciones, cuando estos tuvieron dificultades les dijo “mala idea, mala idea, me tienen que escuchar”.

Una vez que la construcción y la programación del robot estuvieron correctamente realizadas, festejaron y se abrazaron. Luego, llegó el momento de la competencia y se mostraron ansiosos por ganar, Gamer09 se fijó la hora y dijo “ya son 11:15 tenemos que apurarnos porque ya viene mi mamá”

La competencia de hoy consistió en limpiar caramelos del piso, si los sacaban del círculo pasaban a ser del grupo. El robot del grupo 5 sacó cinco caramelos y festejaron aplaudiendo y haciendo choca los 5, Gamer09 los agarró y les repartió uno a cada uno y dejó dos sobre la mesa hasta esperar la segunda ronda para ver cuántos caramelos sacaban; obtuvieron cinco caramelos; nuevamente el encargado de repartirlos fue Gamer09 y sobró uno, a lo que él les dijo que se lo daría a su hermana.

- Logros y dificultades

Cuando la mamá de Gamer09 llegó a retirarlo del taller con una gran sonrisa en su rostro él le dijo “veni mamá, mira el robot que hicimos con mis compañeros”.

Durante las primeras clases había mucha competencia por quien tenía el robot más lindo, intentaban copiarse los robots entre los grupos y eso poco a poco fue desapareciendo, la competencia adquirió otro significado: saber trabajar en equipo y que el robot de cada grupo pudiera cumplir con el objetivo de la clase.

- Comentario

El posible participante para llevar a cabo la investigación será Gamer09, ya que en el día de la fecha hablé con su mamá y programamos una primera entrevista con él niño.

Fecha de observación

24 de enero de 2019

- Descripción del taller de robótica educativa – Clase 09

La clase anterior los profesores les habían comentado que la próxima clase iban a realizar un partido de futbol y tenían la consigna de venir con una camiseta de futbol. En el día de hoy, solo tres niños asistieron con dicha camiseta, los profesores preguntaron por qué no vinieron como les habían pedido y si eran de algún equipo, en su mayoría los niños contestaron que no les gustaba jugar al futbol. Gamer09 dijo “No soy de ningún equipo y no me gusta jugar al futbol”. Luego, se les preguntó si estaban listos para jugar al futbol hoy y Gamer09 contestó “Siiiiii” (con un tono de voz alegre y de festejo).

Les mostraron varios videos y se les dijo a los niños que prestaran atención y observaran algunas ideas para construir el robot. Y les comentaron que la sorpresa del día era manejar el robot desde un celular, que existe una aplicación que funciona como un control remoto. Se escucha decir a Gamer09 “Ohh me encantan los celulares”.

- Comportamiento de los niños al ingresar al taller

Gamer09 siguió siendo integrante del grupo 5, junto con F., A. y M., este último estuvo ausente dos clases. El participante llegó, se sentó y levantó la mano para saludarlos a todos.

Les repartieron la caja de legos y dijo “Nos tocó la mejor caja, oh sí”. Gamer09 empezó a trabajar activamente en la construcción del robot, decidió armar la parte

de las ruedas. Mientras tanto a la derecha se encontraba M. y le preguntó “¿Por qué no venias?” y este le respondió que estuvo un poco enfermo.

- Comportamiento de los niños durante el transcurso de las actividades

Se evidenció un dialogo con su compañero M., sonreía y participaba en las bromas que este hacía: trataba de hablar como abuelita robot.

Armó solo y después cuando no pudo colocar el segundo motor buscó a sus compañeros y les dijo “quien puede colocar esto”. Luego de unos segundos se dio cuenta que los dos motores no son los mismos “llamen al profesor, estos motores son diferentes”, él llamó al profesor, pero esperó a que lo mire y le dijo “profe venga”, le explicó la situación. Y en realidad era porque las ruedas estaban mal puestas.

Sin terminar aun el trabajo en el grupo se pusieron a jugar, imaginar que una pieza era un perro, un avión, que había una abuelita robot y que había trompos en un mar; hubo muchas risas entre ellos. Los docentes les dijeron que se apuraran en terminar y Gamer09 los miró y les dijo “Ninguno se apura, se la pasan jugando a otra cosa”, en este momento él estaba jugando con sus compañeros.

Luego de un rato terminaron el trabajo A. y M., mientras Gamer09 despatarrado en la silla solo miraba y decía “Este robot, ya está listo para ser probado”, buscó a su compañero F. “vamos a probarlo”. Entusiasmado por usar el celular, esperó al lado del profesor y le pidió “por favor ya podemos usarlo”.

Le entregaron el celular, le dieron una breve explicación y empezaron sonriendo a probar el robot, luego era el turno de sus siguientes compañeros y permaneció al lado de cada uno explicándoles cómo se usa y los alentaba “dale, vamos” “Bien, bien”. Terminaron todos de hacer la prueba y aplaudieron porque su robot no se desarmó.

Caminó por el espacio de la clase y le pidió al profesor usar el celular, luego le preguntó “¿Profe de quién es ese celular?”, le contestó que era suyo y dijo “es caro ese celular, usted debe tener plata”

Se despatarró en la silla unos minutos y de ahí observaba todo lo que ocurría en la clase.

- Comportamiento del niño al finalizar las actividades

En la clase hubo una etapa de ensayo que duró aproximadamente 30 minutos, esta etapa consistió en que cada integrante de los grupos debía probar el control para manejar el robot. En ese tiempo, Gamer09 entusiasmado pidió ser el primero y luego cuando el profesor le pidió que prestara el control a otro de sus compañeros, se los dio sin ningún problema, y permaneció sentado al lado de cada uno de sus compañeros que fue practicando. Le dio instrucciones “a la izquierda, a la derecha, para atrás, para adelante, ponete como arquero, dale rápido, rápido”.

En el momento de la competencia, cada integrante tuvo un minuto para manejar el robot en el partido. Gamer09 fue el primero que voluntariamente decidió participar y luego repitió su mismo comportamiento como en el ensayo, acompañando y dando instrucciones al resto de sus compañeros. Cuando uno de sus compañeros de equipo metió un gol, lo festejó gritado “Gooooool” (chocó la mano con su compañero y lo abrazó). Cuando fue el momento para que los otros equipos compitieran, Gamer09 permaneció despatarrado en la silla mirando el juego de los otros, por momento alentó a un equipo diciendo desde su lugar “Dale, Dale...Gooooool...Eh full, eso es full”. Mientras que los compañeros de su grupo si hablaban sobre el partido o sobre otras cosas, o jugaban con las piezas el robot.

Luego se sentó mirando a M., empezaron a dialogar acerca de las hermanas, cuántas tenían, cómo se llamaban, cuántos años tenían y a qué les gustaba jugar con ellas. Después pasaron a hablar sobre un videojuego llamado Maincraf, qué nivel iban, las herramientas que tenían en sus bolsos y qué situaciones no podían resolver. Compartieron los usuarios y antes de irse Gamer09 le dijo a M. “A ver si me aprendí tu usuario es XXXXXXXX, que bien hoy te agrego como mi amigo”.

- Logros y dificultades

En la hora de la asistencia, Gamer09 siempre permanecía en su silla como lo solicita la docente y al parecer prestaba mucha atención; cabe destacar que se

sabía los nombres de todos los niños que asisten al taller. Se deduce a partir de esto que algunos niños no decían presente u otros estaban distraídos y no escuchaban, cuando sucedía esto Gamer09 le decía a la profesora “ahí está L. ... ahí está S. ... ahí está J.”.

- Fecha de observación

28 de enero de 2019

- Descripción del taller de robótica educativa – Clase 10

En el día de la fecha asistieron 15 niños entre 6 y 9 años, a medida que llegaban la profesora le decía que se ubicara en la mesa donde habían estado la clase pasada. Se observó que todos los niños la escucharon y se ubicaron atendiendo a la orden que se les había dado.

El profesor le mostró varios videos de YouTube de robots que tenían vagones o una pala y que transportaban y descargaban objetos de un lugar a otro. El docente les iba hablando a medida que veían los videos, que el trabajo en equipo que debían realizar hoy era parecido. La consigna fue “realizar un robot con una pala la cual pueda cargar la mayor cantidad de pelotitas de telgopor posible, subir una rampa y descargar el contenido de la pala cuando llegue arriba”.

- Comportamiento del niño al ingresar al taller

Durante el inicio de la clase donde el docente proyectaba videos y explicaba, Gamer09 se encontraba despatarrado en su silla, pero siempre dirigiendo su mirada hacia donde estaba su profesor y la pantalla. Llego su compañero A., quien se sentó al lado y solo se saludaron levantando el brazo acompañado de un moviendo la mano, luego llegó F. y lo primero que le dijo con un tono de voz más agudo “más vale que hoy te pongas a trabajar y no juegues”.

La profesora empezó a realizar cambios en los grupos para que los niños logren un mejor trabajo en equipo. Decidió cambiar a A. y a F., a quienes ubicó en

el grupo 2 y grupo 3. Quedó solo Gamer09 en el grupo 5, y se agregaron dos compañeros con los cuales antes no había trabajado, en ese momento solo permanecía en silencio y miraba todos los cambios que la docente realizó en el grupo clase.

Uno de los compañeros que se agregan al grupo 5, se llamaba L. (con quien había trabajado en la clase) y A. (quien comenzó asistir al taller de robótica en la clase 06); L. se sentó al lado de Gamer09 y le dijo “Bien vengo con la mesa ganadora”, y él solo lo miró.

La docente les dijo que antes de empezar con la construcción del robot, debían hablar y ponerse de acuerdo para ver qué tipo de estructura iba a hacer. L. inició la conversación del grupo, donde Gamer09 empezó a responderle y hubo una charla fluida; mientras que A. permaneció solo en silencio.

- Comportamiento del niño durante el transcurso de las actividades

Gamer09 fue a buscar al profesor y le dijo “ya hemos decidido qué hacer”, entonces ambos volvieron al grupo y el docente les pidió que le comentaran la idea, L. empezó a hablar. Y se le preguntó al grupo si había participado A., a lo cual Gamer09 contestó que “no participó, porque él no quería participar, L. le decía participa y él no hablaba”.

Empezó el armado de la estructura del robot, Gamer09 participó activamente, por ahí se sentaba y solo daba instrucciones desde su lugar. En un momento bostezó y dijo en voz alta “estoy cansado anoche me quedé hasta tarde despierto”, L. le preguntó que había pasado y Gamer09 le dijo “es que me quedé jugando a los videojuegos, ¿A vos te gustan los videos juegos?” y ahí empezó una conversación con L. donde hablaban acerca de eso, se lo escuchaba decir frases como ser: “si el roblox el mejor juego”, “tengo 200 amigos en mi servidor privado” y “para navidad me compraron robux y pude comprar muchas cosas”. Todo esto ocurrió mientras el permanecía en su silla sentado y mirándolo a L. que realizaba la construcción del robot.

En el momento de programar en la computadora, él empezó con esa tarea, luego siguió A. con la programación. Probaron el robot y tuvieron una dificultad, la profesora les dio instrucciones de cómo solucionarlo, Gamer09 volvió al grupo y realizó el cambio en la programación.

- Comportamiento del niño al finalizar las actividades

Cuando fue el tiempo de realizar las pruebas de los robots, aparecieron muchos problemas que debían ir solucionando, Gamer09 trabajó con sus compañeros para lograrlo y cuando vio los logros los festejó con L.

Se les dio la orden en general que no tocaran los robots y se enojó con el compañero porque tocaba el robot y se desarmaba “no lo toques, lo vamos a dejar descansar”.

En grupo debían pasar a mostrar el robot y les preguntaron si habían tenido alguna dificultad y Gamer09 contestó “sí, el sensor no leía la luz amarilla porque estaba muy arriba y después los cables sueltos”. Cuando el robot logró con el objetivo de descargar las pelotas de la pala, volvieron a sus asientos los tres saltando “sí, sí, sí, lo hemos logrado compañeros”.

Fecha de observación

30 de enero de 2019

- Descripción del taller de robótica educativa – Clase 11

Para dar inicio a la clase el profesor les mostraron un video “FLL 201 Body Forward”, este se trataba de robots que debían moverse por un camino ya predeterminado y cumplir con objetivos que la pista le presenta. Se les explicó a los niños que esta era una tarea compleja, que requería trabajo en equipo y prestar mucha atención en los detalles, que este desafío se realizaba en las competencias de robot profesionales.

Esa misma pista que se veía en el video era la que se encontraba en el piso del aula, entonces el profesor les dijo que la consigna de hoy era cumplir con la mitad de los objetivos de la pista.

- Comportamiento del niño al ingresar al taller

Gamer09 llegó puntual al taller y al ingresar le asignaron otro grupo, pero él fue a sentarse al mismo lugar que ocupaba todos los días. Llegó L., se sentó al lado de Gamer09 y empezaron hablar sobre los videojuegos roblox, luego en frente se ubicó un nuevo compañero llamado I. al que solamente saludó con un movimiento de mano desde su lugar, al último ya una vez empezada la clase ingresa M., sonrió al verlo y le dijo “Que bueno que viniste”, esto fue una reacción que tuvo por segunda vez con él.

Luego de la presentación que realizó el profesor de la clase, dio la consigna, se observó que el grupo estaba entusiasmado en realizar el trabajo. Participó en la charla de la división de tareas, es decir quién iba a hacer la construcción del robot y quién la palanca, y su compañero L. le dijo “quieres hacer vos el robot con L. y nosotros hacemos la palanca”, y él contestó “sí”.

- Comportamiento del niño durante el transcurso de las actividades

M. encontró una pieza de robots que tenía una cara y empezó a inventar una historia acerca de la abuelita que mataba un mosquito, todo esto acompañado con una voz de abuelita y el grupo empezó a reírse y seguir con la historia de la abuelita.

Uno de los profesores les llamó la atención, diciéndoles que empezaran con el armado de la construcción del robot y dejaran de jugar. Empezaron a trabajar en el armado del robot, Gamer09 desde su silla les decía “piensen, piensen, piensen tenemos que hacer el trabajo”, pero no participaba activamente en ese momento.

Mientras L. armaba el robot, Gamer09 empezó a hablar con él y le preguntó “¿a qué videojuegos jugas?”, su compañero le contaba los videojuegos que juega generalmente y le preguntó a Gamer09 ¿en dónde jugas? y él le contestó “en la computadora porque es más rápida y descargo gratis”, y la conversación continuó.

En un momento Gamer09 le preguntó si jugaba al roblox y su compañero si lo hacía, entonces Gamer09 le dijo “cuál es tu usuario, decime así somos amigos en roblox”, L. se lo dio y le pidió el suyo también.

Pasado un tiempo, Gamer09 siguió sin participar activamente del armado del robot, solo daba indicaciones a sus compañeros desde su silla y le dijo a L. “Yo soy YouTuber” y empezaron hablar en relación a eso; luego hablaban de los videos de YouTube del chico gamer y que este usuario lo sigue en su canal de YouTube, L. emocionado le dijo “no lo puedo creer, que afortunado que sos, yo veo todos sus videos”.

Uno de los profesores le llamó la atención y le dijo que dejaran de hablar y empezaran a trabajar, porque hasta ahora no habían hecho nada. Frente a esta indicación, empezaron a ayudarlo a su compañero. Y luego empezó a trabajar en cómo unir la palanca que habían construido sus compañeros con el cuerpo del robot que había hecho L. y se lo escuchó decir varias veces decir “Esto es difícil”, pero luego con poca ayuda de los demás lograron encajar ambas piezas y festejaron (sonriendo y levantando las manos, con un pequeño movimiento de caderas), dijo “Bien, lo hemos logrado chicos”.

- Comportamiento del niño al finalizar las actividades

En el momento de realizar la programación, Gamer09 tomó otra actitud con respecto a esta parte de la construcción. Tuvo iniciativa, ya que agarró el mouse y realizó él, los demás compañeros le aportaban ideas o le daban indicaciones y las realizaba; si alguno quería agarrar el mouse y hacer la programación él se lo entregaba.

Programaron el robot para ver si este cumplía con el circuito y el objetivo de la pista, pero tuvieron problemas y empezaron juntos a buscarle una solución. Hubo un error que no podían resolver, después de varios intentos y dijo “Esto es difícil” (dando un pequeño golpe a la mesa). En ese momento, se dirigió hacia un profesor a solicitarle ayuda, el cual los ayudó a solucionar la dificultad que estaban teniendo.

Como ya habían cumplido con la consigna del día de hoy y aun los otros grupos seguían trabajando. Empezaron a jugar otra vez con la pieza que M. decía que era la abuelita, Gamer09 y los demás compañeros agarraron otras piezas y empezaron a cambiar su voz e imitaban la de algún personaje, Gamer09 hacía sobre el personaje de la serie de dibujo animados de los jóvenes titanes llamado Robin. En un momento un niño se acercó a Gamer09 y lo habló, pero él solo lo miró, no le contestaba nada y movía su cabeza siguiendo con el juego que estaban haciendo.

Antes de finalizar la clase, cada grupo debía realizar la presentación de su robot, se les dijo que esta vez se les iba a dar puntaje (de 0 a 20) a cada grupo según el desempeño que tuviera el robot y que el grupo con mejor puntaje tendría un premio.

El grupo clase estaba hablando en voz alta, algunos niños estaban jugando o no se estaban en sus sillas. El docente, en voz alta les dijo que debían hacer silencio y sentarse en sus sillas, porque si no les bajarían un punto. Inmediatamente, Gamer09 hizo silencio y se sentó despatarrado en su silla, los demás niños no tuvieron la misma reacción, desde su lugar luego que el docente volvió a decir que hicieran silencio, él dijo “shhhh...hagan silencio chicos”. Cada grupo empezó a mostrar sus robots, antes la docente le pedía a cada grupo que se pararan, que no se apoyaran en la pared y explicaran cómo fue la construcción del robot y cuáles fueron las dificultades que habían tenido; todos querían permanecer en la pared apoyados y desde su lugar Gamer09 decía en voz alta “sin apoyarse en la pared, no se apoyen en la pared”.

Cuando fue el turno del grupo de Gamer09 para pasar a mostrar su robot y hacer la presentación, ellos dijeron que no tuvieron ninguna dificultad y el robot que habían construido logró con el objetivo de clase y le otorgaron el puntaje máximo, además era al único grupo que no quitaron punto.

Fecha de observación

31 de enero de 2019

- Descripción del taller de robótica educativa – Clase 12

El profesor comenzó la clase diciéndoles que hoy tenían que lograr cumplir con un desafío, les mostró la pista armada en el piso, la cual tenía un punto de partida y uno de llegada; les indicó que lo importante era que el robot debía ser rápido y cuando llegara al punto de llegada debía levantar una bandera. Que al finalizar la clase de hoy se iba a realizar una competencia, todos los niños estaban entusiasmados en ese momento.

En ese momento Gamer09 fue el único integrante de su grupo que estaba presente y permaneció en silencio. Se observó que prestaba atención a las indicaciones que el profesor daba de cómo debía ser la construcción del robot; su postura corporal y mirada estaban dirigidas hacia él. No participó en ninguna de las preguntas generales que realizó el profesor al grupo clase. Cuando llegaron sus compañeros L. y M., los saludó y hubo una pequeña mueca de sonrisa, lo cual podría decirse que le producía alegría verlos.

- Comportamiento del niño al ingresar al taller

Antes de empezar a trabajar cada grupo con sus robots, la profesora empezó a distribuir los niños según su criterio para que trabajaran mejor. La misma se dirigió a Gamer09 y le preguntó si se quería cambiar al grupo 4 y en un tono de voz seguro le dijo que “No”, entonces le preguntaron a L. (compañero de trabajo de Gamer09 hace unas clases) si deseaba cambiarse y el sí aceptó; luego le preguntaron a M. si deseaba cambiarse (compañero de trabajo de Gamer09 desde que inicio el curso) y el también aceptó, en ese momento Gamer09 se levantó y le dijo a la docente “si seño, yo me voy al grupo 4” y la profesora decidió cambiarlo a él y que M. permaneciera en el grupo 5.

- Comportamiento del niño durante el transcurso de las actividades

Gamer09 se cambió al grupo 4, donde estaba conformado por dos compañeros L. y A., con este último niño Gamer09 nunca había entablado ningún tipo de relación. Se sentó en su silla y miró cómo realizaban la construcción del

robot sus compañeros, de vez en cuando se observó que les hablaba a sus compañeros dándoles indicaciones acerca del armado, pero no participó activamente.

Una vez hecha la construcción, el paso siguiente fue el programar en la computadora. En ese momento, Gamer09 se levantó de su silla, buscó el mouse y dijo “Soy el señor de la computadora de esto me encargo yo”. Y él empezó a dedicarse a eso y los demás compañeros lo dejaron con ese trabajo.

La docente se acercó al grupo y le dijo que todos debían participar en todas las actividades, que hiciera un poco de la programación. A. Gamer09 en ese momento soltó el mouse y se lo entregó a su compañero, pero él daba indicaciones a su compañero de cómo debe hacer la programación; A. no le hizo caso y Gamer09 empezó a cerrar los puños de la mano y a ponerse tenso y le dijo a su compañero “No me estás escuchando, yo sé más que vos porque yo vengo desde el primer día” (A. recién inicio el curso de robótica educativa en la séptima clase). A. seguía sin escuchar y hacer lo que Gamer09 le decía, entonces Gamer09 le apagó el monitor de la computadora y le dijo: “Era bromita” (se ríe) y continuó “Me tenes que escuchar, sino vamos a perder”.

Luego Gamer09 se dedicó a la programación, mientras que los compañeros del grupo estaban realizando la construcción del robot. En un momento donde debían probar el robot en la pista para ver si andaba y cumplía con la consigna, su compañero A. se quedó en la computadora y borró la programación realizada. Al regresar Gamer09 se dio cuenta de lo sucedido, y en ese momento se observó un gran cambio en él, cerró y apretó los puños, tensó los brazos, la postura corporal se volvió rígida, frunció el ceño; todo esto podría indicar que en ese momento surgió en él la emoción del enojo; con una voz más alta de lo habitual le dijo a su compañero “borraste el programa, porque borraste el programa”. Su compañero L. también se encontraba enojado por la situación, y le gritó a su compañero, empezaron a pelearse, en ese momento Gamer09 solo los miraba desde su silla.

La profesora percibió la situación y fue al grupo a ver lo sucedido, preguntó que estaba pasando y Gamer09 le contestó “este chico borró todo el programa” (le

señaló la computadora), “además se la pasan peleando, yo odio eso”. La docente medió la situación por la que pasó el grupo y se quedó ayudándolos a volver armar el programa, en ese momento Gamer09 participó, hablaba y hacía lo que se le indicaba.

Después que empezaron a trabajar sin ninguna dificultad, Gamer09 empezó a entablar una conversación con L. sobre el videojuego roblox, y le llegó a decir “hoy me compraran robux y podré jugar”.

- Comportamiento del niño al finalizar las actividades

Finalizando las actividades del día de hoy, empezó la competencia donde cada grupo debía competir con el otro, a medida que iban perdiendo eran descalificados.

El grupo de Gamer09, perdió las dos rondas y fue descalificado. No hubo ningún tipo de reacción en él, mientras que sus compañeros se enojaron y discutieron de quién fue la culpa o por qué perdieron, él se volvió a su silla y permaneció allí mientras observaba la competencia. En un momento se dirigió a L. y le dijo “esta es la última clase...Voy a extrañar, quiero venir todo el año aquí. ¿Vos no vas a venir?”, su compañero le dijo que si quería seguir viniendo pero que no sabe durante el año porque aún no le preguntó a su mama.

Al ser la última clase, se les explicó a los niños que ahora iban a recibir un certificado y que iban a pasar los papás para que participaran de la entrega. Empezaron a ingresar los padres y madres que habían llegado, entre ellos no estaba ni el papá ni la mamá de Gamer09, él desde su silla miraba constantemente hacia la puerta y levantaba su cabeza para ver quién era el que entraba, se puede decir que hay un deseo de que alguien llegara y participara con él en la actividad. Cuando vio que llegó su papá, le levantó la mano saludándolo y le sonrió.

Luego de la entrega de certificado, antes de irse él padre de Gamer09 se acercó a los docentes para preguntarles acerca de los talleres de robótica educativa que se cursan durante todo el año porque su hijo quería seguir yendo.

- Logros y dificultades

La situación del inicio de la clase donde debía cambiarse de grupo, se puede deducir a partir de su comportamiento que Gamer09 tenía resistencia al cambio y quería permanecer en el grupo y con sus compañeros habituales. Pero la situación lo llevó a tener que tomar una decisión, permanecer en el grupo 5 con gente totalmente desconocida o aceptar cambiarse de lugar para conservar la relación de L. Es una situación nueva para él y que fue vivida con un grado de estrés, pero rápidamente pudo resolver la situación y encontrar una solución.

Por otro lado, se observó que Gamer09 no estaba cómodo en trabajar con su nuevo compañero A., llegó a enojarse porque este tenía otra modalidad de trabajar en equipo, no sabía programar, no lo escuchaba, le borró el programa y además se peleaba con L. Esto último, puede decirse que fue vivido como una situación incómoda para él, ya que en ese momento se quedaba en silencio, los miraba y solo respondió que estaba pasando cuando la docente le preguntó por qué peleaban y que eso no le gustaba a él.

Entrevistas al niño

Primera Entrevista al Niño

Fecha: 18 de Enero de 2019

Hora: 10:00 a.m

Descripción: Gamer09 llega puntual al encuentro, viene acompañado de la mano de su abuela. El participante acepta voluntariamente participar en la investigación, se encuentra predispuesto a contestar todas las preguntas y se compromete a concurrir a otros encuentros si fuera necesario.

Investigadora: Hola, ¿Cómo estás?

Gamer09: Bien.

Investigadora: Mi nombre es María Emilia, ¿Vos cómo te llamas?

Gamer09: Gamer09. Yo si te veo a vos, vas a los talleres de robótica conmigo.

Investigadora: Si, yo estoy yendo a los talleres de robótica como observadora. Te voy a contar para que nos reunimos hoy ¿quieres?

Gamer09: Okey

Investigadora: Estoy realizando una investigación sobre para qué sirven los talleres de robótica educativa a los niños. Yo observé que vas todos los días a los talleres de robótica, ¿es así?

Gamer09: Si, yo nunca falté a ninguna clase.

Investigadora: En este encuentro voy a hacerte algunas preguntas y necesito que vos me contestes. Los temas que por ahí te voy a preguntar son acerca sobre el taller de robótica, sobre los objetos tecnológicos, cuáles son los juegos que más te gustan y sobre las cosas que haces diariamente. ¿Te gustaría participar?

Gamer09: Okey.

Investigadora: Si hay algo que vos no quieras contestar me lo podes decir, como así también me podes contar todo lo que vos quieras.

Gamer09: Bueno, quiere decir que vos me vas entrevistar a mí.

Investigadora: Claro. ¿Cuántos años tenés?

Gamer09: Yo tengo 9 años.

Investigadora: ¿Cuándo es tu cumpleaños?

Gamer09: El 7 de agosto de 2009 nací, 7 de agosto.

Investigadora: ¿A qué escuela vas?

Gamer09: Al Divina misericordia

Investigadora: ¿A qué grado vas?

Gamer09: Pasé a 4to A, es que ya subí de grado, a 4to A.

Investigadora: ¿Cómo está conformada tu familia?

Gamer09: Por cuatro personas, otros viven en otro lugar, en otro lugar.

Investigadora: ¿A qué te referís que otras personas viven en otro lugar?

Gamer09: Mi nona vive en Chile y mi padrino vive allá en Chile.

Investigadora: ¿Sabes por qué viven ellos allá en Chile?

Gamer09: Mi mamá nació allá en Chile.

Investigadora: Me dijiste hace ratito que tu familia estaba conformada por cuatro personas, ¿Quién son ellos?

Gamer09: Mi papá, mi mamá, mi hermana la Vale y yo.

Investigadora: ¿Cómo se llama tu mamá?

Gamer09: Ana se llama.

Investigadora: ¿Cómo se llama tu papá?

Gamer09: Marcelo se llama mi papá. Y Vale, tiene 6 años y es un poco pequeña porque no come, es un poco flaca yo siempre la veo un poco pequeña. Los de 6 años son más grande, seguro cuando tenga siete va a ser chiquitita, si ella decide comer más va a ir creciendo y si no se va a quedar pequeña a los 7 años. Me dijo la doctora que yo he crecido bien y que ella tiene que comer más.

Investigadora: ¿Cómo es la relación con tu mamá?

Gamer09: Bien.

Investigadora: ¿Qué es lo que más te gusta hacer con tu mamá?

Gamer09: Que vayamos a comprar cosas para comer o tomar el té. A veces salimos a tomar helado, o vamos a jugar a los juegos.

Investigadora: ¿A qué juegos juegas con tu mamá?

Gamer09: No videojuegos no, salimos a la plaza y jugamos a los juegos de ahí.

Investigadora: ¿Cómo es la relación con tu papá?

Gamer09: Bien.

Investigadora: ¿Qué es lo que más te gusta hacer con tu papá?

Gamer09: Salir a pagar cualquier cosa que necesite él pagar, por ejemplo la luz o también lo acompaño a comprar lo que él necesite, como cable o CD. A mí me gusta eso salir a comprar con él.

Investigadora: ¿Por qué te gusta hacer esas cosas con él?

Gamer09: Porque quiero saber lo que él usa, y me gusta hacer lo que él hace. A veces jugamos con la play4 a un juego.

Investigadora: ¿A qué juegan?

Gamer09: Unos juegos de pelea.

Investigadora: ¿Te gustan esos juegos de pelea?

Gamer09: Si.

Investigadora: ¿Te acordas como se llama el juego?

Gamer09: No, con el paso del tiempo ya no me acuerdo.

Investigadora: ¿Cuándo jugaste por última vez con tu papá a la play4?

Gamer09: Es que él a veces tiene que salir hacer clases de gimnasia al gimnasio, o ir al colegio a trabajar y viene un poco tarde como a las doce viene o una de la madrugada.

Investigadora: ¿Cuándo jugaste por última vez con tu papá?

Gamer09: Hace como un año, él nunca descarga juegos nuevos. Solo tiene un juego y siempre quiere jugar a ese y a mí no me gusta mucho, es un juego de armas que tenés que matar a un enemigo. Hay un enemigo que tiene vidas amarillas eso significa que necesitas un arma muy potente para que le haga daño, por ejemplo una escopeta. Ese es un juego online, que se puede jugar con jugadores de todo el mundo. Depende el juego y el servidor del mismo, que en algunos podes jugar solo dos, en otros tres o a veces hasta cincuenta.

Investigadora: ¿Te gusta usar la play4?

Gamer09: Si, es de mi papá, pero todos podemos usarla, puede usarla mi mamá, la Vale y yo.

Investigadora: ¿Cómo te llevas con Valeria?

Gamer09: Bien es que a veces me pide cosas mientras estoy viendo videos, me interrumpe y yo no le contesto porque no quiero perderme la mejor parte y ella ya se enoja, dice a mi mamá siempre que la estoy peleando. Siempre me interrumpe.

Investigadora: ¿Qué haces cuando pasa esta situación?

Gamer09: Me enojo, me pongo mal.

Investigadora: ¿Cómo es ponerse mal?

Gamer09: No le pego ni nada de eso, solo me enojo porque me interrumpe y le digo “Vale espera por favor”.

Investigadora: ¿Jugas con Valeria?

Gamer09: Si, jugamos con su bebé.

(Silencio)

Investigadora: ¿A qué juegan con su bebé?

Gamer09: A que somos una familia de (...), somos la mamá, él papá y el bebe así. También jugamos al minecraft que es un juego re tranquilo que te podes armar casas, ahora tenemos un “mod” instalado de decoración, entonces podes decorar tu cocina, hacer un comedor para comer, hacer un sofá y poner arriba el tele, podes decorar las habitaciones y todo. Algunas veces jugamos a la ciudad con unos muñequitos de minecraft que son de este tamaño (me señala con sus manos), que hay dos gente caminando por la ciudad y el colectivo los recoge para ir a trabajar, a eso también jugamos.

Investigadora: ¿Qué actividades realizar durante el día?

Gamer09: Mmm... (Piensa), ¿las actividades?

Investigadora: Vendría a ser ¿Cuáles son las cosas que haces durante el día?

Gamer09: Si estoy en el colegio me gusta hacer las tareas, jugar con la Vale en la casa, jugar con ella a algún videojuego. Minecraft jugamos, es un jueguito poco tranquilo, es tranquilo el juego.

Investigadora: Me podrías comentar en que consiste el juego minecraft.

Gamer09: Es para armar casas, para armar varias cosas y es de supervivencia, tenes que sobrevivir a todo.

Investigadora: ¿Cómo es eso de tener que sobrevivir a todo?

Gamer09: Tenes diferentes mundos que vas creando con terrenos diferentes, ósea un desierto, una selva, un mar, montañas. Entonces cuando vos entras al juego podes elegir un mundo y empezar a jugar, ósea vos vas caminando y tenes que ir construyendo cosas con lo que te aparece ahí y así poder sobrevivir a ese mundo. Tenés que tener activado el “*mantener el inventario*”, porque si te mata alguna criatura, no perderás tus cosas y podes seguir jugando.

Investigadora: ¿Qué es el inventario?

Gamer09: Es como tu mochila, donde guardas siempre tus cosas.

Investigadora: ¿Es un juego donde podes guardar la partida y al día siguiente comenzar desde donde lo dejaste o es un juego que siempre tenés q volver a empezar?

Gamer09: Si podes guardar siempre así después seguís otro día. Si queres comenzar una partida nueva podes hacerte otro usuario.

Investigadora: ¿Se trata de un videojuego donde se puede jugar solo o siempre es en pareja?

Gamer09: Podes jugar online y hasta con 4 personas.

Investigadora: ¿Y se puede jugar solo a ese videojuego?

Gamer09: Si también solo.

Investigadora: ¿Vos como preferís jugar al minecraft solo o con amigos?

Gamer09: A mí me gusta jugar con mi hermana la Vale, yo le digo juguemos al minecraft y me dice sí. También jugamos al “*fortnite*”, ¿lo conoces a ese juego?

Investigadora: No, no lo conozco.

Gamer09: Es un juego que hay que sobrevivir de una tormenta, porque si te acercas a la tormenta te va lastimando la vida, te quita la vida. Entonces hay que sobrevivir e ir matando enemigos. Hay un juego que es solo para uno nomas pero se puede jugar con otros en online, se llama “*Roblox*”, donde juego con mis amigos. Tengo varios amigos, como 200 amigos ahí.

Investigadora: ¿Cómo conociste a esos 200 amigos?

Gamer09: Son mis amigos de internet. Siempre jugamos a mi servidor privado que solo es para mis amigos, yo lo compré por 200 “*robux*”. Me deben quedar 66.

Investigadora: ¿66 que?

Gamer09: 66 “*robux*”. Es que “*roblox*” tiene una moneda que se llama “*robux*” y podes comprar varias cosas de ahí.

Investigadora: ¿Y cómo conseguís el dinero “*roblox*”?

Gamer09: Mi mama me compra con la tarjeta. Yo le pido y a veces ella me compra y otras no.

Investigadora: Bueno, ¿Con tus compañeros/as a qué jugas en el colegio?

Gamer09: Mis compañeros del colegio también juegan “*roblox*”, eso dicen. Pero ellos me dan su usuario y no los encuentro. Así que no los tengo como amigos.

Investigadora: Por lo que me venís contando te gustan los videojuegos ¿puede ser?

Gamer09: Si y también me gusta jugar con la Vale.

Investigadora: Además de Vale, ¿jugas con otros niños o niñas con juguetes?

Gamer09: No, es que nosotros vivimos en departamento y no tenemos patio, sólo tenemos balcón. Y si nosotros estamos jugando al balcón nos podemos caer, nuestra madre no nos permite por eso jugamos adentro. Pero no con la pelota porque podemos romper cualquier cosa como la tele, la play o la computadora.

Investigadora: ¿Te gusta jugar con la pelota?

Gamer09: No, yo solo decía nomas como ejemplo.

Investigadora: ¿Qué objetos tecnológicos tenés en tu casa?

Gamer09: La tablet, la computadora, la play, el celular y el televisor.

Investigadora: ¿Cuáles de ellos usas?

Gamer09: Uso todo eso. Ahora salió una nueva consola que es la *Nintendo switch*, que ahora no la tenemos, pero algunas personas me la prestan para jugar.

Investigadora: ¿Quiénes son esas personas que tienen la Nintendo switch y te prestan?

Gamer09: Mi papá pero solo la usa él y cuando él está en la casa recién me la presta.

Investigadora: ¿Por qué solo cuando él está en casa?

Gamer09: Porque sale muy cara, es nueva y él se la compró para él, entonces si quiere me presta y si no quiere no la presta.

Investigadora: De todos los objetos tecnológicos que me nombraste que tenes, ¿Cuál es el que más te gusta de ellos?

Gamer09: La computadora me gusta más porque puedo bajar videojuegos gratis y no se tilda, es más rápida.

Investigadora: ¿Cuándo utilizas la computadora?

Gamer09: Siempre la uso, a la mañana, a la siesta ya no, y a la tarde si, a la noche también. Si mi mamá me dice que deje yo la dejo y me voy a mi pieza con mi tablet o jugar con la Vale.

Investigadora: ¿Para qué la utilizas?

Gamer09: Para jugar a los videos juegos con mis amigos y chatear con ellos.

Investigadora: ¿Cómo reaccionas cuando tu mamá te dice que tenés que dejar la computadora?

Gamer09: Nada la dejo, no me enoja porque sé que es un rato nomás y después ya vuelvo a usarla. Me voy a mi pieza a jugar con la tablet o con la Vale.

Investigadora: Bueno. Antes de terminar te voy a realizar unas preguntas acerca del taller robótica.

Gamer09: Okey.

Investigadora: ¿Cómo conociste la robótica?

Gamer09: Íbamos caminando por el centro y nos dieron un folleto, lo leí y decía "*taller de robótica educativa*". En ese momento mi mamá me dijo que bueno pero que iba a ser después porque no tenían plata. Y recién ahora pude hacer el taller de robótica.

Investigadora: ¿Por qué te gusta la robótica?

Gamer09: Porque me gusta armar y programar robot.

Investigadora: Vamos a dejar por aquí, vamos a seguir la semana que viene.

Gamer09: Bueno. Nunca usé un celular Iphone (mira mi celular que se encontraba en el escritorio) ¿Me lo prestas?

Investigadora: Si.

Gamer09: Es muy lindo a mí me gustan los Iphone, me re gustan, quiero tener una pero salen muy caros. Te voy a mostrar un video (entra a la aplicación de YouTube).

Investigadora: ¿De qué se trata este video de YouTube?

Gamer09: Es un avión XXXXXX, este es un video hecho por un Youtuber que explica todas las partes del avión y te enseña a ser piloto de este avión. *(Me explica cada parte del video y del contenido del mismo)*. Ahora me voy con mi abuela al negocio de mi abuelo, a mí me encanta ir al negocio de mi abuelo.

Investigadora: ¿Por qué te gusta ir a negocio de tu abuelo?

Gamer09: Porque me gusta ver cómo vende cosas mi abuelo, solo mi abuela me lleva al negocio, nadie más.

Investigadora: ¿Por qué solo te lleva tu abuela?

Gamer09: No es que no me dejan, pero yo les digo quiero ir al negocio del abuelo y mi mamá o papá llaman a la abuela y ella me pasa a buscar.

Investigadora: Que bueno. Nos vemos la próxima semana.

Gamer09: Okey.

(Salimos hasta la puerta del consultorio a despedirnos y empezó a nombrar las marcas de cada auto que estaba en la cuadra).

Segunda entrevista al Niño

Fecha: 25 de Enero de 2019

Hora: 10:00 a.m

Descripción: Gamer09 llega puntual al encuentro, viene acompañado de la mano de su abuela. El participante se encuentra predispuesto a contestar todas las preguntas y se compromete a concurrir al próximo encuentro.

El seudónimo del participante será Gamer09, fue elegido por el niño y es parecido al que suele utilizar cuando se conecta virtualmente con otras personas.

Investigadora: Hola, ¿cómo estás?

Gamer09: Bien.

Investigadora: ¿Qué estabas haciendo antes de venir aquí?

Gamer09: Estaba viendo los Simpson hasta que me vinieron a buscar para que venga aquí, ¿a vos te gustan los Simpson?

Investigadora: Si, ¿querías venir hoy la entrevista?

Gamer09: Si, mi mamá me preguntó y yo le dije que sí, porque me gusta ser entrevistado, yo ya estaba listo hace como una hora.

Investigadora: ¿Te levantaste temprano?

Gamer09: Siempre me levanto a las 8 más o menos, desayuné y bueno estaba esperando que la nana me busque para venir.

Investigadora: ¿Cómo estuvo esta semana el taller de robótica?

Gamer09: Bien, armamos hace unos días un robot que limpie la basurita, por ejemplo poníamos estos caramelos así y el robot tenía que limpiarlos así (en el

escritorio había caramelos y me muestra con sus manos como era el movimiento que hacia el robot para limpiar), ganamos ese día caramelos.

Investigadora: ¿Cómo fue la experiencia de armar en equipo el robot?

Gamer09: Éramos como tres, porque mi amigo no pudo venir porque estaba cansado o algo así. Y mis dos compañeros no eran nuevos porque ya venían al taller de robótica, pero era la primera vez que trabajábamos juntos.

Investigadora: ¿Cómo fue trabajar en equipo con ellos dos?

Gamer09: Ni me ayudan, se ponen a jugar con las figuritas o no sé, yo les digo “ayudaaaa” y no me hacen caso.

Investigadora: En ese momento que no te ayudan vos ¿qué haces?

Gamer09: Cuando se quedan sin escucharme, digo bueno si no me escuchan voy a tener que hacer todo solo y directamente hago todo solo directamente sin ayuda de nadie.

Investigadora: ¿Cómo te sentís con eso de tener que trabajar solo?

Gamer09: Bueno cuando tengo grandes problemas con el robot, empiezo a decirles que me ayuden con el problema y no podía solucionarlo, no me ayudaban, ellos seguían jugando con no sé qué de las piezas del kit de lego.

Investigadora: ¿Te gusta trabajar en equipo o solo?

Gamer09: En equipo, pero él que yo tenía antes donde estaba mi compañero B. y M. El otro día, el jueves creo, que vino mi amigo M. se puso a jugar con el sensor y decía “mira soy la abuelita” (cambia su tono de voz y se ríe).

Investigadora: ¿Cómo es tu relación con M.?

Gamer09: Bien, le pedí el otro día su usuario de roblox porque él juega a eso, lo busqué desde mi computadora pero me aparecía que hubo un error y no se podía encontrar el usuario.

Investigadora: ¿Por qué le pediste su usuario?

Gamer09: Para que chateemos cualquier día que no tengamos clase de robótica, porque a mí me encanta chatear con amigos en internet. ¿Sabes que yo soy Youtuber?

Investigadora: No sabía, ¿Qué significa ser youtuber?.

Gamer09: Es que tengo dos amigos que son youtubers y mi amigo acaba de crear un grupo donde podemos chatear los tres y que vamos a grabar y eso. Ayer estuvimos chateando en ese grupo y un amigo dijo “grabamos” (cambia la voz) y yo dije “sí” y el otro dijo “sí”, nos pusimos a grabar, de un nuevo juego que salió la actualización. Tengo un grabador con el que siempre grabo que es Vavican ¿vos lo conoces?

Investigadora: No lo conozco.

Gamer09: Lo descargas en la computadora gratis, funciona muy bien, con ese grabo el juego con mis amigos, ayer grabamos una comparación entre el bugatti y el torpedito, es un vehículo re rápido este. También probamos el Lamborghini pero es mejor usar el bugati, porque el torpedito a veces empieza a girar así (me muestra en el escritorio con sus manos) y por eso es mejor el bugati porque gira bien. Ayer a la noche tuve que subir el video, antes no me daba el tiempo para no estar ahí esperando tanto tiempo y hacer otras cosas, porque se tarda en subir el video.

Investigadora: ¿Dónde los conociste a tus amigos?

Gamer09: en Roblox, uno se llama Cesar y el otro se puso chicogamer no sé cómo será su verdadero nombre pero en su usuario se puso así chicogamer.

Investigadora: ¿Qué significa ser Youtuber?

Gamer09: Se trata de ser un chico que graba videos para mostrarle a la gente cosas.

Investigadora: ¿A vos por qué te gusta ser Youtuber?

Gamer09: Quiero tener suscriptores que me digan en los comentarios que es un buen video, me den like. Yo tengo como 9 suscriptores, mi amigo Cesar tiene como 20 son demasiados y hay otros Youtuber que tienen como 200.

Investigadora: ¿Qué le soles mostrar a la gente en tus videos?

Gamer09: Hago videos de roblox y le muestro a la gente como se juega, las cosas que puede hacer y eso.

Investigadora: ¿Desde cuándo que sos Youtuber?

Gamer09: Desde hace un año creo (piensa), no para hace dos años que soy Youtuber. Pero en mi anterior tablet tenía un canal de YouTube, después se me rompió y cuando me compraron la nueva tablet tuve que crearme un canal nuevo porque la otra no me acordaba. Ahora sigo subiendo videos.

Investigadora: ¿Qué significa tener muchos suscriptores?

Gamer09: Quiere decir que haces buenos videos y todos lo quieren seguir. Yo hago buenos videos, cuando en mi canal haga más videos buenos más suscriptores voy a tener.

Investigadora: Que bueno.

Gamer09: Me gustan los aviones, manejar y ser piloto, salvar a la gente cuando hay emergencia. Yo practico vuelos en el simulador de aviones que te podes descargar en los celulares y las tablet. Tengo uno descargado en el celular de mi abuela, pero solo puedo jugar al tutorial porque si juego al juego se me sale. En el tutorial comienza con xxxxx 20, que es un avión pequeñito como en los aviones de aquí. Me gustaría ser un piloto y tener un copiloto que me ayude hacer cosas como subir la rueda, avisarme cuando allá problemas me apague las alarmas. Por ejemplo si hay un volcán cerca suena la alarma y yo voy a salvar a la gente de eso, lo esquivo y tengo que volver a la ciudad nuevamente.

También me gustan los simuladores de colectivo, quiero llevar a la gente a todos lados que ellas necesiten. Pero a veces me cliquean y no puedo jugar

Investigadora: ¿Qué significa que te cliquean?

Gamer09: Cliquean significa que me sacan del juego porque está lleno y no puedo jugar con mis amigos en línea. Es que yo entro a la hora que quedo con mis amigos pero está lleno el vuelo o el colectivo y no puedo jugar, tengo que esperar el próximo viaje. Hoy hice un viaje del aeropuerto internacional de surich a Dubai elegí el segundo asiento del lado de la ventanilla, es un vuelo de 6hs y 10 minutos. Viajamos en un xxxxx un avión muy viejo que fue fabricado hace varios años, y nadie me interrumpió, porque una vez me interrumpieron y tuve que cerrar el juego y no pude terminar el vuelo.

Investigadora: ¿Qué paso que te interrumpieron?

Gamer09: Mi mamá porque teníamos que irnos.

Investigadora: ¿En ese momento que te interrumpen como reaccionas?

Gamer09: Me pongo triste nomas porque yo quería seguir jugando.

Investigadora: Antes de terminar, te quiero pedir algo. En la investigación que yo estoy haciendo, tengo que transcribir las entrevistas nuestras, pero no voy a poner tu nombre verdadero en ellas, sino que quiero utilizar otro nombre y quiero que vos me digas que nombre ponerte.

Gamer09: Mmm (...), me gustaría xxxxxgamer09, como mi canal de YouTube. Podrías después seguirme en mi canal de YouTube, y ver mis videos, si te gustan podes ponerle like y si no te gustan no pongas pero podes en comentario decir que pansas del mismo.

Investigadora: Bueno, pero no puedo poner xxxxx, porque mi intención es resguardar tu identidad. ¿Podrías decirme otro nombre?.

Gamer09: Entonces gamer09.

Investigadora: Bueno Gamer09, vamos a terminar por hoy aquí.

Gamer09: Okey, ¿Quieres que te descargue el roblox así aprendes a jugar? Después podemos estar conectados.

Investigadora: Bueno.

Gamer09: *(desde mi celular me enseña cómo se descarga el roblox y como jugar, creamos un usuario y contraseña.)* Vos naciste en 1993, todos los que nacieron antes del 2000 pueden poner aquí su número de tarjeta porque son mayores de edad. Yo que nací en el 2009 no puedo poner tarjeta de crédito porque soy pequeño, mi mamá es la que me pone eso a veces me compra otras no.

Tercera Entrevista al Niño

Fecha: 8 de Febrero de 2019

Hora: 10:00 a.m

Descripción: Gamer09 llega puntual al encuentro, viene acompañado de su mamá y hermana menor. El participante trae su tablet y manifiesta querer compartir con la investigadora la misma, se encuentra predispuesto a contestar todas las preguntas.

Investigadora: Hola, ¿cómo estás?

Gamer09: Bien, traje mi tablet para mostrarte unas cosas.

Investigadora: Bueno, ¿Qué me querés mostrar?

Gamer09: Ahora que se prenda te muestro. Anoche la puse a cargar para que tenga toda la carga.

(Esperamos que prenda la tablet)

Investigadora: Ya se terminaron las clases del taller de robótica, ¿Cómo te sentís con eso?

Gamer09: Extraño

Investigadora: ¿Qué extrañas?

Gamer09: A mí me gustaba ir y armar robot. Porque yo amo los robots.

Investigadora: Observé que el ultimo día tu papá se acercó averiguar sobre los talleres de robótica que se dan durante el año.

Gamer09: Si yo quiero seguir yendo y le dije que pregunte, pero bueno mi papá dijo que iba a ver si podía mandarme porque sale caro el taller de robótica.

Investigadora: ¿Cómo fueron tus últimos días de robótica?

Gamer09: Me cambiaron de amigos y después de grupo.

Investigadora: ¿Cómo fue eso?

Gamer09: Es que mi amigo el B. se fue de vacaciones y después M. creo que faltó porque estaba enfermo. Entonces la señorita me puso con otros chicos, supongo que lo hizo porque si no yo iba a tener que estar solo.

Investigadora: ¿Cómo fue trabajar con nuevos compañeros?

Gamer09: Me gustó, pero algunas veces no porque no me hacían caso yo les decía “por favor ayúdenme” y no me hacían caso. Y la última vez se peleaban esos dos, no sé qué les pasaba. Se peleaban, se peleaban y los profes lo retaban cada vez.

Investigadora: ¿Vos que hacías en ese momento que se estaban peleando?

Gamer09: A mí no me gustan que nadie pelee, no me gustan las peleas. Yo les decía “basta no peleen” pero no me escuchaban asique yo les decía a los profesores.

Investigadora: ¿Cómo es eso que algunos compañeros no te hacían caso y vos les pedía ayuda y ellos no lo hacían?

Gamer09: No sé si te acordas de F. ¿te acordas vos?

Investigadora: Si me acuerdo de él.

Gamer09: Se la pasaba jugando y jugando. Mira ahí está encendida la Tablet. Mira este juego, este juego y estos juegos son juegos de chicas que mi hermana Vale los descargó (señalaba cada juego de la Tablet).

Investigadora: ¿Cuáles serían tus juegos?

Gamer09: Este es mío, este juego, este, este, este, este y esos también.

Investigadora: ¿Cuántos juegos tenés en total?

Gamer09: Aquí tengo unos diez juegos nomás, porque más lo que Vale descarga son muchos y la tablet empieza andar lento y se tilda, porque mi tablet no es muy buena.

Investigadora: ¿Qué me querías mostrar de la tablet?

Gamer09: Este es un juego de manejar aviones, este de manejar colectivo, este el minecraft, el Roblox, el Pokémon y esta mira querés que te lo muestre (entra a la aplicación).

Investigadora: Bueno.

Gamer09: Son muy malo en este juego.

Investigadora: ¿Cómo malo?

Gamer09: Porque no me sale nada (grita porque pierde). No te tenés que pinchar porque si no pierdes, y tenés que volver a empezar.

Investigadora: ¿De qué se trata el videojuego además de tener que evitar pincharte?

Gamer09: y tenés que pasar de niveles nomás evitando las cosas que pasan en el camino. Y paso este nivel y voy al segundo.

Investigadora: ¿Tiene alguna historia el videojuego?

Gamer09: No, es solo pasar niveles (Sale del videojuego y entra a otro). Este juego anda un poco lento en mi tablet, porque capaz no es compatible.

Investigadora: ¿Cómo se llama el juego?

Gamer09: Roblox.

Investigadora: Si recuerdo que me comentaste acerca de ese videojuego.

Gamer09: Este juego anda un poco lento en mi tablet, por eso juego en la computadora. Es que como que se comienza a lagearse, se lagea y la computadora no se lagea nada

Investigadora: ¿Qué es Lagearse?

Gamer09: Lags significa que hay mucha gente jugando y el juego se te tilda, se congela y se queda ahí quieto, y no podes usarlo. Este es el minecraft, que me gusta jugar mucho. Esto tiene que cargar...

Investigadora: Bueno esperamos. ¿de qué se trata este videojuego?

Gamer09: Aquí hay varios mundos, de aventura, supervivencia y creativo. Vos entras con tu usuario y elegís a qué mundo queres entrar. El minecraft salió en el 2010 creo, y siempre salen actualizaciones del juego, que vos tenés que ir descargándotelas para estar actualizado.

Investigadora: ¿Desde cuándo jugas a este juego?

Gamer09: Desde el 2017. Ya se cargó, ahora me tiene que dejar poner mi usuario y mi contraseña, que es XXXXXXXXXX. En Roblox hay un problema con mi cuenta, no me deja poner mi correo electrónico, a veces te pide que pongas tu correo y no me lo deja. Me aparece que todo está incorrecto, espero que no me lo hallan hackeado.

Investigadora: ¿Qué significa que alguien te halla hackeado?

Gamer09: Es cuando alguien te roba tu usuario, y puede ser que un hacker me halla robado mi cuenta.

Investigadora: ¿Por qué robaría alguien tu cuenta?

Gamer09: A mí todavía no me pasó nada de eso. Pero hay un video que te muestra de cómo recuperar tu cuenta de roblox. Te llega un email que dice “¿quieres cambiar la contraseña de tu cuenta?”, entras y pones una nueva contraseña y listo.

Investigadora: ¿Quién podría hackear tu cuenta?

Gamer09: No sé, pero hay gente que lo hace para robarte tus cosas, como dinero del juego o para molestarte. Mira ahora anda el minecraft, este es un personaje gratis. Esta es una versión beta, es decir, que es una versión de prueba para los usuarios. Y aquí aparecen los mundos que yo tengo, ¿ves?

Investigadora: Si ahí veo. ¿Qué tipo de mundo tenés vos?

Gamer09: Mira aquí en la tablet tengo el mundo creativo, este es un poco gracioso el mundo. Porque pusimos muchos cerdos en una casa. Esperemos ya se carga.

Investigadora: ¿de qué se trata el mundo creativo?

Gamer09: Uno construye libremente lo que quiere, yo tengo varios usuarios y varios mundos, como 3 cuentas. Tengo un usuario en mi computadora que ahí no tengo la versión beta y juego en el mundo de supervivencia, después tengo en el celular de mi abuela otro usuario y otros mundos, y en mi play tengo también otro usuario y mundos. Y aquí en la tablet, tengo un usuario que comparto con Vale y tenemos el mundo creativo. Pero si vos entras con tu usuario y contraseña en cualquier dispositivo podés jugar a los mundos. Pero a mí me gusta tener varios.

Investigadora: ¿Por qué te gusta tener varios usuarios?

Gamer09: Es más divertido, para que no te aburras y puedas construir varias cosas. Mira ahí se cargó (me muestra el videojuego y la casa donde había creado varios cerdos que vivían ahí)

Investigadora: ¿Por qué decidiste crear varios cerdos?

Gamer09: (Se ríe) No sé, eso fue culpa de Vale, crear varios cerdos... (Se ríe).

Investigadora: ¿Y vas a seguir creando más cerdos? (me muestra como los crea con las herramientas que tiene en su cofre)

Gamer09: Si. Viste que de vez en cuando se mueve mucho la cámara del juego, eso es culpa de la tablet que no anda bien. Necesito una tablet más potente. Yo

antes tenía una tablet que se echó a perder la batería y no anduvo más, entonces mi abuela me regaló esta tablet que es mejor, pero necesitaría una más potente.

Investigadora: Hace rato me dijiste que el minecraft tiene varios mundos con lo que se puede jugar ¿A vos cuál de todos ellos te gusta más?

Gamer09: El de supervivencia, aquí en mi tablet no tengo este mundo. Pero me gusta, porque puedo ir a las minas a picar piedras, tengo que sobrevivir a las criaturas de la noche, ahí en ese mundo si las puedo matar y siempre tengo que tratar de estar en lugares con luz. Y del mundo creativo me gusta que puedo tener una espada en mi mano y con esto mato a los bichos, también si mato a una vaca me deja esto.

Investigadora: ¿Qué es eso?

Gamer09: Carne de vaca. Y si matas un cerdo te da esto, esto es una chuleta de cerdo. Aquí es tu cofre (me muestra) donde vos guardas tus cosas y las usas cuando necesites. Ese es el problema de la cámara, se me laguea. Va es que se me va para arriba. También tengo otros juegos, si te muestro los de los aviones se me va a laguear muchísimo.

Investigadora: ¿En qué consisten esos juegos de aviones que tenés? Contame.

Gamer09: Es un juego de simulación de vuelo, donde vos sos el piloto y tenés a veces que saber solucionar cosas que le pasan a los aviones reales. Este juego tiene una simulación de un vuelo 222-XZ de México, es avión de verdad y uno de los mejores del mundo. Tenés la cabina del piloto y por ejemplo, si hay una tormenta que harías como piloto, si un motor se rompe qué harías y así te tocan varios desafíos. La misión es que vos tenés que despegar y aterrizar bien, salvando a toda la gente. Existen varios videojuegos de simuladores de aviones.

Investigadora: ¿Por qué te gusta este videojuego?

Gamer09: Me gusta viajar y cuando yo sea grande quiero ser piloto de avión, antes también quería ser colectivo, mira este es el simulador del control de manejo de

un colectivo, pero no quiero morir acuchillado. Así que voy a ser piloto de avión nomas.

Investigadora: ¿Cómo es eso de no querer morir acuchillado?

Gamer09: No viste en las noticias que algunos choferes de colectivo son acuchillados, otros les pegan o le cortan el dedo y yo no quiero que eso me pase. Entonces voy a ser piloto de avión que es más seguro, porque ahí en la cabina de piloto sólo estás vos y el copiloto, que es una persona que te ayuda y sigue las órdenes que vos les das.

Investigadora: ¿Has viajado en aviones?

Gamer09: Viaje una vez cuando tenía como 4 años, no me acuerdo mucho de eso. Pero mi papá dice que me va a llevar en avión a Córdoba y estoy emocionado por eso. Mira ahora veamos en YouTube mi canal, donde yo subo videos de como son los vuelos en diferentes aviones.

Investigadora: Bueno.

Gamer09: Pero necesito internet para eso, solo funciona con internet... ¿hay wifi aquí?, haber déjame ver si hay wifi aquí.

Investigadora: No hay wifi aquí. Pero podría compartirtte wifi desde mi celular a tu tablet, ¿Quieres que te comparte wifi?

Gamer09: Siiii (sorprendido), ¿Cómo? No sé cómo se hace eso.

Investigadora: Te enseño, esto se puede aplicar en todos los celulares. Vas a ajustes, dice compartir internet y aceptas. Ahora vos desde tu tablet tenés que buscar el nombre de mi celular que es XXXXXX y poner esta contraseña XXXXXX (le muestro el celular donde estaba escrita la contraseña)

Gamer09: Ah aquí me tiene que salir... se está cargando. A ver si se conecta, ¿Lo habré echo bien? Si, ahí dice conexión a internet establecida. No sabía yo de esto. Entonces si vos me desactivas internet, yo ya no voy a tener más.

Investigadora: Claro.

Gamer09: (Entra a YouTube, no se cargaba la aplicación, empieza con sus dedos a moverlos y hacer contacto con la mesa, lo que provocaba pequeños golpes). Ay ¡Que se me ponga!... no sé, mi tablet anda medio lageada, anda como si alguien la hubiera matado, no sé. Veamos si entra a roblox (entra a la aplicación), está cargando, siempre que aparece negra la pantalla es porque se está cargando. No entra, te voy a mostrar algo de YouTube, espero que se entre. Ayer estaba tranquila la tablet, no se me lageaba, por eso prefiero la computadora porque desde ahí juego bien y no se tilda nunca. Mi juego favorito es roblox.

Investigadora: ¿Por qué es roblox tu juego favorito?

Gamer09: Porque también hay juegos como para realizar viajes en varias aerolíneas de roblox. Y yo me uno a esos grupos para poder jugar. Te cuento que ayer hicimos un viaje en un triple 7. A ver si se carga por favorrrrrr, esto todo tildado, la voy a tener que reiniciar. ¡Qué le pasa a esta tonta tablet! (todo el tiempo de espera a que se carguen las aplicaciones empieza con sus dedos a moverlos y hacer contacto con la mesa, lo que provocaba pequeños golpes). ¡Ay sí! (suspiro), es la primera vez que me anda tan mal, tengo que tener que pedir una tablet más potente para que no pase esto.

Investigadora: ¿A quién le pedís que te compre una tablet?

Gamer09: A mis abuelos. El 7 de agosto es mi cumpleaños, podrían regalarme una ahí, pero mis abuelos me dijeron que el 7 de agosto me van a regalar un teléfono no una tablet.

Investigadora: ¿A vos qué te gustaría que te regalen?

Gamer09: El teléfono, porque si me regalan eso ya no voy a tener que estar usando la tablet, porque en el teléfono puedo poner los mismos juegos. Voy a sacarle la memoria de la tablet y se la voy a poner al teléfono, no voy a perder ninguna información. Además, me gustan más los teléfonos que las tablets porque son un poco más potentes.

Investigadora: ¿Sabes qué tipo de celular te gustaría tener?

Gamer09: Si un Motorola G6, pero son caros. Yo les pedí un Motorola como el de mi abuela que es un G6, pero sale caro y bueno seguro me regalan el celular que ellos puedan pagar. La Vale como es pequeña, no, no va a tener celular. Y cuando sea más grande si ya va a tener celular.

Investigadora: ¿Le prestarías a tu hermana el celular, así como le prestas la tablet?

Gamer09: Supongo que sí. Pero cuando suene algún mensaje, no sé, de twitter o de Facebook, como ya soy un poco grande voy a poder tener que usar esas redes sociales.

Investigadora: ¿Por qué te interesa tener redes sociales?

Gamer09: Es que youtuber muy famosos piden que le sigamos en sus redes sociales y participemos de los sorteos. Y yo voy hacer eso seguirles y participar de los sorteos. Además, yo soy youtuber y voy a poder promocionar mis videos y así tener más seguidores. Yo tengo ahora como 17 seguidores. Mira este es mi amigo Cesar de roblox, tiene como 36 seguidores él, este es su video "obby de ninja", hace 10 horas ¡DIEZ HORAS!, yo no sabía de este video, luego lo voy a ver y ya tiene un like. El usa este grabador, mira datica.com. Así es mi amigo (me muestra una imagen en YouTube sobre cuál es su amigo), yo lo tengo agregado y este también es mi amigo Tindy, grabaron juntos el video. Aquí ves (del lado de la pantalla izquierda) es donde todos los que están en línea pueden chatear y nos comunicamos, mira pusieron carita feliz aquí.

Investigadora: ¿Cuál es el contenido del video?

Gamer09: Van grabando videos de roblox, y te cuenta de que se trata, como se juega.

Investigadora: Vos me comentaste la vez pasada que también grababas videos ¿De qué son los videos que grabas?

Gamer09: Mira te muestro, yo salí en un video con un amigo mira. Espera... yo salí en un video con él o dos no me acuerdo o tres. Este, mira. Yo soy este (me señala en la pantalla cual vendría a ser él. Empieza a leerme la conversación que tenía con su amigo). *Amigos: “Vamos a empezar a grabar” y yo le dije “Okey”; Amigo: “Ya”* **Gamer09:** *“Okey”*. Hay una parte que me mata mi amigo, mira (adelanta el video hasta el minuto donde ocurre esa escena). Ves aquí le dije *“¿Cesar a dónde vas?”*, ahora me va a matar, se hizo grande él y yo le escribo *“te hiciste grande amigo”*; me está matando (se ríe) y me dice *“lo hemos derrotado”*. Y ahora yo me vengo de él y lo mato, mira (adelanta el video hasta el minuto donde ocurre esta escena. Lee la conversación que tiene con su amigo) *“Amigo volví”, Amigo: “corro jajaja”*; (se empieza a reír) lo maté. Y él me pone esta carita, se enojó parece porque yo lo mate. Todos mis amigos son Youtuber, no tengo ni idea por qué.

Investigadora: ¿No tenés idea?

Gamer09: Nop, tengo muchos amigos youtuber de Roblox. Bueno siempre me suscribo a canales de youtuber que hacen Roblox.

aaaaa... Estos son otros videos que hicimos con mis amigos comparando el bugatti con el torpedo. (Me muestra el video)

Investigadora: ¿Cómo es grabar juntos los videos?

Gamer09: Yo lo hago desde mi casa y el desde su casa, usando ese programa que te dije (Sigue viendo cosas en la tablet mientras hablamos). Mira, ¿viste que aquí me aparece una cosa azul a mí?

Investigadora: Si.

Gamer09: Eso significa que soy *exclusive* azul, eso sale con plata real, sale como unos 5,95 dólares.

Investigadora: ¿Qué significa ser *exclusive* azul?

Gamer09: Eso me da más robux y me puedo crear mi propio grupo de roblox. Mira, aquí donde dice mi nombre XXXXXXXX tiene 200 amigos, si querés tener más

amigos tenés que comprar otra vez y te extiende la cantidad de amigos que podés tener. Mira este es un amigo de Roblox y tiene su canal de YouTube, yo le sigo. Y el graba todos los videos de aviación de Roblox. Este video lo hizo en un aeropuerto que se llama "JailBreak", yo si conozco este aeropuerto, lo había jugado una vez. (Me muestra el video y me va explicando cada cosa y contándome que dice en el chat, ya que el video está en inglés. Pronunciaba en inglés y traducía al castellano).

Investigadora: ¿De qué se trata este juego?

Gamer09: La música esta me gusta mucho, escucha. (escuchamos un poco la música)

Investigadora: ¿Por qué te gusta esta música?

Gamer09: No sé, suena bien. Esta re buena. Tiene muchos like este youtuber, mira 2.300. Aquí se cae la tripulación al agua y hay que salvar a todos los pasajeros *(termina el video)*

Investigadora: ¿Dónde aprendiste inglés?

Gamer09: Si sé inglés, viendo los videos, así como te muestro a vos. Busco en internet que significa, además muchos amigos míos hablan inglés tuve que aprender para poder comunicarnos.

Investigadora: Bueno. Vamos a dejar la tablet ahora.

Gamer09: Si, ahora la apago. Ya podés cortar internet.

Investigadora: Bueno. ¿Tus compañeros de robótica juegan a Roblox?

Gamer09: Si, ellos me dieron su usuario y los intenté buscar para agregarlos como mis amigos, pero nunca los encontré. Capaz que no saben bien su usuario de Roblox o perdieron su usuario, no sé la verdad. Ahora estoy por aprender violín ¿sabías?

Investigadora: No, contame.

Gamer09: Mi mamá me había dicho si quería aprender a tocar un instrumento en la sinfónica. Y yo le dije “bueno”, fuimos a una entrevista y salí inscripto.

Investigadora: ¿Por qué elegiste violín?

Gamer09: No sé, vi videos en YouTube de cómo se toca y como suena un violín y me gustó mucho, también vi de otros instrumentos, pero no me gustaban como sonaba como la guitarra. Y mi mamá me va a regalar un violín.

Investigadora: Que bueno. ¿Te gustaría hacer otra actividad?

Gamer09: Cuando termino el taller de robótica, mi mamá me dice “vamos a ir a natación” y yo le dije “bueno”. Pero solo fui a dos clases, no me gusta natación.

Investigadora: ¿Por qué no te gusta natación?

Gamer09: Es que me entra agua a los ojos o a la boca y eso como que no me gusta. Me cuesta mucho, la última vez me entró agua por la boca y no podía ni respirar y luego me agarro tos, después de eso no quise saber nada de natación y me quise ir. Asique no voy a ir más. Además, todo es muy sucio y los niños gritan, no me gusta que griten.

Investigadora: ¿Por qué sucio?

Gamer09: La gente va y se mete a la pileta, quien sabe si se bañó o no se bañó, ensucian el agua si no se bañan y van muchos niños, no sé, capaz alguno puede hacerse la pi, porque hay nenes chicos que van. No voy a ir más, me cuesta mucho y mi mamá me dijo que bueno.

Investigadora: Vamos a retomar algo del taller de robótica, yo te voy a pedir que me digas qué es lo que más te gusto del taller de robótica.

Gamer09: Armar robot (silencio).

Investigadora: ¿Algo más te gustó del taller de robótica?

Gamer09: Programarlos (silencio)

Investigadora: Bueno, vamos hacer una lista de cuáles son las 5 cosas que más te gustaron del taller e robótica. Armar robot, programarlos, ¿Qué más?

Gamer09: Armar robot, programarlos (silencio), presentarlos al final de la clase con mis compañeros y ver lo que otros grupos hicieron, trabajar en equipo (silencio).

Investigadora: ¿Cómo era trabajar en grupo?

Gamer09: Me hacía sentir bien.

Investigadora: Cuando te cambiaron de grupo ¿cómo fue trabajar en equipo?

Gamer09: Mal, no quería. No quería, me arrepentí y quise.

Investigadora: ¿Arrepentiste y quisiste?

Gamer09: Pensé en un momento que si y que no, si o no, si o no, si o no, si o no, aaaaaaah y no podía pensar. Entonces quise (suspiro).

Investigadora: ¿Por qué quisiste?

Gamer09: El último día de clase, la seño decidió cambiarme de grupo, yo dije no porque desde que voy al taller de robótica me gustaba ese grupo y ese lugar. Y después la seño estaba sacando a mis compañeros con los que trabajo como Lucas y Maximiliano, me iba a quedar solo y ahí empecé a pensar si o no, si o no y bueno dije si me cambio con ellos al otro grupo.

Investigadora: Hasta ahora me dijiste 4 cosas que son las que más te gustan, falta sólo una.

Gamer09: Yyy..., estar con los profes.

Investigadora: ¿Cómo es estar con los profes?

Gamer09: Los profes siempre te acompañan, ósea cuando necesitábamos ayuda ellos nos guiaban acerca de cómo solucionar el problema, nos enseñaban mucho. Y también eran buenos y ayudaban para que nosotros trabajemos en grupo, porque

había algunos chicos como FILIPO te acordas que te conté de él que no hacía nada. Entonces, los profes nos ayudaban para que nos pongamos de acuerdo y todos trabajemos.

Investigadora: ¿Quieres agregar algo más?

Gamer09: No.

Investigadora: Ahora ¿Cuáles son las cosas que menos te gustaban del taller de robótica?

Gamer09: ¿Así como cinco cosas?

Investigadora: No, puedes agregar más, como vos quieras.

Gamer09: Primero que los baños sean tan rotos, parecían viejos. Mmm, luego olía feo el baño, bastante feo. Tercero que las computadoras del curso, como que no eran como la de mi casa y estaban ubicadas de una forma que me era incómodo manejar.

Investigadora: ¿Quieres agregar algo más?

Gamer09: Si, que los chicos se peleen. Porque a mí no me gustan las peleas.

Investigadora: ¿Por qué no te gustan las peleas?

Gamer09: Porque pelear no está bien, yo les digo que se callen que por favor basta porque no me gusta que peleen. Y me dicen “tu cállate”, entonces les aviso a los profesores para que hagan algo y así dejen de pelear.

Investigadora: Además de tus compañeros de robótica, observas que otra gente pelea.

Gamer09: Si, mi mamá y mi papá a veces se pelean.

Investigadora: ¿Vos cómo te sentís en ese momento?

Gamer09: Eso me hace sentir muy enojado. Porque no me gustan los gritos y yo les digo “por favor basta, no griten o no peleen”, a veces me dicen que me calle y que es conversación de grande, que me vaya a la pieza. Me quedo callado y me voy a la pieza, pero enojado porque no me gustan los gritos o ruidos fuertes.

Investigadora: ¿Quisieras agregar algo más acerca de cuáles son las cosas que no te gustan del taller de robótica?

Gamer09: Haber (silencio). Que el curso era medio pequeño, el edificio era grande y el curso pequeño, debería ser más grande así como el edificio.

Investigadora: ¿Te gustaría decirme algo más?

Gamer09: No. ¿Ahora vas entrevistar a mi mamá?

Investigadora: Si, ahora voy a entrevistar a tu mamá ¿Por qué? Vos tenés que esperar afuera.

Gamer09: Si, yo espero afuera. ¿Se te grabó la entrevista de hoy?

Investigadora: Nos fijemos, si mira si se grabó.

Gamer09: Que suerte. ¿Después vos me avisas si nos vemos otro día?

Investigadora: Si, yo te estoy avisando.

Entrevistas a los padres del niño

Entrevista a la Madre del Niño

Fecha: 8 de Febrero de 2019

Hora: 10:30 a.m.

Descripción: Concorre puntual a la entrevista, se muestra predispuesta a contestar todas las preguntas que le realiza la investigadora. El seudónimo que se va a utilizar para la madre del niño participante será Ana.

Investigadora: Hola Ana, ¿Cómo estás?

Ana: Bien. ¿Vos como estas?

Investigadora: Bien. En el encuentro de hoy te voy hacer una serie de preguntas, es una decisión voluntaria contestarlas, así como también si vos deseas agregar algo lo puedes hacer.

Ana: Bien.

(Se realiza la lectura del consentimiento informado y Ana procede a firmarlo)

Investigadora: ¿Cómo está conformada tu familia?

Ana: Mamá, Papá, hermanita y hermanito.

Investigadora: ¿Cuál es el nombre y edad de cada uno de ellos?

Ana: Buen yo tengo 32 años, mi esposo Marcelo tiene 45 años, Gamer09 tiene 9 años y Valeria que tiene 5 años.

Investigadora: ¿Cómo se conformó la pareja de ustedes?

Ana: Se dio muy espontáneamente, yo soy chilena y trabajaba en un gimnasio allá, mi marido es de aquí de Argentina y fue a Chile a trabajar como personal trainer. Nos conocimos ahí en el gimnasio, salíamos juntos y en el segundo o tercer mes que estábamos juntos, yo quedé embarazada de Gamer09, no fue un hijo que buscamos o planeamos como muchos padres lo hacen. Él nació allá en Chile, y cuando él tenía 3 meses decidimos venir a vivir a la Argentina.

Investigadora: ¿Por qué decidieron venirse a la Argentina?

Ana: Para que la familia de mi esposo lo conozca y luego Marcelo encontró un trabajo aquí como profesor, entonces decidimos quedarnos. Vivimos un tiempo con mis suegros y luego cuando nació Valeria nos mudamos a vivir solos.

Investigadora: ¿Qué recuerdas de los primeros años de la vida de tu hijo?

Ana: De chiquito se dormía con música, en ocasiones le poníamos música clásica y eso lo hacía dormir. Era muy nervioso, se alteraba cuando sentía ruidos (música fuerte, ruidos desconocidos), se ponía a llorar y se asustaba. Aprendió a comer distintos tipos de comida, no hacía problemas o berrinches si algo no le gustaba. Era de jugar con cajas, se metía en ellas o se escondía en lugares donde sólo él entraba, se encerraba y después salía; de esa forma le gustaba jugar, además de coleccionar autos de todos los tipos, tamaños y colores. Tuvo su época en donde empezó a coleccionar autos, después pasó a los colectivos y, en el último tiempo, su interés pasó a los aviones. Es temático, cuando algo le gusta se interesa mucho en el tema, eso pasa ahora con los videojuegos.

Investigadora: ¿Qué más recuerdas de los primeros años de vida de Gamer09?

Ana: Huy fueron complicado, Gamer09 paso por un montón de profesionales, no de psicólogos, paso por un psicólogo y un neurólogo. Porque cuando era chiquito como que todo a él le llegó un poco más tarde. La psicopedagoga me dijo que tenía como un pequeño retraso madurativo, por ejemplo camino después de lo que es normal que los chicos, hablo después de lo que los demás chicos hablaron, no sé, él señalaba las cosas que quería y uno se las daba. Después empezó que no toleraba

los ruidos, tenía todos los síntomas de asperger la verdad. Lo llevamos al psicólogo y le hizo un montón de pruebas, y nos dijo que asperger no era. Pero era horrible íbamos por una calle todos los días y si nos desviábamos de esa calle, lloraba y lloraba, se descontrolaba. Si vos lo sorprendías, no le gustaba y lloraba, lo sacabas de la rutina y lloraba.

Investigadora: ¿Cuándo fue que llevaron al Psicólogo?

Ana: Hace como tres años atrás, pero a los otros médicos los vio cuando era chico y a la psicopedagoga cuando iba a jardín más o menos a los 4 años.

Investigadora: ¿Cómo fue el momento de la adquisición del lenguaje?

Ana: Mmm (piensa), no recuerdo bien. Empezó hablar a partir de los dos años y algo.

Investigadora: ¿Antes decía algún tipo de palabra o solo señalaba?

Ana: Nooo, si decía palabras mamá, papá, leche, agua y otras cosas. Pero así frases, como que no formulaba bien. Cuando empezó el jardín, por recomendación del pediatra y de las maestras lo mandamos a un psicopedagogo y ahí empezó a mejorar.

Investigadora: ¿Cómo fue el momento donde logra el control de esfínteres?

Ana: Re tarde, dejó lo pañales como a los dos años y medio. Le costaba defecar, fuimos a varios pediatras para que lo vieran porque hacía muy duro y lloraba siempre. Le dimos de comer de todo para que pudiera hacer más blandito, hasta en una oportunidad le dimos vaselina liquida. Con el tiempo dejó de tener problemas de estreñimiento.

Todo fue como muy atrasado para él por su retraso madurativo. Tenía problemas, de hecho sigue teniendo problemas. Porque en primer grado me lo mandaron a la psicopedagoga porque él tenía problema de distracción en la clase y ahí ya fue como un diagnóstico de su retraso madurativo y que iba a tener ciertas dificultades y era normal en él.

Investigadora: ¿A qué edad lo diagnostican con retraso madurativo?

Ana: A los 6 años me dieron el diagnostico, antes era como que se sospechaba porque tenía rasgos de eso, pero la psicopedagoga nos dijo que esperemos y le demos tiempo porque era muy chico.

Investigadora: ¿Hoy cómo lo ves vos?

Ana: Bien, mejoró en muchos aspectos. Aunque todavía le cuesta mucho la motricidad fina. Por ejemplo eso de atar, desatar, pintar, dibujar eso todavía noto que le cuesta y no le gusta.

Investigadora: ¿Les cuesta o no le gusta?

Ana: Ambas cosas, porque cuando tiene deberes de plástica me dice “mamá por qué tengo que hacer tal y tal cosa si yo no voy a dedicarme a esto, yo quiero ser piloto de avión”. Entonces pinta desganado, encima que le cuesta la motricidad fina peor le salen las cosas.

Investigadora: ¿Le pasa lo mismo con otras materias del colegio?

Ana: No, todo bien con las demás.

Investigadora: ¿cómo es el vínculo con su hermana?

Ana: Y a veces se llevan bien y a veces mal.

Investigadora: ¿A veces bien y a veces mal?

Ana: Lo que pasa es que ella es muy mandona, ella lo manda y él se enoja le dice “vos no sos mi mamá no tenés porque mandarme así”. Porque a veces ella le grita “pásame esto” y con un tono así autoritario.

Investigadora: En ese momento ¿Qué hace él?

Ana: Se enoja, no le hace caso a lo que Vale ordena. Ahí intervengo yo y le pido “dale hijo por fis, hace las cosas” y a Vale le digo pedí por favor las cosas.

Investigadora: Cuando vos le pedís que haga las cosas, ¿cuál es la reacción de tu hijo?

Ana: Regañadientes a veces, pero lo hace y otras veces no. Depende mucho de su humor y de la situación que se haya generado.

Investigadora: Además de esta situación que es cuando Vale le pide cosas de manera autoritaria, ¿suelen hacer actividades juntos?

Ana: Sí, a veces juegan y se conectan bien. Pero bueno cuando ella se pone mandona, chau y se acaba todo.

Investigadora: ¿Por qué crees que a él no le gusta que Valeria lo mande?

Ana: Lo que pasa que es que ni yo, ni mi esposo somos mandones o autoritarios con ellos. A veces, yo si soy la que lo mando a mi hijo a hacer algunas cosas, pero nunca con un tono de voz así autoritario o gritándole, supongo que es por eso.

Investigadora: ¿A que les gusta jugar a Gamer09 y Valeria?

Ana: Mira eso te quería consultar, ya venía pensando en hacerte esta pregunta. Viste que ellos dos son solitos, ella lo acompaña y juegan con los aviones a que están en un aeropuerto, con los autitos, con todos los juguetes de él. Pero llega un momento que Vale quiere que él juegue con sus juguetes. Entonces juegan a la mamá y al papá, él hace el rol de papá, juega con las muñecas y con el cochecito. Pero el otro día una amiga va a casa, ellos justo estaban jugando y ella se horrorizó, me dice tu hijo juega a las muñecas y eso no está bien, tenés que hacerlo ver porque eso no es normal y que él tiene que jugar juegos de nenes nada más. Y no sé qué decís vos al respecto.

Investigadora: ¿Vos que pensás al respecto?

Ana: Yo los veo jugar y estoy siempre mirándolos, porque yo no trabajo y me dedico a ellos. Y veo que él hace de papá, que pasea el carrito y lleva a su hijo, hacen como que Vale es la mamá y él el papá. Yo no le veo conductas raras de que por jugar eso quiere decir que mi hijo pueda ser gay o que tenga algo malo. Cuando era

chiquito, no se tiene una memoria espectacular recuerda todo todo; él se acuerda cuando su papá la llevaba a la Vale en el coche, le cambiaba los pañales, le daba la leche, la hacía dormir porque el papá de ellos nunca tuvo problema de hacer esas cosas; y yo creo que él imita a su papá y por eso se comporta así en el juego ósea lo imita a su papá.

Investigadora: Podría ser.

Ana: Todo el mundo me dice mándalo a fútbol, mándalo a básquet o que haga algún deporte de varón. A mí me asusto toda esta situación. Yo cuando era chica jugaba con autitos y no creo que por eso sea rara o me pasen cosas malas.

Investigadora: Los juguetes no tienen un género o están destinados a algo particular, cada niño o niña arma sus juegos.

(Interrumpe)

Ana: Es que ahí en el colegio donde va Gamer09, no sé si es porque es religioso o qué, pero muchas mamás siguen con el pensamiento de que a las nenas hay que regalarle la cocinita, la palita y la escobita, y al varón los autitos y esos juegos de herramientas.

Investigadora: ¿Y vos que pensás al respecto?

Ana: Que no es así, como piensan las mamás esas. Yo veo que el juego que hacen mis hijos es re normal. A veces, Vale como sabe dibujar muy bien dibuja tarjetas de créditos o los billetes y juegan al cajero a vender cosas. Además, Gamer09 odia todo lo que tenga que ver con deporte.

Investigadora: ¿Por qué no le gustan los deportes?

Ana: Nunca le gustaron, de hecho en el colegio lo que menos le gusta hacer es educación física, yo pienso que capaz no le gusta ensuciarse, porque todo lo que implique suciedad a él no le gusta, detesta. Juega mucho con la play, con la computadora y ahí entro en conflicto con el padre. Porque yo quiero sacarlo de ahí y que juegue a otra cosa y mi esposo me dice “déjalo, ya va entrar a la escuela y

ahí no lo dejas” y para mí no es así, yo tengo que ir cortando de a poco porque cuando llegue el momento de ir al colegio va a ser de golpe y va a ser peor.

Investigadora: ¿En qué momento del día tu hijo usa los objetos tecnológicos que me nombraste?

Ana: Todo el día esta con la computadora, la play o la tablet. Le encanta todo lo que tiene que ver con la tecnología. Yo intento desconectarlo llevándolo a natación por ejemplo o a la plaza, trato de mantenerlo fuera de eso, no quiero que este tanto conectado. Pero tiene sus pro y sus contra eso me he podido dar cuenta. Él ha aprendido ingles a través de los videojuegos más que en el colegio. A veces me sorprendo porque le pregunto “¿de dónde sacaste?”, porque empieza a traducir viste y me dice “porque esto significa esto y esto, lo aprendí en el juego”. A veces, me grita desde la computadora “mamá que significa tal palabra” y yo algunas veces lo puedo ayudar, sino buscamos por internet que significa. Pero él solo arma las oraciones, yo nunca lo ayudé a eso y chatea con los chicos en ingles por el videojuego, por ese lado yo creo que lo ha beneficiado un montón. Creo que es porque no está obligado como en el colegio a estudiar esto, esto, esto, esto, sino que esto lo está aprendiendo porque él quiere.

Investigadora: ¿Cómo es su desempeño en el colegio?

Ana: En el colegio le va bien.

Investigadora: ¿Bien?

Ana: Bien. Pero la maestra me dijo que tengo que reforzarle el tema de seguridad porque él es muy inseguro.

Investigadora: ¿Por qué inseguro?

Ana: Como que ve a la maestra como su segunda mamá, y ya ahora pasa a otro curso con una nueva señorita donde todo va a cambiar y que su inseguridad le va a traer problemas. Va al mismo colegio pero ahora 4to grado es en otro edificio, y a él le cuesta adaptarse a los cambios y van a ser muchos, señorita y lugar.

Investigadora: ¿él ya sabe de esta situación?

Ana: Sí él ya sabe de estos cambios.

Investigadora: ¿Te manifestó alguna inquietud en cuanto al cambio éste?

Ana: No. Pero a veces él tampoco quiere pasar al pizarrón por ejemplo, me dice “no quiero mamá, si me equivoco o no sé lo que me esté preguntando la señorita voy a pasar vergüenza o se van a burlar de mí” y llora, su papá en eso lo ayuda y le dice viste que sabes hijo, sos inteligente. Es muy inteligente pero no le gusta parece eso de exponerse al frente y que todos lo miren.

Investigadora: ¿Cómo es la relación que tiene con otros niños?

Ana: Lo que pasa es que los amigos del colegio, bueno los compañeros generalmente a la edad que tienen empiezan a correr, se empujan y a él no le gusta ese tema del contacto físico, de que lo estén empujando o golpeando, viste que los chicos a veces son medio brutitos y él no es así, es todo lo contrario. Por eso cuando lo ve corriendo a los compañeros da un paso al costado y se aleja, él prefiere estar charlando o a veces jugar a otras cosas que no impliquen contacto físico.

Investigadora: ¿Tiene amigos en el colegio?

Ana: No, solo son compañeros, por fuera del colegio no los ve. Por internet chatea con los amigos del videojuego, mientras está en la computadora.

Investigadora: ¿Conoce personalmente a algunos de esos amigos con los que chatea?

Ana: No, pero para él ellos son sus amigos. Siempre que habla de amigos, está hablando de los amigos que tiene en internet, ellos organizan reuniones virtuales y que día y horario se van a conectar.

Investigadora: ¿Se relaciona con otros niños además de sus compañeros del colegio?

Ana: Si, sale con la amiga de Vale por ejemplo.

Investigadora: Pero es amiga de Vale no de él.

Ana: Pero él se lleva bien con ella y juega con ella, cuando salimos a la plaza o hacemos algo.

Investigadora: ¿Qué actividades realiza él en su tiempo libre?

Ana: Bueno ahora se la pasa en la computadora, a veces salimos a la plaza, o a la casa de alguien o nos vamos a un cumpleaños, sale contento pero solo un ratito y ya quiere volver a la casa. Después cuando empieza el colegio se acaba todo, compu, play y todo. Va el tiempo que le queda entre el colegio, esta con su tablet viendo videos o grabando sus videos, pero ya no se pasa horas y horas jugando, eso lo hace los fines de semana.

Investigadora: ¿Quién le dio por primera vez un objeto tecnológico?

Ana: Mi suegra le dio su celular, me acuerdo. Empezó a mirar videos en el celular de ella.

Investigadora: ¿Por qué su abuela le da el celular?

Ana: No recuerdo que pasó, si estaba aburrido o creo que íbamos de viaje, la verdad no sé cómo paso pero empezó a ver videos de YouTube. Y ahí empezó siempre con el celular de la abuela, yo jamás le di mi celular y de hecho no se lo doy y el papá tampoco le da el celular. Después solito aprendió que en la play también podía ver videos y se entretenía con eso. Así es como empezó el tema de la tecnología en su vida.

Investigadora: ¿Qué clase de videos veía?

Ana: Ni recuerdo la verdad.

Investigadora: ¿A qué edad fue que empezó a usar la tecnología?

Ana: A los 5 años más o menos. Y en este último año a full, mira y graba videos uno tras otro y el papá, el papá es igual.

Investigadora: ¿Por qué decís que es igual que su papá?

Ana: Porque él es fanático de la play, de los videojuegos y de todas esas cosas, como que él lo metió en todo eso. Es así bien tecnológico, se van a la tienda a mirar cosas y videos juegos.

Investigadora: ¿A qué te referís con que él lo metió en todo eso?

Ana: Él le enseñó a jugar a play, porque él le preguntaba todo el tiempo a que estás jugando y bueno él le prestaba y le enseñaba.

Investigadora: ¿a qué edad empezó a usar la play?

Ana: Y como a los 5 o 6 años, porque antes su papá le decía que era muy difícil, complicado y luego su papá vio que si cuida las cosas, le empezó a prestar siempre y cuando cuide, porque mi marido se puede enojar mucho si le pasa algo a la play, por suerte no pasó nada hasta ahora. Al principio solo lo dejaba jugar cuando él estaba y ahora ya lo deja usar cuando él quiera.

Investigadora: ¿Qué es lo que más le gusta hacer a tu hijo con vos?

Ana: Jugamos al videojuego que se llama Mario, porque a mí me gusta ese y bueno jugamos en la play, porque ese tiene un volante y es más fácil. A veces juega con la Vale y por ahí también se enoja, porque a él no le gusta perder. Entonces como que a la Vale la hace perder.

Investigadora: ¿Conoces al videojuego Roblox?

Ana: Como que si no jugas Roblox, es como que no perteneces al grupo de niños hoy. Mi hijo todo el tiempo les habla de ese juego a todos, con sus compañeros o amigos solo habla de ese juego. Yo por curiosidad me lo descargué en mi celular para ver a qué estaban jugando, me preocupó mucho por saber qué hacen y ahí vi que hay simulador de varias cosas, por ejemplo preguntas de lengua, matemática o de inglés, son como exámenes que le hacen y él juega a veces a eso y me dice me saque un B o una A.

Ahora en el colegio también lo están motivando con todo lo que tecnología. Hay una materia donde ya no tienen libros de papel, sino que tienen una plataforma virtual, donde la maestra le sube material de lectura y las tareas también la hacen por ahí. Después en las clases tienen proyector y computadora siempre a veces las maestras los usan y otras no. Como que en el colegio lo están bombardeando todo el tiempo con la tecnología. El otro día le pasaron un video sobre las tribus originarias, sobre el origen de los pueblos, después cuando era la fecha de Güemes también.

Investigadora: ¿Pensás que incide en el aprendizaje el uso de la tecnología?

Ana: Si, él es feliz. Cuando le dan tarea para que haga en la plataforma virtual, él hace la tarea desde la computadora, ese día llega y me dice “ma tengo tarea en la computadora” y apenas llega, merienda rapidísimo y hace la tarea solo sin dificultad.

Investigadora: ¿Ahora cuando es tarea con el modelo tradicional en el cuaderno?

Ana: No, ahí ya no quiere hacer. No le gusta hacer la tarea en el cuaderno.

Investigadora: ¿Existen momentos de desacuerdo?

Ana: Si y él reacciona mal, muy mal. Cuando estamos en desacuerdo mayormente es cuando le tengo que decir “tenés que salir de la computadora”, no se la quito abruptamente, le voy diciendo te quedan 10 minutos o 5 minutos y después ya le digo Gamer09 Ya, salí de la computadora y la deja, pero me dice “sos mala, vos no me quieres” y él papa cuando le dice algo de eso también dice “ustedes son malos, no me quieren”. Y yo trato de explicarle que si yo fuera mala te dejaría hacer todo lo que vos quisieras, pero yo tengo que ponerte límites a vos, no siempre se va hacer lo que vos quieres y a veces vamos a estar en desacuerdo y me dice “vos sos mala, no me quieres, no me quieres”. Sale de la computadora y se va a la pieza a llorar, es lo que siempre hace cuando le ponemos un límite dice “nadie me quiere” y llora. Tiene como ese concepto que si yo no le dejo hacer algo, yo no lo quiero, si él papá no lo deja tampoco lo quiere. Entonces, es como el gran conflicto que tenemos con él, hacerlo entender que es por su bien, no porque nosotros seamos

malos y la mayoría de las veces no reacciona bien cuando alguien le dice algo que a él no le gusta.

Investigador: ¿Qué es lo que hace Gamer09 cuando ustedes le quitan los objetos tecnológicos?

Ana: El hace caso a todo lo que uno le dice, pero reacciona mal. Si yo le digo que deje la computadora lo hace pero viene después los berrinches. Se enoja y me dice eso.

Investigadora: ¿Cómo es la relación de su hijo con otros niños?

Ana: El año pasado la paso muy mal con un compañero. Bueno este compañero viene el karma desde jardín, que lo molesta y él no se defiende. Yo le digo defendete así como haces cuando Vale te molesta, osea él no la golpea pero le dice no me hagas esto porque no me gusta, Salí de acá, quiero estar solo. Y yo quiero que por lo menos le diga eso a su compañero, que reaccione. Pero él se pone a llorar y el nene lo insulta. El año pasado sufrió bullying y yo tuve que hablar con la directora.

Investigadora: ¿Cómo es la reacción de él cuando vivencia peleas?

Ana: Se pone re mal, no le gusta. Cuando pasaba lo del bullying él no quería decirme nada, pero yo lo noté porque un día venía muy mal, callado y le preguntaba ¿Qué te pasa?, y él me decía “nada”, qué te pasa, nada, estás seguro, si, decime qué te pasa porque sé que algo te pasa. Y me dice es que un compañero dijo cosas malas de vos, qué dijo, malas palabras y vos no me dejás decir malas palabras, de hecho él no dice malas palabras ni tonto dice porque lo tiene prohibido. Y le digo bueno tenés permiso ahora para que me digas, bueno pero te la voy a decir al oído y ahí me la dijo “hijo de puta”. Al otro día fui al colegio y hablé con la directora, que no es posible que un niño de 8 años este manejando ese vocabulario, en la tele no lo vio, en la casa tiene que haberlo escuchado, que mi hijo se puso a llorar y se puso mal. Yo a veces cuando discuto con mi marido él dice “ya dejen de pelearse”, lo que pasa es que hablamos fuerte y suena como si estuviéramos peleando.

Investigadora: Cambiando de tema ¿Cómo se entera de los talleres de robótica?

Ana: El año pasado me dice que en la calle buenos aires están haciendo talleres de robótica para niños y yo quiero ir, luego me trae unos folletos que le habían repartido en el colegio. Pero no pudimos mandarlo en ese momento, porque justo él estaba en tiempo del colegio, y además no nos alcanzaba el dinero para mandarlo, ahí quedo medio decepcionado porque quería hacerlo. Yo me enteré que se dictaban ahora en el verano y le pregunté si quería ir y feliz me dice que sí, estaba muy entusiasmado.

Investigadora: ¿Notas que hubo algún cambio en él después de haber realizado los talleres de robótica?

Ana: Como que él es muy escueto en palabras, no me contaba mucho pero si está más con el tema de los grupos, el compañerismo, está más prendido con eso. Todo el tiempo es trabajo en equipo. Además esta como más competitivo, todo era porque mi equipo esto y mi equipo lo otro, uh perdimos ganamos. Se nota eso del nosotros que antes no lo decía. El viernes pasado lo lleve a una actividad en el museo Güemes y era chicos vs chicas, antes como que le daba igual y como que ahora todo es equipo y competitivo.

Investigadora: ¿Esto de trabajar en equipo y sobre la competencia no estaba presente en él antes de realizar los talleres de robótica?

Ana: Claro antes le daba igual, ahora en el cumple de una compañera que lo lleve, había poco varones porque era cumple de nena. Eran tres varones y cuando hacían juegos, mi hijo dividía al grupo en equipo, era equipo entre varones y mujeres, ellos festejaban cuando ganaban.

Investigadora: ¿Cómo dividía al grupo en equipo?

Ana: Decía bueno nosotros 3 somos un equipo y ustedes son otro equipo, yo no nunca lo había visto hacer eso. Mayormente él siempre hacía lo que los demás decían o era del equipo que le tocaba, en cambio ahí fue que él decidió como hacer el equipo y como jugar. Creo que eso está bueno.

Investigadora: ¿Hay algo que desees agregar y te parezca importante?

Ana: (silencio). Conoce la marca de todos los celulares, porque es uno mejor que otro o si vos necesitas un celular para tal cosa él te dice cuál sería el mejor. Además, conoce el precio de todas las cosas. Cuando vino el primer día le pregunte que te dijo la Emi, y me dijo “nada cosas”. Es re escueto al hablar y al rato me dice todo emocionado “sabes que tenía un Iphone”. Todo lo que tecnológico le encanta y la conoce muy bien además.

Investigadora: ¿Dónde aprende él sobre tecnología?

Ana: Pasa que tiene una excelente memoria y aprende solo. A veces ve por internet, ósea investiga lo que le interesa saber y otra basta con ver o escuchar una sola vez algo que ya lo recuerda. Sabe todas las marcas y modelos de autos, colectivos y aviones; él me lo repite siempre y yo la verdad no tengo ni idea de esas cosas.

Investigadora: ¿Hay algo que te llame la atención y quieras comentar?

Ana: Que después me avises cuando te recibas y lo puedas ayudar con él tema de la seguridad, viste que te había comentado. Porque seguro las maestras me dicen que lo lleve a una consulta psicológica o psicopedagógica, y a él le gusta venir aquí. Mi marido es como medio negador por ahí y dice que no hace falta que él porque está bien. Y le explico que es verdad que está bien, pero que ir a un psicólogo le va hacer bien y lo ayude a reforzar su autoestima.

Investigadora: Bueno, yo te aviso. ¿Por qué estás segura que lo van a mandar a consultar con un psicólogo o psicopedagogo?

Ana: Porque así es todos los años, en jardín porque casi no hablaba y no le gustaban los ruidos, después porque es distraído, porque le cuesta hacer las tareas.

Investigadora: ¿Realizó algún tratamiento psicológico o psicopedagógico?

Ana: Tratamiento no, nos daban el diagnóstico y ese llevábamos al colegio, nos decían que ya la maestra iba a saber trabajar con eso y nada más, y que era muy chico que le teníamos que tener paciencia con las cosas porque con su retraso

madurativo leve iba a demorar lograr las cosas en comparación con los demás chicos.

Investigadora: Bueno Ana, muchas gracias por tu predisposición a participar y en contestar cada pregunta. Yo me estoy comunicando con vos si necesitará nuevamente realizar una entrevista, ya sea a vos o a Luciano.

Ana: Si vos llámame, no hay problema.

Entrevista al Padre del Niño

Fecha: 07 de Marzo de 2019

Hora: 02:30 p.m.

Descripción: Concorre 10 minutos más tarde de la hora acordada, se muestra predispuesto a contestar todas preguntas que le realiza la investigadora. El seudónimo que se va a utilizar para el padre del niño participante será Marcelo.

Investigadora: Hola Marcelo, ¿Cómo estás?

Marcelo: Bien, todo bien ¿y vos?

Investigadora: Bien. El encuentro de hoy te voy hacer una serie de preguntas, es una decisión voluntaria contestarlas, así como también si vos desees agregar algo lo puedes hacer en cualquier momento.

Marcelo: Bueno.

(Se realiza la lectura del consentimiento informado y Marcelo procede a firmarlo)

Marcelo: Se me dificultó antes poder venir a la entrevista porque en febrero empecé a trabajar, pero ya ordené mis horarios. Disculpa.

Investigadora: No hay problema.

Investigadora: Vamos a dar inicio a la entrevista.

Marcelo: Okey.

Investigadora: ¿Cómo se conformó la pareja?

Marcelo: Mmm, yo viví un tiempo en Chile y ahí la conocí, no éramos novios, ósea no era una relación seria pero bueno al tiempo nació Gamer09 y nos vinimos a la Argentina y nos conformamos como familia.

Investigadora: ¿Qué recuerdas de los primeros años de la vida de él?

Marcelo: Ya no puedo creer que tenga 9 años, pasa el tiempo muy rápido. Bueno pasaron muchas cosas, desde el hecho que (...), a ver qué te puedo contar (piensa). Un ejemplo no podíamos hacer que él duerma solo, estuvimos mucho tiempo en ese porque él no quería dormir solo, y de repente le pusimos una película para que vea de dibujito viste, era la era del hielo y él ya tenía su pieza, no le gustó la película y se fue a su pieza, se acostó y solo ya empezó a dormir.

Investigadora: ¿Esto a qué edad fue?

Marcelo: Yo creo que tenía como dos años o tres.

Investigadora: ¿Dos o tres años?

Marcelo: Si más o menos esa edad tenía.

Investigadora: ¿Después de ese día como fueron las siguientes noches?

Marcelo: No después de ese día, como que ya está, dormía solo en su cama.

Investigadora: ¿Tenía o tiene un ritual para el momento de dormir?

Marcelo: No nunca tuvo, era el momento de dormir y nada lo acostábamos en su cama y listo.

Investigadora: ¿Qué más recuerdas de sus primeros años?

Marcelo: Cuando era chico odiaba los ruidos, no soportaba directamente ningún ruido. Y ahora nada que ver, paso de no gustarle a si poder soportar el ruido. Pensamos que tenía algún problema del oído o algo, no sé algún problema (...), lo llevamos al psicólogo y todo, no aguantaba él ruido. Cuando iba al jardín la maestra no usaba el grabador, el televisor siempre a mínimo, todo era casi silencio.

Investigadora: ¿Cómo reaccionaba frente a los ruidos?

Marcelo: Se ponía mal, lloraba y no había forma de calmarlo.

Investigadora: ¿Hasta qué edad fue?

Marcelo: Hasta que pasó a primer grado, ahí ya empezó a tolerarlo.

Investigadora: ¿Por qué crees vos que empezó a tolerarlo?

Marcelo: Ni idea la verdad, empezó a jugar a los videojuegos con el volumen mínimo y de a poco empezó a ponerlo a todo volumen, hoy le gusta ver los videos o jugar con el volumen a máximo.

Investigadora: ¿Cómo fue el momento de control de esfínteres?

Marcelo: Tuvo muchos problemas con eso, porque él era seco de vientre y ahora que me acuerdo lo llevamos a un montón de hospitales, clínicas y médicos que le daban una cosa u otra, a veces estaba semanas y no hacía, no podía ir al baño. Probamos con vaselina liquida, de todo y nada. Y ahora cambio totalmente, no tiene ningún síntoma.

Investigadora: ¿A qué edad controló los esfínteres?

Marcelo: La verdad que desde chico, tres o dos años y medio, pero le costaba muchísimo. Luego solo empezó a cambiar su organismo y ya es todo normal.

Investigadora: ¿Cómo fue el control de la bipedestación?

Marcelo: Se tardó un poco como que a los dos años recién empezó a caminar bien.

Investigadora: ¿Por qué decís que se tardó?

Marcelo: Según la gente o mi señora, tendría que haber empezado antes, pero yo ni idea, para mí no tenía dificultad y lo logró a su tiempo supongo.

Investigadora: ¿Te acordas cómo fue cuando adquirió el lenguaje?

Marcelo: La primera vez que lo escuché hablar, con mi señora nos matábamos de la risa, porque tenía como 3 meses y dijo leche dos veces, parece que tenía hambre supongo, nos reíamos porque como va a decir a los 3 meses leche y nadie puede

hablar a los tres meses. Esa fue la única vez que lo escuchamos decir y luego más adelante (piensa), no sé a qué edad, supongo que en el tiempo donde los chicos empiezan hablar, solo recuerdo bien eso de los tres meses.

Investigadora: ¿Tuvo alguna dificultad en la adquisición del lenguaje?

Marcelo: No, que yo allá notado.

Investigadora: Hace rato me nombraste que habían ido a una consulta psicológica, ¿Cómo fue esa experiencia?

Marcelo: Si, nos habían dicho que tenía un retraso y que le iba a costar escribir, aunque él es medio torpe para escribir pero bueno, porque a él le faltaba la motricidad fina y que eso le costaba muchísimo. Luego fuimos a una psicopedagoga que lo ayude con eso de la motricidad fina.

Investigadora: ¿Cómo es su escritura hoy?

Marcelo: Tiene una letra horrible y ni hablar de los dibujos, capaz que por eso reniega cuando tiene que ponerse hacer tarea en el cuaderno o dibujos no las quiere hacer porque le cuesta o ¿no?

Investigadora: Puede ser. ¿Qué te pareció que haya querido realizar los talleres de robótica?

Marcelo: Yo pensé que no le iba a gustar mucho, pero veo que si le gusta. Más el tema de la robótica le gustó bastante, pero él nunca contó qué es lo que hace, cuando le preguntaba solo me decía armamos robot y que clase robot era nada más, no tengo como muchos datos de cómo trabajaba o que hacía específicamente.

Investigadora: ¿Suele ser así con el resto de las actividades o cosas que hace de contar muy poco?

Marcelo: No, no te cuenta nada, solo qué hizo y nada más, no te explica.

Investigadora: ¿ustedes le suelen preguntar para que él explique más?

Marcelo: La verdad yo no, ya sé cómo es él y bueno todas las veces que le pregunté me contestaba más o menos lo mismo.

Investigadora: Contame un poco de ¿Cómo es el manejo que tiene Gamer09 de los objetos tecnológicos?

Marcelo: La tablet la maneja bastante bien y el tema de la computadora él solo nomas va aprendiendo como instalar programas. Por ejemplo él me dice “quiero bajar un programa pero no sé cómo hago” y bueno le digo busca en YouTube que te vaya enseñando y la verdad que él se pone a buscar, y me dice si ya encontré tengo que entra aquí, no me acuerdo como se llama el programa, bajar el archivo y comprimirlo, y hace todas las cosas que dice el video; y son cosas que por ahí yo no sé hacer pero el ya aprendió.

Investigadora: ¿A vos te gustan los videojuegos?

Marcelo: Si, siempre me gustaron desde que soy chico. Antes hacía eventos, va sigo haciendo eventos, ahora dejé un poco por el colegio. Pero hago eventos de todo lo que es videojuegos, anime, cómics, de todo lo que es friki

Investigadora: ¿Qué es friki?

Marcelo: Friki es (...), por ahí la utilizan mal. Pero está bien usada, friki está relacionada con todo lo que tiene que ver con el anime de Japón y no solamente eso, sino que es una fusión de lo que yo te estaba diciendo más los videojuegos, entra todo.

Investigadora: ¿A tu hijo le gustan los anime?

Marcelo: Muy poco, lo que pasa que a él le gustan más los juegos que son de estar en línea y conversando, viendo cómo hacen las cosas juntos. Siempre arreglan un horario y día para jugar, por ejemplo como a las dos de la tarde se juntan todos en el aeropuerto de Dubái y de ahí nos vamos todos en avión y se van de viaje, no sé a dónde se van de viaje pero se van de viaje. Tiene un simulador de colectivos, donde carga la gente y la tiene que llevar hasta no sé de Berlín a Amburgo, él tiene

que hacer la ruta, es como si fuera real y la gente se baja. Si la gente se queja porque hace calor, tiene que ponerle aire acondicionado al colectivo y estar más tranquilo, tiene que controlar cuanta gente sube que no puede llevar mucha gente sino la cantidad de asientos que tiene. Es muy real.

Investigadora: ¿Qué tiempo pasa Gamer09 con los objetos tecnológicos?

Marcelo: Y ahora que empezaron las clases son los días sábados, domingos o feriados si es que no tiene tarea. Pero durante las vacaciones estaba todo el día en la computadora, todo dependía a qué hora se conectaban los amigos a veces a la siesta o a la noche. A veces se enojaba porque sus amigos ya se habían ido, porque entra un link y hay un cupo de 50 personas y a veces entraba y ya estaba lleno.

Investigadora: ¿Qué otras cosas son de interés de Gamer09?

Marcelo: Le encanta todo lo que es aviones y por ahí colectivos. Sabe todos los nombres de los aviones, él siempre que me muestra me dice este avión es tal y el otro tal y el otro tal, son diferentes por esto. Y yo ni idea de eso, pero estaba bueno que si le gusta investigue y conozca.

Investigadora: ¿Qué pensás del uso que hace de los objetos tecnológicos?

Marcelo: Si más que hoy en día con la educación de las Tics tenés que meter la tecnología si o si, yo trabajo como docente y todo el tiempo la uso, y noto que mis alumnos tienen mejor rendimiento o motivación en las actividades.

Investigadora: ¿En el colegio de Gamer09 utilizan la tecnología en los procesos de enseñanza?

Marcelo: Si, pero recién están empezando con el uso de la tecnología, le pasan videos o hacen una que otras actividades por plataforma virtual.

Investigadora: ¿Vos notas que incide en algún modo en tu hijo el uso de la tecnología en las clases?

Marcelo: No. Él tiene mención de honor en inglés y computación desde primer grado, las dos únicas.

Investigadora: Y en el resto de las materias, ¿Cómo le va?

Marcelo: Bien, siempre se saca entre 8 o 9. Pero en inglés y en computación tiene 10, entonces ahí le dan las menciones recién.

Investigadora: ¿Presenta Gamer09 alguna dificultad en el aprendizaje?

Marcelo: Cognitivamente no tiene ninguna dificultad, porque aprende muy rápido y si tiene que hacer tareas las hace, pero yo veo que así nomás porque no le interesan o no le gustan, no sé, pero no le pone entusiasmo como en inglés y computación. Si vos le decís seguro hace esto con la computadora, la tablet o que arme un robot, lo va hacer feliz. Pero en todas las materias le va bien.

Investigadora: ¿Cómo es la relación de él con otros niños?

Marcelo: Los amigos de él son del mismo estilo, les gustan los mismos videojuegos y hablan o juegan a esas cosas. Se dicen que son Youtubers, pelean entre ellos quién pone los mejores videos, quién tiene más likes.

Investigadora: ¿Dónde conoció a estos amigos?

Marcelo: Son sus amigos de línea.

Investigadora: ¿Cómo es la relación que tiene con sus compañeros del colegio?

Marcelo: Bien, sé que no comparte mucho con los varones porque ellos juegan a la pelota o cosas que a él no le interesan, si se junta con las compañeras mujeres y charlan o juegan a un juego con música, no recuerdo bien pero él me comenta eso.

Investigadora: ¿Cómo es el vínculo con su hermana?

Marcelo: Yyy (...), a la Vale más o menos que le gusta los videojuegos también pero no son los mismos que a él, sino algo como más de nena o de su edad. Por

ahí pelean, como siempre, vos viste que los chicos se ponen a pelear por una cosa u otra.

Investigadora: ¿Por qué pelean?

Marcelo: Vale quiere jugar a una cosa y él a otra en la tablet. A veces Vale no entiende algo y le pide ayuda, él si está ocupado, no la ayuda y empieza a pelearse por eso.

Investigadora: ¿Cuáles son las cosas que más le gusta hacer a tu hijo?

Marcelo: Si vos le pones todo lo que sea tablet, celular o computadora y tiene videojuegos él va a ser feliz, a Vale le gusta salir al centro pero a él no. Si el sale es un ratito nomas, pero por ejemplo cuando sale conmigo que vamos para todos lados hacer una y otra cosa. Veo que le gusta conocer y viajar, él me dice que lo que más le gustaría en la vida es viajar.

Investigadora: ¿Cuáles son las cosas que le gustan hacer con vos?

Marcelo: Por ejemplo (...), yo siempre estoy ocupado ese es el problema y lo malo mío, porque entre el colegio y el gimnasio no me queda tiempo. Por eso cuando salgo con él, es porque tengo que hacer diligencia él ya se me prende y quiere salir conmigo, y bueno nos vamos hacer la diligencia juntos, comprar al supermercado, pagar boletas o tengo que ir al banco él me acompaña.

Investigadora: ¿Por qué le gusta acompañarte a hacer esas cosas?

Marcelo: Le gusta ver vidrieras, pero ya sabes dónde, garbarino, fravega o esos locales. Se pone a comparar las cosas de videojuegos que tienen un local y otro, donde está más barato y esas cosas. Es el mejor comprador, si yo necesito comprar algo lo llevo a él porque él está prestando atención en todo y recuerda muy bien las cosas (se ríe).

Investigadora: ¿Cuál es tu apreciación acerca de los objetos tecnológicos?

Marcelo: Mira con el tema de los videojuegos, desde que yo tenía 14 años y hasta ahora no paro, no me fueron de ningún impedimento para estudiar, ser profesional. Siempre estuve con los videojuegos, a mí me gusta la tecnología y yo sé que a él también y por eso yo lo dejo usar libremente, además usa mucho para investigar y conocer las cosas que él quiere. Aprendió mucho, por ejemplo inglés sabe por los videojuegos. A veces Ana es la que le pone límites en el uso de la computadora, yo no porque para mí no tiene nada de malo. Ella antes que empiece el colegio ya le viene diciendo que de lunes a viernes no va usar la computadora, asique el martes ya le aviso a sus amigos que solo los sábados, domingos y feriados se va a conectar asique que no le manden mensaje durante la semana (se ríe).

Investigadora: ¿Es decir, que durante la semana no usa los objetos tecnológicos?

Marcelo: Ósea la computadora no usa, porque una vez que empieza hacer cosas en la computadora esa horas y horas, porque ahí es donde chatea con sus amigos en línea. Pero si usa la tablet en los momentos que tiene tiempo libre, ve videos o los juega a los juegos que tiene ahí, igual que a la play pero eso es un rato porque por ahí no chatea con sus amigos. Pero como ya Ana le viene diciendo como son las cosas durante el tiempo del colegio, que él ya sabe y se lo toma bien, y organiza sus cosas para el fin de semana.

Investigadora: ¿Crees que el uso de los objetos tecnológicos han incidido en algún aspecto de su vida?

Marcelo: Por ejemplo, en la expresión, como en el habla, porque a veces ponía palabras que en la oración no iban, y le decíamos así no es, es de esta manera. No armaba bien las oraciones. Por eso yo creo que cuando habla con los amigos en línea va aprendiendo y mejoró mucho, ahora habla mejor. Antes decía “no sepo, no sabo” y le íbamos corrigiendo como se dice, en especial cuando empezó a chatear me preguntaba “papá está bien escrito eso, se entiende o cómo se escribe tal cosa”, los videojuegos lo ayudaron en eso porque a veces en casa él hablaba mal y nosotros ya sabíamos que estaba diciendo, en cambio ahí en el videojuego se tiene que dar a entender con otros y se le empezó a corregir el lenguaje.

Investigadora: ¿Por qué?

Marcelo: El lenguaje es algo que se va aprendiendo, cómo poner los verbos y esas cosas. Hoy yo ya no escucho que hable así.

Investigadora: Esto que me estas comentando ¿cuándo fue?

Marcelo: Ahora en las vacaciones y un poquito antes.

Investigadora: ¿Este tiempo coincide con su inicio en el taller?

Marcelo: Claro, empezó un poco antes. Pero no sé la verdad si tiene relación con el taller de robótica como él no comentaba nada de eso. Está aprendiendo mucho el lenguaje ese del tú y no creo que este mal, esta como una variante del español.

Investigadora: ¿Pensás que incidió en otro aspecto en su vida?

Marcelo: A ver, no sé (piensa). No sé la verdad en qué otra cosa puede haber incidido, ósea no hay otro rasgo que yo haya visto.

Investigadora: Bien. ¿Desde qué edad usa los objetos tecnológicos?

Marcelo: Mmm, yo creo que hace como 3 años más o menos o un poquito más.

Investigadora: ¿Cuál fue el primer objeto tecnológico que uso?

Marcelo: Su abuela le regalo una tablet y ahí comenzó a utilizar. Veía videos, después empezó a bajar juegos.

Investigadora: ¿Cómo conoció GAmer09 sobre el taller de robótica?

Marcelo: ¿Cómo era?, no me acuerdo la verdad. La cosa que yo pensé que no le iba a gustar.

Investigadora: ¿Por qué pensaste eso?

Marcelo: Porque yo pensé que las clases de robótica eran mucha teoría, y nada que ver, estaban constantemente haciendo cosas y se trataba de hacer. Yo le

preguntaba si sus compañeros sabían utilizar la computadora, él me decía que sí que todos manejan bien la computadora.

Investigadora: ¿Incidió en algún aspecto los talleres de robótica?

Marcelo: No note algo la verdad.

Investigadora: Bueno. Luego, ¿qué pasó cuando finalizaron los talleres de robótica?

Marcelo: Averigüé para que continúe durante el año y estamos pensando aun, no sabemos por el tema económico si va a poder seguir yendo o no a los talleres de robótica, pero él si quiere seguir.

Investigadora: Después que terminó el taller de robótica, ¿hizo otras actividades?

Marcelo: Ana lo mandó a natación, pero a él no le gustó, creo que fue dos clases y no quiso saber más nada, tragó agua. Lo hablamos, el profesor también lo habló pero él ya no quiso ir más. No le gusta hacer actividad física, fuerza o cansarse. Yo le pregunto por qué no te gusta educación física, y me dice que no le gusta porque lo hace cansar eso y transpirar. Creo que por eso mismo no le gustan los deportes. Hoy empezaba las clases de violín en la sinfónica de la provincia de Salta, y le pregunté al medio día cómo le fue y me dijo “hoy cantamos, la seño toco la guitarra”.

Investigadora: ¿Le gusta ir ahí entonces?

Marcelo: Hoy fue el primer día y le gustó, hay que ver qué pasa.

Investigadora: ¿Cómo surge la idea de que vaya a aprender violín?

Marcelo: Por un lado empezamos a preguntarle si le gustaban los instrumentos, y salió el violín, yo quería que él toque la guitarra pero él ya tenía decidido que quería aprender violín. Le pregunté quieres tocar la guitarra, “no”, quieres tocar la trompeta “no”, quieres tocar tal cosa todo era “no”. Y bueno fue a la entrevista de la sinfónica y quedó.

Investigadora: ¿Por qué crees que él eligió el violín?

Marcelo: No sé, parece que él escuchó en algún lugar y le gustó ese instrumento.

Investigadora: ¿A Gamer09 le gusta ver televisión?

Marcelo: No mucho, tiene un televisor en la pieza pero casi ni ve. Y si es que ve, adivina que le gusta ver, noticias y hace todo el tiempo preguntas de acuerdo a la noticia. Después ve el clima, me pregunta si va a llegar la tormenta para acá o no, compara la temperatura de las provincias. Yo le enseñé que el tiempo y el clima no es lo mismo, y a veces en las noticias de aquí de Salta se confunden, y él me dice mira papá aquí dice clima y deberían decir tiempo. También en las noticias de aquí pasan como calles o lugares, y yo no me acuerdo de nada, pero él me dice si por aquí queda tal cosa, nosotros caminamos por ahí, es tal calle, está a tantas cuadras de la casa. Él sabe todo y tiene ubicación espacial.

Investigadora: ¿Hay algo que desees agregar y te parezca importante?

Marcelo: A ver, por ejemplo qué puede ser (...). Bueno él tiene su carácter cuando algo no le gusta, se cierra.

Investigadora: ¿Qué hace cuando algo no le gusta?

Marcelo: Comienza a renegar solo, no dice nada, pero se lo ve así renegando y le pregunto qué te pasa y me dice “nada, nada” y cuando él solo lo resolvió recién te cuenta qué le pasaba y cómo lo resolvió.

Investigadora: ¿Por qué motivos suele renegar?

Marcelo: cuando no sabe manejar algo de la computadora mayormente. Parece que a él le gusta resolver las cosas solos, lo que le gusta lo tiene que resolver si o sí. Y si hay algo que no le sale y no le gusta o no le interesa, lo deja tirado nomás, pasa a otra cosa.

Investigadora: ¿Suele renegar por otro motivo?

Marcelo: Si cuando la Vale lo molesta, cuando le hace bromas. No le gusta que le hagan bromas. Se pone serio y te dice “no me hagan broma, no se ríen de mí, porque se están riendo”, se molesta cuando le hacen broma.

Investigadora: ¿El suele hacer bromas?

Marcelo: No, Vale es re bromista como yo, pero él no.

Investigadora: ¿Por qué no le gustan las bromas?

Marcelo: Porque cree que le decimos cosas malas a él supongo, aprendí que a él no le tengo que hacer bromas porque se enoja, asique ya no lo hago.

Investigadora: ¿Qué más hacer cuando se enoja?

Marcelo: Lloro cuando se desespera que quiere algo, agarra su almohada y se va a su pieza ahí llora y no dice nada.

Investigadora: Muchas gracias por participar en esta entrevista y haber contestado a todas las preguntas.

Marcelo: De nada, nos vemos.

HOJA DE EVALUACIÓN

UNIVERSIDAD CATOLICA DE SALTA

FACULTAD DE ARTES Y CIENCIAS

LICENCIATURA EN PSICOLOGIA

“Los posibles usos que tiene el taller de robótica educativa para el caso de un niño de 9 años de Salta Capital en el año 2019”

ALUMNA: María Emilia Fernández

DNI: 37.310.492

DIRECTOR: Lic. Cesar Montellano

DNI: 23.401.105

EVALUACIÓN

Calificación:

Tribunal Evaluador:

JURADO:

JURADO:

JURADO:

Salta, de 2019.