

NUEVAS CONNOTACIONES SOBRE JUEGO EN LA INFANCIA Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE

Autor/es: BELLÓN, Andrea; TALEI, Fernanda

Dirección Electrónica de referencia: pspandreabellon@gmail.com

Procedencia Institucional: Universidad Nacional de Villa María,
Instituto de Investigación de Ciencias Humanas

Eje Temático: Escuela, familia, comunidad

Palabras Clave: infancia, juego, mercado, aprendizaje.

Resumen

Los resultados obtenidos en la primera investigación 2010-11, evidencian un nuevo modo de subjetivación infantil. En tanto el juego pone de manifiesto distintos aspectos de la subjetividad infantil. Nos propusimos conocer a qué y con qué juegan los niños hoy, mediante encuestas a padres y vendedores de juguetes.

Se evidencia que el tipo de juguetes ofrecidos por el mercado y los nuevos modos de estructuración de los vínculos primarios, tienden a reducir el juego simbólico y dramático, generando cambios en la forma de pensar y actuar de los niños. Por ello, la necesidad de profundizar en la actividad lúdica para establecer connotaciones vinculadas al desarrollo de la inteligencia, la creatividad y la producción simbólica.

Nos preguntamos ¿Qué características presenta el juego en niños de 3 a 8 años de clase social media-alta en el hogar, en contextos escolares urbanos y recreativos de nuestra ciudad? y ¿Cómo impacta la modalidad de juego actual en la subjetividad infantil y el aprendizaje?

Las representaciones de sentido que se detentan son:

- Para los adultos significativos el tiempo de juego de los niños es acotado y está estructurado por los juguetes que impone el mercado.
- La publicidad interviene en el momento de elección del juguete y en el vocabulario que acompaña el juego de los niños.
- La mayoría de las jugueterías vende los juguetes ofrecidos por el mercado y emplean las marcas comerciales como estrategia de venta.

- Aún se venden juguetes tradicionales (últimos dos años), para niñas los bebetes y para varones las pelotas.

1. Introducción

La investigación que se propone es una continuación del “*Estudio sobre las connotaciones socio culturales, psicológicas y pedagógicas del concepto de infancia en la actualidad*” realizado en la UNVM en el período 2010-11. El conocimiento generado acerca de las representaciones de educadores, psicopedagogos y psicólogos sobre la infancia, han dado lugar a nuevas preguntas que ameritan ampliar el campo de indagación a otros sujetos sociales. La finalidad que se persigue es conocer las construcciones de significado sobre la infancia que tienen los padres de centros urbanos de clase media-alta para compararlas con la de los educadores.

Por otra parte, los resultados obtenidos evidencian un nuevo modo de subjetivación infantil, en el que los medios de comunicación y la tecnología inciden en las nuevas identidades y transforman al niño en “consumidor”. El tipo de juguetes ofrecidos por el mercado y los nuevos modos de estructuración de los vínculos primarios tienden a reducir el juego simbólico y dramático y a acrecentar el de ejecución, generando cambios en la forma de pensar y actuar de los niños. Es así, que se profundizará además, en la actividad lúdica y recreativa, para establecer connotaciones vinculadas al desarrollo de la inteligencia, creatividad, producción simbólica, afirmación de la identidad y afectividad infantil.

Del hallazgo de antecedentes de los últimos años, se encontraron seis trabajos sobre la temática de interés, referentes al uso de videojuegos, la televisión como pasatiempo en el hogar y los juegos guionados por programas televisivos observados en recreos escolares.

1- El interés particular en estos nuevos “objetos culturales” como explica uno de los trabajos de **HORACEK, Graciela Alicia, (2004)**, “Aprender a leer el mundo del siglo XXI a través de los videojuegos”¹, responde a que es una nueva y accesible forma de acercamiento hacia la cultura infanto-juvenil en la actualidad. Asimismo, advierten la necesidad de intervenir, desde la educación, para destrabar estas modalidades que

¹ Proyecto de Investigación. Universidad Nacional de la Patagonia Austral, Patagonia, Argentina. Publicado en: [http:// www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/index.htm](http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/index.htm). Julio de 2004.

alienan al sujeto y obturan su capacidad de pensamiento. Profundizando, desde el marco teórico psicoanalítico y psicopedagógico, en la “fascinación que produce la pantalla”. Postulan, que los textos digitalizados de los videojuegos se caracterizan, precisamente, por la simultaneidad, la fragmentación, la condensación y el desplazamiento; estrategias que remiten a los procesos psicológicos primarios. Por otro lado, observan que esta situación de aprendizaje es también la que se propone desde el sistema educativo. Afirmando que es posible que, el sujeto busque mostrar mediante “juegos inquietos” la compensación por la quietud de pensamiento a la que está sujetado. Y allí, puede ocurrir que sea señalado como “caso problema” al observarse conductas “desatentas” o “hiperkinéticas” en el aula. A su vez, aseveran que estas conductas, tal como expresa Winnicott muestran que “un niño desatento es un niño con déficit en el jugar”.

2- En otra investigación de **Duek, Carolina**, llamada “Escuela, Juego y Televisión: la sistematización de una intersección problemática”², se encontró que los consumos televisivos no sólo podían “guionar” los juegos sino que, también, podían desplazar a los juegos que llamamos “tradicionales”. La omnipresencia de la televisión en la vida de los niños lleva a que algunos de ellos no sólo no puedan diferenciar un programa o un canal de televisión de otro, sino que perciban que ver televisión es, efectivamente, un juego. Concluyen que el modo en que los entramados de consumo que presenta el mercado se articulan en programas televisivos, publicidades, películas, obras de teatro y una infinita cantidad de productos derivados de ellos (discos de música, útiles escolares, mochila, revistas, ropa, juegos, juguetes, entre tantos otros) y es así como se retroalimenta, permanentemente, el sistema de consumo en el que, salvo que advenga un importante cambio, crecerán niños funcionales a un régimen cuyo fin ya no es solamente el de reproducir infinitamente sus márgenes de ganancia sino que, también, está dispuesto a sacrificar lo que sea necesario por ello, inclusive a la infancia como categoría social y cultural.

3- En la misma línea, pero en otro estudio “*Infancias Contemporáneas. Apuntes para una reflexión sobre las instituciones, los medios de comunicación y el juego*”³ de la misma autora, proponen leer las prácticas lúdicas –y sus transformaciones-, como

² Investigación desarrollada en la Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, en el año 2005 hasta el 2007.

³ **DUEK, Carolina**. “Infancias Contemporáneas. Apuntes para una reflexión sobre las instituciones, los medios de comunicación y el juego”. Investigación financiada por el Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET) de la Argentina a través de una beca doctoral para la realización de la tesis entre los años 2005 y 2009.

síntomas de los escenarios culturales en y sobre los cuales es y ha sido posible ser niño en el pasado reciente y en el presente.

4- Respecto al estudio del Psc. Esteban Levin⁴ acerca de la fascinación de los niños por las pantallas, se encuentra que uno de los aspectos que debe alertarnos es la escasa y a veces nula posibilidad de fantasear de los chicos que son muy adeptos a estas prácticas en las pantallas. La fantasía –a decir de Roland Barthes (2003:48)- es el reino del símbolo. Justamente esta imposibilidad de fantasear responde a la dificultad de simbolizar, de representar. Agregan que es preocupante también el escaso espesor y volumen del lenguaje. El lenguaje visual cobra la misma jerarquía que el lingüístico y más aún el primero se impone en perjuicio de la riqueza verbal, corporal, gestual y escrita del segundo. Los chicos imaginan, leen y escriben menos.

5- En otro trabajo de **CERVONE, Nélica, (2011)**. “Infancia, nuevas tecnologías y Universidad”.⁵, plantean que el problema no es sí un chico usa celular o navega en Internet, sino ¿dentro de qué ambiente cultural y afectivo se encuentra en sus años de formación?, en sentido acotado: familiar, pero también en sentido amplio: en la relación imaginaria con sus coetáneos de todo el planeta, en las modas culturales, musicales, consumistas. Sostienen que esta pregunta es fundamental y requiere de la investigación, también de la investigación en psicología y sobre todo trabajando con pensadores de otras disciplinas. En la actualidad, concluyen, las prácticas relacionadas con la infancia cambian a una velocidad sin precedentes: “las generaciones actuales están atravesadas por más de un concepto de infancia”. Además, consideran el supuesto que plantea el papel de la enseñanza en la Universidad indisolublemente relacionada con la investigación: “La *universidad* al interrogarse sobre su crisis como institución de esta época, sobre la cultura y sociedad actual, puede interrogarse sobre la crisis de la infancia”.

6- Y en un último hallazgo⁶, los investigadores sugieren una nueva pregunta a la luz del análisis y resultados de los datos recolectados. La pregunta es, ¿Cuándo juegan

⁴ **Levin, Esteban (2008)** “La imagen corporal sin cuerpo: angustia, motricidad e infancia” en Revista Internacional de Psicología y Educación. Universidad Intercontinental de México.

⁵ Proyecto de investigación en curso. En *Memorias III Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XVIII Jornadas de Investigación. Psicología del Desarrollo*. Pág. 33-36. Buenos Aires, Ediciones de la Facultad de Psicología, 22 al 25 de noviembre de 2011.

⁶ **SANTOS, Griselda B.; SARAGOSSI, Catalina D.; PIZZO, María E.; CLERICI, Gonzalo; KRAUTH, Karina E., (2006)**. “Práctica social y construcción subjetiva de la infancia. Indagación de la recepción y apropiación de los niños de algunas producciones que los tienen como destinatarios”. Proyecto PROINPSI 2005/06. Instituto de Investigaciones. Facultad de Psicología, UBA. En *Anuario de Investigaciones/Volumen XIV/Año 2006*. Pág. 193-202. Disponible en: www.scielo.org.ar

libremente estos niños? haciendo referencia la modalidad lúdica de niños de clase social media-alta de Buenos Aires.

Podríamos agregar acá los datos de nuestra experiencia clínica de los últimos diez años, según la cual se han acrecentado de manera alarmante las consultas sobre niños que han desarrollado un lenguaje mejicano, por ejemplo, utilizando tanto el lenguaje como el personaje en su vida diaria, sin discriminación de juego/no juego. Son patologías que se llaman de “falso self”, que en la actualidad toman el formato de los personajes televisivos. Estos datos además fueron corroborados por docentes del nivel inicial, manifestando que las familias no lo consideran una patología (que en muchos casos no lo es, pero al menos debiera ser motivo de cuestionamiento), lo que habla de que estos modos de identificación por fuera de los códigos y modalidades familiares, están naturalizados, y la familia cede su trasmisión cultural a los medios de comunicación.

Los resultados obtenidos en esta oportunidad, tendrán un impacto significativo en la comunidad científica y social. Permitirán dilucidar nuevas construcciones sociales de infancia, lo que posibilitará revisar críticamente los dispositivos vigentes, en este caso la escuela, para programar mejores propuestas didácticas y formas de intervención docente como clínica. Se estima como productos, artículos, reseñas y libros y como transferencias, presentaciones en congresos y cursos de extensión y posgrado para docentes y profesionales.

Formulación del problema

El concepto de infancia ha variado según la óptica política, económica, social y filosófica de cada tiempo y lugar. La retrospectiva histórica según Ariés (“El niño y la vida familiar en el antiguo régimen”, 1987), muestra que la infancia es una construcción social que surge en el siglo XVII cuya característica principal es la heteronomía del niño respecto del adulto. Mirada avalada por numerosos estudios científicos respecto del desarrollo infantil que da importancia extrema al cuidado en los primeros años de vida como condición para un crecimiento psico-físico óptimo, concepto del cual se infiere la imprescindibilidad del vínculo heterónimo y asimétrico. Esta cosmovisión se fortalece en la primera mitad del siglo XX y progresivamente comienza a cambiar hasta el punto de que en la actualidad se llegue a plantear la no existencia o desaparición de la infancia (Baquero y Narodowski, 1994; Corea y Lewkowicz, 1999; Walkerdine, 2007,

otros), la transformación y crisis de las categorías con que significamos la infancia y el modelo imperante de dependencia del niño, lo que genera connotaciones de distinto tipo.

El problema que formulamos es ¿Cuáles son las connotaciones socio- culturales, psicológicas, pedagógicas y lúdicas que configuran el concepto de infancia en la actualidad? Y las preguntas auxiliares: ¿Qué representaciones y rasgos particulares dan cuenta de la infancia actual?, ¿Qué aspectos culturales subjetivan al niño de hoy?, ¿Cuál es el posicionamiento de educadores, padres y niños?, ¿Cuáles son las variables que condicionan y producen la cultura infantil? ¿Qué características presenta el juego, en los diferentes ámbitos: hogar, entre pares, en establecimientos públicos recreativos y escuelas?, ¿Qué características tienen los juguetes que ofrece el mercado?, ¿Cómo impacta la modalidad de juego actual en la subjetividad infantil?

Una cultura globalizada en la cual el mercado y la rentabilidad impone nuevas ofertas al consumo infantil; medios masivos y la tecnología que favorecen conductas impensadas como el acceso a la información sin límites, vínculos que determinan la descorporeización a través de lo virtual, modificaciones de lo lúdico que desvanecen el juego simbólico y condicionan el desarrollo de la inteligencia y la producción simbólica, dan lugar a nuevas y múltiples representaciones y modos de subjetividad que merecen ser estudiados para lograr interpretaciones más críticas sobre la cultura de la infancia en el presente.

Objetivos

1. Conocer qué valor le otorgan al juego familias y docentes y cómo facilitan al niño la actividad lúdica.
2. Sistematizar, describir y clasificar juguetes y tecnología que consumen los niños.
3. Indagar las percepciones de los adultos acerca del impacto que el manejo de la tecnología tiene sobre el desarrollo de los niños.
4. Analizar las percepciones de los adultos respecto de la importancia que le asignan al juego de los niños y el modo en que facilitan el despliegue lúdico (tanto en la familia como en la escuela, de modo grupal y/o individual).
5. Elaborar orientaciones pedagógicas, psicológicas y psicopedagógicas.

Hipótesis

1. La representación de los padres sobre la infancia actual difiere de la representación que tienen los educadores, lo que da cuenta de la ausencia de univocidad en la construcción socio cultural y de la existencia de una multiplicidad de infancias, polisemia que complejiza los vínculos entre la familia y la escuela aumentando la oposición más que la cooperación en los procesos educativos.
2. La modalidad lúdica, los juguetes que ofrecen el mercado, la nueva tecnología y los espacios públicos recreativos (salones de eventos para niños) en la actualidad, dan cuenta de aceptaciones pasivas a las ofertas de consumo infantil por parte de los adultos, en detrimento de aspectos lúdicos esenciales para el desarrollo integral del niño; generando además cambios en la forma de pensar y actuar de estos últimos.

2. Referentes teórico-conceptuales

El psicoanálisis considera a la infancia como tiempos de constitución psíquica, el niño nace sin psiquismo y lo desarrolla a través del vínculo con el semejante (la madre), quien es a su vez portavoz de su cultura y responsable de su ingreso a ella (Aulagnier, P. "La violencia de la interpretación"). La sociología ubica la reivindicación de la infancia como sectores etarios de sujetos de derechos, particularmente a los de educación, moratoria laboral y consumo (Regillo Cruz, R. Emergencia de culturas juveniles). La Psicología Cognitiva describe al niño como un sujeto activo que construye el conocimiento a partir de la interacción con el objeto y otros sujetos significativos que se instituyen como intermediarios culturales. Son solo algunas de las teorías que asignan un lugar preponderante al adulto en relación con el niño y un lugar al niño como destinatario de cuidados adultos para su constitución y desarrollo.

El juego constituye una forma genuina y privilegiada de expresión en los niños, que ha sido investigada desde múltiples enfoques y disciplinas. Desde el psicoanálisis ha sido objeto en diversos estudios, ya por su importancia en la vida anímica de los niños, como por su relevancia en la clínica. Tanto Freud en *Más allá del principio del placer*, como Winnicott en *Realidad y Juego*, entre otros, hablan de la función estructurante del juego respecto del desarrollo de la individuación, la capacidad para estar a solas, la sublimación y el enriquecimiento de la producción simbólica, la fantasía, el poder de anticipación y el incremento del pensamiento como recurso para no quedar librado a la inmediatez.

En la obra de S. Freud es más pertinente hablar de “juegos” de los niños, juegos conceptualizados de diferente modo según la época de producción de los escritos. Estas definiciones se pueden agrupar en dos períodos: desde el inicio de su obra hasta 1920, y a partir de “Más allá de principio del placer”. (Freud, 1920). Esta división responde a la lógica de sus desarrollos teóricos, que dan un vuelco con la introducción del “más allá” del principio de placer. Se podrá observar asimismo que algunas ideas asociadas al juego perduran en toda la obra freudiana.

En el primer período, correspondiente a la primera tópica del aparato psíquico, se podría afirmar que para S. Freud el juego de los niños está al servicio de la realización de deseos y que la repetición observada en los mismos, se vincula directamente con el principio de placer. Señala que el juego es la ocupación favorita y más intensa del niño y que cuando éste juega se conduce como un poeta; no es una actividad menor y el niño la toma muy seriamente, invirtiendo grandes cantidades de afecto. Cuando el niño juega crea un mundo propio y grato. Plantea que la antítesis del juego no es la realidad, y que en sus juegos el niño apuntala los objetos y circunstancias imaginados en elementos tangibles y visibles del mundo real, diferenciando sus juegos de la realidad externa.

El mismo autor postula que los niños repiten en sus juegos todo lo que en la vida les ha causado una fuerte impresión, descargando la energía insumida en la misma, y agrega que un deseo dominante influye en todo juego infantil: el deseo de ser grande y de poder hacer lo que hace la gente grande.

Ricardo Rodulfo, por su parte, insiste en la importancia de decir jugar y no juego, siguiendo la propuesta de Winnicott, para acentuar el carácter de práctica significativa que tiene para nosotros la función; en tanto el juego remite al producto de cierta actividad, a un producto con determinados contenidos, la actividad en sí debe ser marcada por el verbo en infinitivo, que indica su carácter de producción.

Durante mucho tiempo el juego del fort/da quedó consagrado como siendo también la manifestación de la actividad lúdica en su originalidad, al tiempo que función primera asignable al juego, nada menos que poder simbolizar una desaparición, una pérdida, dar representación a la ausencia. El autor sostiene que la práctica clínica impone la evidencia de funciones del jugar anteriores a aquel, funciones que pueden verse desplegar en su estado más fresco a lo largo del primer año de vida, relativas a la constitución libidinal del cuerpo. Dichas funciones están ligadas a la edificación del cuerpo propio, que en un primer momento no se trata de la representación del cuerpo

(volumen o no volumen) porque todavía no hay representación de objeto, hay inscripciones de sensaciones (placer, dolor, presión, frío, calor, etc.) que serán precursoras necesarias para la formación del yo, es decir, lo identitario, entendiendo que el juego que hace el bebé con el cuerpo de la madre y el propio es fundamental para el reconocimiento de su imagen en el espejo como alguien individualizado y diferente a la madre. Rodolfo sostiene que el juego le permite al infante construir la representación de un yo-cuerpo sin fisuras.

En el último cuarto del primer año, se pone enteramente en juego la operación del fort/da, dando comienzo al proceso de diferenciación yo-otro, adentro-afuera, contribuyendo a la representación de sí y a la formación de las categorías de tiempo y espacio. En tanto todas estas adquisiciones sólo pueden hacerse con la ausencia del otro, constituyen ya una simbolización pues hay representación de objeto ausente.

Siguiendo con el tema, Jean Piaget viene a decirnos que el juego es esencialmente asimilación o asimilación que prima sobre la acomodación. Ya con la interiorización de los esquemas sensorio motores, el juego se diferencia cada vez más de las conductas de adaptación propiamente dichas, para orientarse en la dirección de la asimilación, en sentido contrario al pensamiento objetivo, que procura amoldarse a las exigencias de la realidad exterior. Es así que el juego de imaginación constituye una trasposición simbólica que somete las cosas a la actividad propia, sin limitaciones. En términos de Piaget: "...es casi asimilación pura, es decir, pensamiento orientado en el sentido dominante de la satisfacción individual; simple expansión de las tendencias, asimila libremente a todas las cosas y todas las cosas al yo" (Piaget, 1966: pág. 123)

Sin embargo, a través de investigaciones anteriores, hemos podido comprobar que el juego simbólico y dramático, importantísimo en la construcción de la identidad/individualidad infantil, así como en el desarrollo de la inteligencia se han ido empobreciendo, dando lugar a otros modos de subjetivación, pensamiento y aprendizaje.

Vasen (2008:33), conceptualiza a la infancia como un producto histórico que surgió en la modernidad, y ahora esa modernidad esta agotando su potencialidad de instituir infancia.- En el primer subtítulo denominado "Juego y Consumo", habla de que en esta época líquida o posmoderna, según lo entiende Bauman (2007:102), son otras las fuentes productoras de subjetividad. EL consumismo y los procesos de mercantilización de la infancia han desestabilizado las instituciones matriciales clásicas dejando "un vacío que ellos mismos se han apresurado en ocupar".

En este contexto, considera que el juguete por sí solo siempre ha sido un pretexto para jugar, en realidad lo rico y divertido es crear las historias, los sentidos de por qué jugar. Actualmente los juguetes ya se manejan solos entonces no hace falta jugar con ellos, "juegan solos".

Según este autor, es importante que el niño agregue algo en ese juguete, algo que el juguete no tiene y el niño pueda poner.

El segundo subtítulo "Infancia, consumo y certeza.", refiere que las grandes marcas atraen a los niños generando puntos de conexión emocional, haciéndole creer que tiene el poder de comprarlo, y que sí o sí debe tener aquello que esta viendo.

Considera que el consumo genera vivencia de satisfacción pero no experiencia, la primera esta tenida de valor fálico y brillo, al narcisismo, y también una sensación de certeza y pertenencia en tanto se desea y se adquiere. La segunda cancela la satisfacción instintual por una vivencia de experiencia en busca de repetir esa vivencia si fue placentera, pero ya agregando o transformando aquel primer momento o de evitar las que son dolorosas.

Alerta sobre el riesgo de las fuertes identificaciones con los personajes de la televisión. Al empobrecerse el juego simbólico del "como sí", adonde existe una diferenciación entre ficción y realidad, se pierde el poder de imitación, en la que el chico no se identifica, sino que es. Esto trae sus consecuencias porque cuando el niño deja de imitar deja de ser, no logra un como sí, pues el niño actúa una fantasía cuyo guión fue elaborado por otro sin poder apropiarse del personaje y darle alas propias, más allá del libreto.

La identificación requiere la introyección de la diferencia entre ficción y realidad. En cambio, estas producciones efímeras de identidad producen sufrimiento.

Lo decisivo es si el niño ante este vértigo de información, puede producir operaciones propias, que pueda disfrazarse, crear juegos en dónde el niño sepa que es él el que esta creando ese espacio de juego.

Por estas razones, la actividad lúdica refleja las fortalezas, debilidades y aspectos traumáticos en la infancia. La interacción con la tecnología y el acceso a la información indiscriminada determinan cambios que afectan formas de pensar y actuar de los niños y de entender la infancia por los adultos, lo que da cuenta de la necesidad de estudiar modalidades de juego en la actualidad para arrojar luz sobre el desarrollo normal y el aprendizaje.

3. Aspectos metodológicos

- Actualización heurística histórico-sistemática sobre el juego y su efecto en la subjetividad infantil.
- Diseño de campo.
- Muestra de carácter intencional.
- Encuestas a padres y docentes de centros urbanos y de sectores de clase media-alta sobre la modalidad de juego y preferencia de juguetes de los niños.
- Encuestas en tres jugueterías de la zona sobre los juguetes más vendidos en los últimos dos años.
- Sistematización, descripción y clasificación de los juguetes y de la tecnología que consumen los niños.

Tipo de actividad: investigación básica

Recolección de datos: encuestas autoadministradas.

4. Resultados alcanzados

a) Podemos aseverar que la televisión ocupa un lugar y un tiempo muy privilegiado en el momento del jugar. La pantalla televisiva sigue imponiendo mandatos en la infancia, mostrando a través de las tandas publicitarias los juguetes necesarios y favoritos para divertirse; guionando además personajes, discursos y argumentos de juego. Así, los personajes de las princesas y los superhéroes, se convierten en modelos identificatorios infantiles, en detrimento del surgimiento de la imitación como base para la constitución subjetiva.

Los niños en su mayoría, durante el tiempo libre, prefieren permanecer en las pantallas, tomando una postura pasiva e identificándose con personajes de los programas televisivos.

“Lo que no está en la tele no existe, si no estás en la imagen no existís” (Lewkowicz y Corea (2005: pág.75). Postulan que los medios tienen un régimen totalizador, bajo el imperativo *hay que*, es imposible constituirse en sujeto social sin ser partícipe de la actualidad mediática.

b)- Las propuestas publicitarias y los programas infantiles inciden en la elección de los juguetes, como también en el desarrollo de los juegos, marcando el perfil de cliente en el que el mercado ubica a los niños. La publicidad interviene así, obturando la posibilidad creativa y la construcción de un relato, instruyendo al niño respecto de cómo jugar. O sea que el sentido, la significación del juego (eje principal de la función lúdica), se la da el anuncio televisivo.

c)- Los padres al momento de comprar juguetes para sus hijos responden de manera genuina a los intereses de sus niños, pero estos intereses están digitados por lo que muestra la televisión en sus comerciales e impregnados por sus marcas: Barbie, Princesas, Ben 10, Hombre Araña, etc.; siendo al mismo tiempo para los vendedores los juguetes más vendidos en su jugueterías; la cara visible del mercado.

d)- Es destacable evidenciar que si bien los juegos virtuales aparecen en su mayoría en el juego de los varones, los juegos tradicionales no han perdido vigencia para ambos géneros. No obstante, se observa que el juego simbólico y dramático -fundamental para la construcción de la identidad infantil y el aprendizaje-, se halla empobrecido o reemplazado por otras prácticas o seudojuegos.

e)- Los padres consideran que el juego favorece el crecimiento, el aprendizaje y la imaginación, dando un valor pedagógico al mismo.. En este sentido, no pueden comprender al jugar, como momento recreativo, libre (no reglado) y de despliegue de la curiosidad e imaginación y continúan ofertando juguetes tecnológicos.

f)- Los adultos expresan un sentir nostálgico al referirse al juego más libre y creativo que practicaban en su infancia, en contrapartida al juego de los niños de hoy, más individual, sedentario y influido por juguetes tecnológicos. No obstante, mantienen una actitud complaciente ante lo que sus hijos demandan de las tandas publicitarias, denotándose la ausencia de una mirada crítica al respecto. Expresando que los niños de hoy tienen más destrezas y son más vivos en las cosas de grandes por el acceso a la tecnología.

El trabajo realizado ha permitido lograr los objetivos propuestos y responder las preguntas planteadas.

Consideramos que estas conclusiones, nos colocan a los investigadores en un lugar de responsabilidad y compromiso particular. No sólo por la urgencia de la demanda que hemos advertido, sino porque de esta información depende la no patologización del niño, en el sentido de considerar una patología donde en realidad hay una

consecuencia del efecto los medios, la tecnología y el mercado, que impactan en el juego de los niños y por ende, en la constitución de su identidad.

En este sentido hemos participado en cursos de capacitación, de posgrado, conferencias congresos y publicaciones.

No obstante, entendemos que este tema no se agota, que hemos estudiado el contexto en el que se construyen las nuevas identidades y que variables que juzgamos importantes en el proyecto, merecen ser retomadas y profundizadas.

Es el caso de la incidencia de productos que ofrece el mercado, particularmente los espacios de recreación, en la construcción de estas nuevas identidades.

5. Bibliografía

Aries, P. (1987) 2da Ed *El Niño Y La Vida Familiar En El Antiguo Régimen*, Taurus, España.1990.

Baquero, R. Y Narodowski, M., :¿Existe La Infancia?, *Revista Del Instituto De Investigaciones En Ciencias De La Educación*, N° 6, Vol.1, Buenos Aires. 1994.Pag 61-66

Bauman, Z.: “Entre Nosotros Las Generaciones”, En Larrosa J., Pardo J. Y Otros: *Entre Nosotros, Sobre La Convivencia Entre Generaciones*, Caixa Catalunya, España, 2007, Pag. 102/103

Corea, C, Lewkowicz, I. : 1999 *¿Se Acabó La Infancia? Ensayo Sobre La Destitución De La Niñez*, Lumen, Buenos Aires. 2005, Primera Re Impresión.

Maldonado, M. M. :*Una Escuela Dentro De Una Escuela*, Eudeba, Buenos Aires, 2001.

Alzate Piedrahita, M.V. :“El "Descubrimiento" De La Infancia (I): Historia De Un Sentimiento". En *Revista De Cs. Humanas*, N° 30 – Colombia, Pag 3-14- 2002

Aulagnier, P.: 1977 “*La Violencia De La Interpretación(Del Pictograma Al Enunciado)*”,Amorrortu, Editores, Buenos Aires,1988 Primera Reimpresión En Buenos Aires.

Amblard De Elia, S.,Cartechini, S.: “*De La Constitución Subjetiva Al Aprendizaje Escolar*”, Editorial Anábasis, Córdoba, 2008.

Bleichmar, S.: “*En Los Orígenes Del Sujeto Psíquico, (Del Mito A La Historia)*”, Amorrortu Editores, Buenos Aires, 1986.

Carli, S. (Compiladora): “*La Cuestión De La Infancia, (Entre La Escuela, La Calle Y El Shopping)*”,Paidós, Buenos Aires, 2009.

Carli, S.: *“Notas Para Pensar La Infancia En La Argentina (1938-2001), Figuras De La Historia Reciente”*, En Carli, S., Obra Cit.-2009.

Casas, F. : *“Infancia: Perspectivas Psicosociales”*. Paidós Ibérica S.A., Barcelona, 1998.

Civarolo, M.M.: *Al Rescate De La Actividad Infantil*. Eduvim Vm 2011

Civarolo, M.M. *Las Inteligencias Múltiples*. Eduvim, Villa María, 2009.

Civarolo, M.M., Amblard, S Y Cartechini, S.: *Bleichmar, Gardner Y Piaget. Apreciaciones Sobre La Inteligencia*. Eduvim, Villa María, 2010.

Corea, C. & Lewkowicz, I, *Pedagogía Del Aburrido, Escuelas Destituidas, Familias Perplejas*, Paidós, Buenos Aires, 2005.

De Mause, L.: *Historia De La Infancia*. Alianza, Madrid, 1991.

Diker, G. & Frigerio, G., *Tiempos De Infancia, Argentina, Fragmentos De 200 Años*, Santillana, Buenos Aires, 2009

Dussel, I. & Finocchio S. (Comps): *Enseñar Hoy. Una Introducción A La Educación En Tiempos De Crisis*, Fondo De Cultura Económica: Buenos Aires, 2004

Dussel, I. *La Niñez Contemporánea*. Aportes Para Repensar A Los Sujetos De La Escuela - [Http://www.Me.Gov.Ar/Monitor/Nro10/Dossier1.Htm.](http://www.me.gov.ar/monitor/nro10/dossier1.htm), Recuperado 16/07/2012

Dussel, I. Entrevista A Valerie Walkerdine. *"Hay Una Multiplicidad De Infancias"*. [Http://www.Me.Gov.Ar/Monitor/Nro10/Dossier5.Htm](http://www.me.gov.ar/monitor/nro10/dossier5.htm), Recuperado 16/07/2012

Freud, S., *“Más Allá Del Principio De Placer”* (1920), En Obras Completas, Vol. Xvii, Buenos Aires, Amorrortu, 1975.

Freud, S., *"El Poeta Y Los Sueños Diurnos"*, Madrid, Biblioteca Nueva, 1973.

Giroux, H.: *“Fantasías De Ninfa: Los Concursos De Belleza Y La Política De La Inocencia”*, En Giroux, H. *“La Inocencia Robada. Juventud, Multinacionales Y Política Cultural”*, Morata Editores, Madrid, 2008.

Minzi, V.: *“Los Chicos Según La Publicidad, (Representaciones De Infancia En El Discurso Del Mercado De Productos Para Niños)”*, En Carli, S., 2009, Obra Cit.

Narodowski, M.: *Infancia Y Poder*. Aique, Buenos Aires. 2008.

Narodowski, M. *Dolor De Escuela*. Prometeo, Buenos Aires, 2006.

Narodowski, M. *Desencantos Y Desafíos De La Escuela Actual*. Edic.Novedades Educativas. Buenos Aires. 1999.

Piaget, G. *La Formación Del Símbolo En El Niño: Imitación, Juego Y Sueño: Imagen Y Representación*. Fondo De Cultura Económica, México, 1966. (2da. Edición).

Satriano, C. El Lugar Del Niño Y El Concepto De Infancia. *Extensión Digital* – Número 3 – Año 2008.

Vasen, J.: “*Las Certezas Perdidas, (Padres Y Maestros Ante Los Desafíos Del Presente)*”, Paidós Educador, Buenos Aires, 2008

Winnicott, D.:(1971) “*Realidad Y Juego*”, Gedisa Editores, Buenos Aires, 1988 Quinta Reimpresión.

Zelmanovich, P.: “*Contra El Desamparo*”, En Dussel I., Finoccio S. (Comps): “Enseñar Hoy. Una Introducción A La Educación En Los Tiempos De Crisis”, Fondo De Cultura Económica, Buenos Aires, 2004.

Zerbino, M.: “*La Autoridad Y El Saber Frente Al *Minority Report* Pedagógico*”, Ponencia Uner, 2010.

Zerbino, M.: 2008, *Ecuaciones Para Educar*, Última Recuperación: 16/07/2012, [Html//Eresiblogspot.Com.Ar](http://eresiblogspot.Com.Ar).

