

Título del proyecto

Infancias, tecnologías digitales y escuela: identidades, cultura y aprendizajes digitales en los primeros años

Nombre del director

Daniel Brailovsky

Equipo

Ángela María Menchón, Gabriel Scaletta Melo, Laura Coppo, Susan de Angelis, Verónica Silva, Santiago González Bienes

Resumen del proyecto

Se propone una descripción y análisis de modos de vinculación de las infancias con las tecnologías digitales, en los ámbitos escolar y familiar atendiendo a las tensiones, nudos problemáticos y oportunidades pedagógicas que emerjan de las distintas formas de mediación. Se busca así construir conocimiento sobre las prácticas y representaciones en la tríada infancias / pantallas / escuela, aportando a la construcción de un enfoque “integral” para la Educación Digital, en el sentido que el término adquiere en la Educación Sexual Integral y la Educación Ambiental Integral. Interesa abordar estas relaciones desde la perspectiva conceptual de la didáctica y la pedagogía, pero con fuerte diálogo con la filosofía de la técnica. Apoyados en esa pregunta amplia acerca de las experiencias infantiles contemporáneas en su ligazón con el mundo digital, se desprenden tres líneas específicas.

1. Analizar una serie de problemas didáctico-pedagógicos que surgen de implementar propuestas de educación digital concebida desde una perspectiva integral. La pregunta que orienta esta línea es: ¿qué sucede cuando se busca abordar las aristas sociales, culturales y políticas de lo digital en las instituciones de educación inicial?

2. La segunda línea se centra en la relación infante-celular, para caracterizar sus rasgos y sus formas de aparecer en las prácticas parentales y escolares, considerando la importancia de indagar simultáneamente en estos dos ámbitos.

3. Finalmente, y en un registro más exploratorio, a modo de ejercicio conceptual que apoya las dos líneas anteriores, nos interesará examinar usos y significaciones de las tecnologías digitales en contenidos culturales destinados a las infancias, como películas, libros, cuentos o canciones, para ver cómo tematizan la relación persona-máquina, y qué diferentes lugares otorgan a las tecnologías en relación a la experiencia infantil.

Metodológicamente, se propone una investigación de diseño cualitativo, con una serie de estrategias variadas que incluyen entrevistas, observaciones en espacios escolares y otros donde concurren niños/as acompañados de sus padres (plazas, centros comerciales, eventos), análisis de situaciones provistas por informantes o que surgen de registros familiares, y algunos dispositivos de implementación de actividades en salas de nivel inicial, para observar y analizar.