



# INFORME FINAL

Texto impreso y CD Anexo

LOS JUEGOS EN RED:  
ESCENARIOS VIRTUALES  
Y ESCENARIOS REALES.  
HIPÓTESIS SOBRE LAS NOCIONES DE FUTURO  
EN ALUMNOS DE TERCER CICLO DE LA EGB.

Unidad Académica:

**Facultad de Educación Elemental y Especial**

Directora del Proyecto:

**Mgter. María Fernanda Ozollo**

Becario investigador:

**Prof. Javier Osimani**

---

**2004-2005**



**Universidad Nacional de Cuyo**  
Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado

***“Todos los juguetes que vemos comúnmente  
son un microcosmos del mundo adulto”***

*Roland Barthes, Mythologies, 1972*



1	Introducción .....	4
2	El problema en su contexto de descubrimiento.....	5
2.1	Antecedentes .....	5
2.2	Focalización del objeto problema .....	8
3	Objetivo de conocimiento y de acción .....	8
4	Enunciado o supuesto general de anticipación de sentido .....	9
5	Estrategia metodológica .....	9
5.1	Características generales del diseño metodológico.....	9
5.2	Historia natural.....	11
6	Exposición, análisis e interpretación del problema.....	12
6.1	Encuadre teórico.....	12
6.1.1	Juegos, escenarios y modelos emergentes.....	12
6.1.2	Las nociones de futuro.....	16
6.2	El trabajo en terreno a la luz del encuadre teórico .....	19
7	Conclusión.....	34
8	Referencias .....	36



## 1 Introducción

El trabajo que corresponde a este proyecto, se realizó en el marco del Programa de Becas para la Promoción de la Investigación y fue otorgado en la categoría Graduados, mediante Res. N° 478/04-CS. Tiene sus fuentes en el anclaje teórico del Proyecto “Los entornos virtuales de aprendizaje en la educación superior universitaria”, que está bajo la Dirección de la Mgter. Fernanda Ozollo y la Co-dirección de la Mgter. Cecilia Sayavedra; subsidiado por la Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado de la Universidad Nacional de Cuyo.

Este documento sintetiza el conjunto de estudios originados en la observación del uso que hacen los adolescentes de los cibergames y que es, en gran parte, un paso adelante sobre las conclusiones del Proyecto “Los juegos en red: escenarios simbólicos y modelos socioculturales emergentes”, cuyo documento final fuera evaluado satisfactoriamente en marzo del año pasado.

Al igual que en aquella presentación, entregamos en formato digital el material recopilado y procesado durante el trabajo de campo. Esta modalidad de presentación (ya adoptada en el proyecto anterior) responde a la especificidad del objeto de investigación, de corte netamente digital.

El CD Anexo contiene un ‘autorun’, por lo que insertando el mismo en la unidad respectiva de la computadora, este se ejecutará, dando apertura automáticamente a la página de inicio, diseñada en \*.html.

El Anexo consta de cinco partes:

1. Los resultados sistematizados -y volcados en gráficos- de una encuesta inicial, efectuada sobre 110 casos.



2. El escaneo de 27 fichas de dibujos –de 68 entregadas-.
3. La selección de 3 entrevistas significativas para estos estudios –de 9 realizadas-.
4. Los videos de 3 avances de juegos en red (trailers), relacionados directamente con las conclusiones de esta investigación.
5. El marco teórico del proyecto 2003-2004, punto de partida del corpus actual.

La descripción de los primeros cuatro puntos anteriores, se encuentra explicitada en el título 5.2.

Por recomendación de un miembro del Consejo de Investigación de nuestra Facultad, se adoptaron para la presentación escrita de este Informe Final, las Normas Internacionales de Publicación de la APA (American Psychological Association), en su versión del año 2001 (5ª Edición).

Finalmente, la estructura de títulos de este Informe, está guiado –como ya se hizo en el proyecto anterior- por el modelo propuesto por la Dra. María Teresa Sirvent (1999) para los diseños de investigación en el campo de las ciencias humanas y sociales.

## **2 El problema en su contexto de descubrimiento**

### **2.1 Antecedentes**

La inmediatez y simultaneidad de las comunicaciones en el mundo actual, mediadas por las nuevas tecnologías, han generado en el modo de pensar del hombre y en sus expectativas de vida, una concepción de ‘proximidad’ muy diferente a la que se manejaba en otros tiempos. Lo próximo, en la mentalidad del individuo de mediados de siglo pasado comportaba una ‘distancia’ entre el presente y el futuro que, para el hombre



de nuestros días, se ha acertado considerablemente. Mirar 'hacia delante', mirarme, imaginarme en lo que vendrá, tiene hoy una connotación de proyección casi inmediata. Los horizontes -los proyectos de vida- se han 'arrimado', se han achicado.

Este fenómeno ha comportado una nueva significación de las concepciones espacio-temporales. Tiempo y espacio no se conciben hoy, del mismo modo, como hace treinta o cuarenta años atrás. Es por ello, por ejemplo, que la anticipación de escenarios en el mundo de la planificación estratégica de las organizaciones sociales, es una habilidad altamente valuada y que se busca como fruto de un proceso de aprendizaje integrado por variadas disciplinas como la sociología, la política, la demografía, la estadística y la psicología, entre otras; todas ellas, preocupadas por controlar una situación en prospectiva, desde la mayor cantidad de variables posibles.

En este contexto socio-cultural se encuentra la vida cotidiana del adolescente de 12 - 14 años, alumno del tercer ciclo de la EGB: un niño que se hace adulto y que decide en esta edad la orientación de un Polimodal que afectará su rumbo futuro. Alfabetizado casi naturalmente en el lenguaje de las computadoras y aficionado a él, gusta de los entretenimientos que le proporciona la Web, Internet, el chat, los ciberjuegos; todos, en progresiva y rápida expansión tanto en las pequeñas como en las grandes ciudades.

Los juegos en red, por su parte, diferentes unos de otros en sus propuestas lúdico-digitales, fluctuantes en el interés y uso de adolescentes y jóvenes, se ponen de moda un tiempo y luego caen dejando paso a otros; mejor desarrollados, quizás, en su gráfica y en sus posibilidades de interacción en verdaderas 'comunidades virtuales' o también denominadas 'tribus' de jugadores.



Estos juegos en red recrean escenarios desde los cuales pueden inferirse distintas concepciones de mundo que evidentemente están influyendo, en mayor o menor grado y según la cantidad de horas de exposición a los mismos, en la construcción cognitiva que cada sujeto hace de su futuro.

Para abordar esta problemática, tuvimos en cuenta, como antecedente principal, el marco teórico resultante del Proyecto de Investigación 2003-2004 “Los juegos en red: escenarios simbólicos y modelos socioculturales emergentes”. En él, partiendo de las ciencias cognitivas, rescatábamos los aportes que Lev S. Vygostki (1996) y Francisco Varela (1992), hacían –respectivamente- acerca del juego, en relación con los procesos psicológicos superiores; y de los procesos perceptivos, en relación con la teoría enactiva. Merleau Ponty (1982) se hacía presente, también, con sus consideraciones acerca de este último fenómeno. Estos aportes están expuestos detenidamente en el documento final que fue resultado de ese estudio. Los principales ejes y conclusiones de este proyecto se han incluido en el CD Anexo para facilitar la lectura del mismo.

En la Reformulación del Plan de Trabajo presentada, en marzo de 2004, se realizaron ajustes y modificaciones. Con resultados favorables, se incluyó tardíamente un escrito de J. Bruner (1994) acerca de la creación de ‘mundos posibles’ por parte del niño. El texto, agregado en el título 8, se convierte en un referente importante ya que permite enriquecer notablemente la correspondencia entre ‘imaginación’ y ‘realidad virtual’.

Como antecedentes secundarios, consultamos además dos investigaciones realizadas en la Universidad Nacional de Cuyo, en el año 2004:



- “El adolescente y la violencia. Su significación y proyección en la sociedad actual”, dirigida por María Teresita Blanco (Facultad de Ciencias Políticas y Sociales); a la cual acudimos para informarnos respecto de sus estudios del juego como “naturalización de la violencia”.
- “La migración como proceso social”, dirigida por María Rosa Cozzani (Facultad de Filosofía y Letras); a la cual acudimos para indagar respecto de las motivaciones que llevan a los jóvenes a pensar en su futuro, fuera de nuestro país. Sus estudios se concentraron en la migración como proceso social más que como fenómeno demográfico.

## **2.2 Focalización del objeto problema**

La preguntas medulares que orientaron el desarrollo del proyecto, fueron las siguientes:

- ¿Qué nociones de futuro construyen -en base a sus vivencias, expectativas, preferencias, imaginación y deseos no realizados en el presente-, los adolescentes de 12 - 14 años que fueron parte del trabajo de este proyecto?
- ¿Qué relación hay entre estas nociones de futuro y los escenarios propiciados por algunos juegos en red vigentes? ¿Qué inferencias pueden concluirse de su comparación?

## **3 Objetivo de conocimiento y de acción**

Entendemos por objetivos de conocimiento a aquellos que son capaces de convertirse, por manifiesta intención metodológica, en generadores de producción teórica, a partir de innovaciones o por la profundización de teorías ya existentes. En correlación



con estos, los objetivos de acción son aquellos que apuestan a dejarse interpelar por la realidad, preguntarse y repreguntarse a la luz del trabajo en terreno.

De acuerdo con esto, definimos como objetivo de este trabajo:

Contrastar las nociones de futuro que devela el adolescente de 12 - 14 años,  
con aquellas que emergen sugeridas, implícita o explícitamente,  
por los escenarios virtuales de los juegos en red.

#### **4 Enunciado o supuesto general de anticipación de sentido**

Las nociones de futuro que pueden inferirse de los escenarios virtuales que proponen algunos juegos en red, difieren notablemente de aquellas que algunos jóvenes construyen a partir de su vida cotidiana; y estarían favoreciendo una suerte de evasión de la realidad que no contribuiría a esclarecer los desafíos de la misma, sino a velarla o a retardar su esclarecimiento.

#### **5 Estrategia metodológica**

##### **5.1 Características generales del diseño metodológico**

Exploratorias y descriptivas, se enfocaron las estrategias propias del proyecto implementado -en correspondencia con el objeto de estudio, la formulación del problema y los objetivos oportunamente planteados- de acuerdo con la lógica característica de los trabajos de investigación educativa de corte cualitativo. Por ello, sin pretensiones de validar estadísticamente los datos obtenidos, el marco teórico se fue construyendo en un



movimiento de ida y vuelta entre teoría y empiria, con el propósito de reflexionar sobre las categorías críticas del proyecto y lograr resignificaciones de las mismas, a partir de la realidad abordada.

Muestra intencional, selección por redes y finalmente, caso reputado, fueron los tres momentos del trabajo en terreno, orientados por las consideraciones metodológicas que, como ya afirmamos, prevé la Dra. María Teresa Sirvent (1999). Es importante consultar el Informe Final del proyecto anterior para informarse sobre cómo se realizan las selecciones en cada uno de los tres momentos. No creemos oportuno consignarlas nuevamente, para no repetir criterios que ya fueron aprobados en anteriores instancias evaluadoras.

Se usaron las siguientes técnicas de recolección de la información:

- estudio documental en fuentes bibliográficas,
- encuesta individual con formulario parcialmente estructurado,
- realización de dibujo libre a partir de una consigna,
- observación no participante de situaciones de juego en red,
- indagación de tendencias actuales de mercado y avances en la temática,
- entrevistas logradas mediadas por clientes de mensajería instantánea.

El registro de la información está en correspondencia con las técnicas utilizadas: graficación porcentual de resultados de muestreo, digitalización de imágenes, adquisición de videos en formatos \*.mpg y \*.mov, grabación online de las sesiones de entrevistas, entre otros.



## 5.2 Historia natural

Tipo 'agenda', la historia natural de una investigación, consiste en el relato ordenado de cómo se fueron secuenciando y relacionando cada uno de los momentos fuertes del proceso de investigación:

- Diciembre 2004 – Enero 2005: Lectura y profundización en la bibliografía propuesta inicialmente.
- Febrero – Marzo: Reformulación del Plan de Trabajo, por pedido del Consejo de Investigaciones de la Facultad. Se ampliaron los antecedentes, se ajustó la bibliografía, se acotó y focalizó mejor el objeto-problema, se ajustaron los objetivos, se encuadró el Plan en el marco teórico resultante del proyecto anterior, se explicaron mejor las acciones que conformaron el diseño del trabajo en terreno.
- Abril - Mayo: Lectura y estudio de la teoría de J. Bruner e inclusión en el marco teórico. Contacto y comunicación con las investigaciones de M. T. Blanco (FCPyS. - UNCuyo) y M. R. Cozanni (FFyL. – UNCuyo)
- Junio – Julio: Primera etapa del trabajo en terreno. Muestra intencional sobre 110 alumnos de noveno año, EGB. 3. Encuesta utilizando formulario parcialmente estructurado. Procesamiento inicial de datos levantados en terreno. Búsqueda de videos y consulta de tendencias en locales de juego. Se continúa la profundización del marco teórico.
- Agosto – Setiembre: Segunda etapa del trabajo en terreno. Muestra por redes. Dibujo libre sobre la base de una consigna. Se recorta la muestra y se localiza en 68 de los 110 casos encuestados. De estos 68, sólo 27 realizan la devolución de las fichas correspondientes.



Lectura e interpretación de los dibujos recogidos, a la luz del marco teórico. Contactos personales con algunos participantes para seleccionar los destinatarios de las entrevistas. Análisis y cotejo de datos.

- Octubre – Diciembre: Tercera etapa del trabajo en terreno. 9 entrevistas abiertas - usando Internet como recurso de recolección de datos- a los casos más significativos del proceso seguido hasta el momento. Análisis y cotejo de datos. Comienza la redacción de este documento final.

## **6 Exposición, análisis e interpretación del problema**

### **6.1 *Encuadre teórico***

#### 6.1.1 Juegos, escenarios y modelos emergentes

Este título pretende dar un paso adelante sobre los núcleos de reflexión logrados en el año 2004 y que pueden consultarse en el punto 5 del CD Anexo. No se repite lo que ya se afirmó en aquella oportunidad. Sacaremos, a continuación, nuevas conclusiones a partir del avance de los estudios:

- Después de una fuerte crítica a Piaget, Vygotski instala el origen de la actividad lúdica, propiamente dicha, en el inicio de la función simbólica. Para este último autor, el juego sensorio motor no es estrictamente 'juego'; es la canalización de necesidades biológicas básicas que responden al esquema estímulo – respuesta.

Por lo tanto, el niño comenzaría a jugar sólo cuando es capaz de simbolizar. Fantasía, simulación, imitación, son algunos de sus rasgos inherentes.



Lo específico del juego es la posibilidad de hacer presente a partir de una abstracción y por el ajuste a determinadas reglas, una tendencia o deseo no actual, no satisfecho en este momento.

Vytgoski niega que el placer sea un componente esencial en el acto lúdico. Lo hecha por tierra argumentando que este componente no forma parte de la naturaleza del mismo. Hay situaciones de juego en las que, por la circunstancia y especialmente por el lugar que representan las reglas, el placer no aparece involucrado. Muy por el contrario. En el caso de los juegos en red, podría descubrirse -incluso- un estrés (¿placer?, ¿displacer?) provocado por la tensión que produce el ambiente digital y los fuertes estímulos que este comporta.

En la simulación que forma parte de la actividad lúdica (un palo es un caballo, parafraseando al psicólogo soviético), el niño imita, inicialmente, las conductas del adulto. Ahora no puede ser médico. Juega a que lo es y pauta, con sus pares, reglas que marcan los territorios simbólicos de esta acción. El juego tiene su génesis en este deseo que provoca la acción. Por él, el niño se despega de la realidad en un primer momento, pero inevitablemente, vuelve a ella: “Al pensar, actúa” (Vytgoski, 1996).

Destacamos: función simbólica, reglas, estrés, acción, el juego como tendencia a satisfacer deseos irrealizables.

- La percepción es el umbral del juego. Realidad y ficción se unen; por momentos, se confunden. Francisco Varela (1992) asigna un papel protagónico al cuerpo en este contexto. El concepto de enacción (como acción corporizada) se entrelaza con los conceptos anteriores. Se imagina (fantasea),



desde la acción (sujeto → realidad) y es el cuerpo el que intercambia información con el contexto. En este intercambio, las variables que intervienen en lo lúdico pueden incidir de modo relevante sobre la dinámica corporal. La diferencia más notable entre Varela y Vytgoski puede estar en este punto. Para Varela, el juego no es un acto principalmente simbólico. Se va más allá: el cognitivista chileno apunta directamente a la relación acción – corporalidad. De esta estrecha relación, observada en los juegos en red que fueron objeto de la investigación, dábamos cuentas en el informe anterior a propósito de una entrevista con la Lic. V. Nasif: “El umbral que diferencia realidad de fantasía se desdibuja de tal manera que se hace muy difícil para el niño percibirlo”. Agitación, palpitación, sudor de manos, movimientos bruscos, esquivos y nerviosismo frente a la pantalla. “Evidentemente el organismo, está dando cuentas de que registra los acontecimientos como cuasi reales y reacciona en consecuencia” (Osimani, 2005).

Nuevas palabras claves a partir de lo anterior: percepción, corporalidad, ficción ↔ realidad.

- Al evaluar una situación de juego, es necesario ponderarla desde todas las circunstancias que componen su contexto. No basta con considerar el ambiente digital y sumarle a ello el intercambio que produce este ambiente con el usuario. Los ‘escenarios simbólicos’ van más allá. Se debe hacer referencia a todas las estructuras conformadas por objetos, representaciones y percepciones (M. Ponty, 1982); al conjunto de todos los elementos que intervienen actualmente en el momento lúdico. Lo proxémico, lo icónico -a modo de ejemplos-, son también elementos que estructuran y condicionan la situación. Es por ello que, como producto de la evaluación o ponderación de



esa totalidad, se infiere un modelo emergente que toca lo social, lo antropológico, lo intersubjetivo... y como veremos más adelante, lo prospectivo. Estos modelos tienen un valor figurativo de aquello que representan. Son prototipos. Se proponen, implícitamente (tácitamente), como la materialización de la sociedad, del hombre y del vínculo ideal.

Entonces: valor estructurante y figurativo del contexto, escenarios simbólicos, modelos emergentes.

- A partir de lo dicho, hicimos entonces algunas afirmaciones ‘pesadas’ respecto de los resultados del proyecto anterior:
  1. Los juegos en red relevados contienen un alto nivel de promoción de la violencia. No pocas veces, esta violencia puede trasladarse a conductas externas al juego que se vuelcan en la relación interpersonal. Se favorece y se potencia la agresividad, la competitividad y la descalificación del otro.
  2. Hay una depreciación explícita de determinados grupos étnicos y de la figura de la mujer.
  3. Se propone un modelo fascista de sociedad, concentrado en nuevos modos de racismo: se usa como excusa el ‘terrorismo’ para encubrir manifestaciones xenofóbicas hacia etnias que no concuerdan con la cultura dominante.
  4. En algunas situaciones de juego, especialmente por un exceso de estimulación y largos tiempos de exposición al mismo, parece confundirse la ficción con la realidad, atenuándose de modo importante el umbral que los diferencia. Lo corporal sería el indicador de la disminución de este umbral.



5. Finalmente, pudo inferirse que los juegos en red observados, “predispondrían al sujeto a configurar un modelo de percepción que negaría la alteridad del otro. Como consecuencia de esta particular forma de interacción, se contribuiría a la enajenación (negación) del cuerpo del otro y se convertiría al mismo en obstáculo para alcanzar las propias metas. Esta realidad se establecería en base a la heurística propia de algunos juegos en red que proponen la cooperación en la violencia como elemento de resolución de la partida planteada” (Osimani, 2005).

#### 6.1.2 Las nociones de futuro

Para los propulsores de la psicología cognitiva, la noción de futuro podría inferirse, originariamente, de la estructura misma del sistema nervioso central y tiene que ver con la noción de *sorpresa* y de *expectativa*. El siguiente texto de J. Bruner (1994) nos ayudará a comprender mejor estos conceptos:

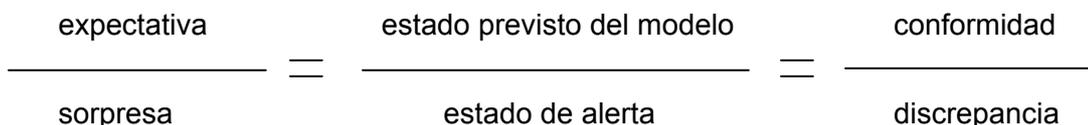
El sistema nervioso almacena modelos del mundo que giran a una velocidad mayor que la del mundo real. Si lo que impresiona nuestros sentidos se ajusta a la expectativa, al estado previsto del modelo, podemos dejar que nuestra atención se debilite un poco, que se fije en cualquier otra parte, incluso que se duerma. Si el ingreso de información transgrede la expectativa, el sistema se pondrá en alerta. Todo ingreso de información, por consiguiente, debe concebirse como algo compuesto no sólo de los estímulos producidos por el ambiente sino también de indicaciones concomitantes de su conformidad o discrepancia con respecto a lo que el sistema nervioso está esperando. Si todo concuerda, nos adaptamos e incluso podemos dejar de notar cosas, como dejamos de notar la sensación táctil que produce la ropa o la pelusa en el cristal



de los anteojos. El estudio de la percepción humana revela cuan profundamente limitado está nuestro sistema perceptivo por este sabio principio. Los umbrales, la cantidad de tiempo e información necesaria para ver o reconocer un objeto o un acontecimiento, están regidos estrechamente por la expectativa. Cuanto más esperado es un suceso, mayor será la facilidad con que se lo verá u oirá (p. 56)

De acuerdo con lo anterior, el concepto de futuro estaría relacionado con lo que el autor entiende por versiones previstas o imprevistas del mundo y, en correspondencia, con el ajuste o desajuste que esta versión tiene con la expectativa del sujeto. El sistema 'se pone en alerta' frente a lo inesperado. Ahora bien, si la información que ingresa condice con la imagen que el sujeto tiene de ella, no habría quiebres o rupturas entre lo actual y lo venidero. Nos preguntaremos más adelante acerca de las expectativas del sujeto de la muestra, en la primera etapa del trabajo en terreno.

Podríamos graficar así lo interpretado:

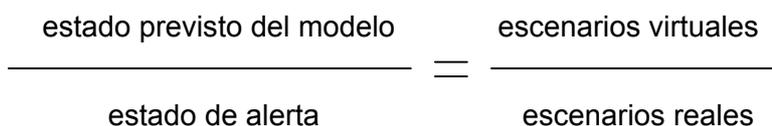


Por otro lado, Bruner le atribuye un papel preponderante al sujeto en el acto perceptivo. "El mundo de las apariencias, el mundo en el que vivimos es 'creado' por la mente" (pág. 103) y, aún más: "Conocemos el mundo de diferentes maneras, desde diferentes actitudes, y cada una de las maneras en que lo conocemos produce diferentes estructuras o representaciones o, en realidad, 'realidades'" (pág. 115). Tan complejo es nuestro sistema perceptivo que, al crear productos de la mente, los experimentamos -no pocas veces- como si fuesen reales. Las consecuencias de esto para el caso de los juegos en red son grandes. Cabría preguntarnos, entre otras cuestiones, hasta qué punto determinadas realidades virtuales, productos de la ficción, anticipan en los usuarios –



crean, connotan- escenarios simbólicos futuros, con sus respectivos modelos sociales, antropológicos y de intersubjetividad.

Un paso más adelante nos permitiría, además, graficar:



La noción de virtualidad se inferiría de lo que Bruner conceptualiza como “mundo de las apariencias”, o mundo “creado por la mente”. No sería correlativo de lo que se entiende por virtualidad en sentido filosófico (virtual = en potencia, en germen, latente).

De acuerdo con lo expuesto hasta el momento, podríamos también afirmar que algunos juegos en red estarían materializando hoy esa *expectativa* a la que hace referencia J. Bruner (los estados previstos del modelo) y, como lógica consecuencia de esa materialización estarían disminuyendo, mediante una naturalización de ciertos fenómenos -como el de la violencia, por ejemplo-, la *sorpresa* o estado de alerta del sistema perceptivo de aquellos usuarios más expuestos. Es decir: anticipar el futuro, proponiendo escenarios donde –y siguiendo con el ejemplo- la violencia es algo cuasi natural, ingresaría a la misma en el espacio propio de la *expectativa* y lo desplazaría del espacio de la *sorpresa*. En el futuro (quizás ya en el presente) estaremos tan acostumbrados al fenómeno de la violencia que será (es) como “la pelusa en el cristal de los anteojos”, parafraseando la comparación de Bruner. Convive (convivirá) con nosotros como un hecho más, tan cercano que se hará ‘imperceptible’ y dejará de sorprendernos. Ingresará al espacio de lo que ya estaba previsto. El sistema de alerta se silencia. La ‘naturalización de la violencia’ se encuentra descrita en el Informe Final de Investigación del Proyecto de la Prof. María Teresita Blanco, citado como antecedente en el título 2.1.



N. Benbenaste (1995), en alusión al inseparable binomio juegos en red ↔ violencia, dice que (los juegos) “se caracterizan por exaltar las estimulaciones sensoriales y reacciones motrices subsecuentes, con tramas lógicas simples y significaciones habituales de violencia, estas últimas acordes a la intensidad de estimulaciones en que se embarca el jugador” (pag. 287)

Este autor nos permite proyectar aún más nuestra mirada. En una detenida exposición respecto de las características que permiten atribuir los productos de la tecnología a las necesidades del mercado y a los intereses de los grupos de poder político y económico, denomina a la ‘omnipotente’ sociedad actual como la ‘Sociedad de la Eficiencia’ y argumenta:

Los juegos electrónicos permiten trasladar el ritmo e intensidad de la competencia del mundo de la Eficiencia al plano formal-lúdico, donde se hace factible compatibilizarla con el imaginario de cada uno. Siendo estos juegos una producción social representativa del ritmo competitivo adulto, cada niño o adolescente – o adulto-, se está poniendo a prueba más o menos seriamente, pero puede hacerlo sin implicancias sociales, sin responsabilidad, en función imaginaria (...) Esto arroja un sujeto familiarizado con la estimulación moderna, pero formado para ser consumidor de un mundo ideal que lo descompromete como sujeto social responsable” (pág. 289)

## **6.2 El trabajo en terreno a la luz del encuadre teórico**

Para lograr una exposición que permita un intercambio ordenado entre el marco teórico y el trabajo en terreno, al igual que en el informe del proyecto anterior, organizaremos los datos en el siguiente esquema de trabajo:



<b>Marco teórico ↔ Realidad observada</b>	
	<u>Observaciones del trabajo en terreno</u> : todos los datos están en el CD Anexo. Es importante una lectura simultánea, en paralelo, entre el Anexo y esta tabla para entender acabadamente lo que se pretende exponer.
	<u>Referentes conceptuales</u> : claves de interpretación desde los títulos 6.1.1 y 6.1.2
	<u>Reflexiones a partir de la contrastación de</u>  y  : teniendo como eje los interrogantes del título 2.2 y con la conciencia de que la provisoriedad del conocimiento nos mueve a dejar preguntas abiertas y no, necesariamente, a buscar respuestas.

Los momentos importantes del trabajo en terreno serán los que pondremos en cuestión en este título: la encuesta inicial, los dibujos realizados en el segundo muestreo y, finalmente, las entrevistas.

<b>Encuesta inicial</b>	
	<u>Observaciones del trabajo en terreno</u> :  El procesamiento digital de los datos de este relevamiento llevado a cabo en los meses de junio y julio del año 2005, sobre 110 casos (cuatro divisiones completas de 9no. año de EGB 3, se encuentran con sus tablas y gráficos correspondientes en el CD Anexo. Remitimos al mismo, en su parte 1.



	<p style="text-align: right;"><u>Referentes conceptuales:</u></p> <p>Inferencias desde la infografía que ayudan a connotar la descripción de las características generales de la población estudiada y de las representaciones de futuro indagadas.</p>
	<p style="text-align: right;"><u>Reflexiones a partir de la contrastación de</u>  y  :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <u>Pregunta 1:</u> El 96.53% de los casos, sobre el total de las encuestas, que han jugado o juegan en el juego en red indagado, son varones. Sólo el 3.47% es del sexo femenino. Las preferencias por estos tipos de juegos y la observación en los cibernets, durante el trabajo en terreno, permite concluir que tanto el diseño, como la dinámica y desarrollo digital de estos juegos en red apuntan específicamente a la población masculina, entre los 12 y los 16 años. Las niñas – adolescentes pueden verse en estos locales en el Chat o en Webmail. Es poco frecuente verlas jugando.</li><li>• <u>Pregunta 2:</u> En las cuatro Secciones (A, B, C y D) se relevaron, en los porcentajes superiores las variables “familia”, “trabajo” y “profesión” o “estudio”. En una sección aparece además “hijos”, que podría aparearse a “familia”. Lo cierto es que, más allá de los números, esta tendencia respondería a la particular situación socioeconómica de la muestra y a su pertenencia al ámbito de la educación confesional privada. Es poco probable que en otros contextos, con características diferentes de la observada, se muestren datos similares. Sin embargo, nuestras conclusiones son para esta porción específica de la población estudiada.</li></ul>



Si quisiéramos agrupar las palabras por su nivel de referencia con la realidad 'tangible' (agrupar, por ejemplo, en sustantivos abstractos, por un lado y sustantivos concretos, por el otro) los resultados son más elocuentes: el 89% utiliza sustantivos abstractos para representar lo que les sugiere la palabra futuro y sólo un 11%, emplea sustantivos concretos que tienen que ver con realizaciones personales en el crecimiento económico o adquisición de bienes, como el simple hecho de desear "dinero" o "tecnología".

- Pregunta 3: El 53,25% de la muestra escogió como opción primera "Con mis estudios terminados, ejerciendo una profesión y buscando formar una familia" y sólo el 5%, "Trabajando, estudiando y viviendo con mis padres" o "con mi pareja". Esta mínima parte se sitúa fuera de los esquemas tradicionales de lo que se entiende, en un ámbito confesional, por "familia bien constituida". Es interesante apreciar cómo, la franja que se posiciona en un futuro medianamente 'armado' (en términos de hace treinta o cuarenta años atrás, esto es: casados, con hijos, felices y contentos, etc.) corresponde a un ínfimo sector. Vale pensar en que los 'paradigmas' se han modificado casi substancialmente, afectando no sólo a las nociones mismas de instituciones canonizadas tradicionalmente como incuestionables, sino también incidiendo sobre la movilidad misma y provisoriedad de esas nociones.

En el informe anterior ya habíamos notado la depreciación de lo femenino en el entorno digital de este tipo de juegos en red. La familia tiene una connotación también particular en ellos. Por lo general, los personajes



que están relacionados con la mujer, son un varón (esposo, compañero o como se lo quiera denominar) y un niño/a, siempre ocupando el papel de rehenes, a costa de los bandos enfrentados en la trama.

- Pregunta 4: El 73%, elige quedarse en el país a construir su futuro, aún si tuviese la posibilidad de irse a trabajar a otro lado. Sin embargo, estos resultados deberían contrastarse con los obtenidos en la pregunta 6. En ella, como respuesta a “¿Qué país del exterior admirás?”, sólo el 5,64% expresa “Ninguno, admiro a mi país”.
- Pregunta 5: Imaginar a la Argentina dentro de 10 años es un indicador alternativo de cómo el adolescente se ve involucrado en el futuro y, al mismo tiempo, cómo observa el presente. Los datos en las respuestas pueden leerse no sólo como expectativas, sino también desde lo que expresan como carencia, como deseos no realizados al momento actual. Es decir: Si un 28,6% -por ejemplo, en la Sección A- expresa que imagina un país “justo”, puede ser precisamente porque hoy se lo ve como territorio de injusticia. Así, sobre el total, el 52% revela expectativas positivas respecto del mañana, mientras que un 37% lo espera negativamente y el 11%, utilizó palabras más bien neutras, difíciles de encuadrar en lo que puede entenderse como positivo o negativo respecto del estado de una nación.

Conceptos recurrentes (+): justicia, seguridad, progreso / prosperidad, trabajo, reconstrucción, democracia.

Conceptos recurrentes (-): corrupción, pobreza, desocupación, delincuencia / inseguridad, desigualdad, desorganización.



	<p><u>Pregunta 6:</u> En resultados totales, teniendo en cuenta las cuatro Secciones, el orden de los países extranjeros más nombrados – ‘admirados’-, fueron: 1º- Estados Unidos (32%); 2º - España (22%); 3º - Suiza (17%); 4 º - Inglaterra e Italia (14%). El 15% restante, otros países.</p> <p>De ese 15%, un porcentaje mínimo (el 5,64%) respondió que admiraba a su país y excluía esta categoría para otros países. De este porcentaje mínimo, el 92% pertenece a la Sección C, diferenciándola en su perfil a las otras secciones.</p>
--	---

<b>Fichas de dibujo</b>	
	<p><u>Observaciones del trabajo en terreno</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Parte 2 del CD Anexo. Allí se encuentra el escaneo de los 27 dibujos que tienen lugar en la interpretación de este apartado. La muestra, como se indicó ya en el título 5.2 se tomó en los meses de agosto y setiembre de 2005. Cada ficha de dibujo tiene, al pie, el nombre y apellido del sujeto consultado, así como otros datos personales que se solicitaron para abordar, luego, la etapa tercera del trabajo en terreno con las entrevistas. Estos datos se recortaron en el escaneo de los dibujos para preservar la identidad de los participantes. El soporte papel de las fichas está a disposición del evaluador.</li></ul>
	<p><u>Referentes conceptuales</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Valor simbólico del dibujo respecto de tendencias no realizadas en el</li></ul>



	<p>presente y su relación con las nociones de futuro; valor estructurante y figurativo del contexto en relación con las vivencias y deseos personales; conformación de la expectativa y sorpresa en el umbral perceptivo; anticipación; escenarios virtuales y escenarios reales.</p>
	<p><u>Reflexiones a partir de la contrastación de</u>  y  :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• La consigna dada fue: “Dibuja el futuro tal como te lo imaginas” y diez minutos para su confección libre, en una ficha preimpresa.</li><li>• Para poder efectuar las consideraciones de este apartado, hemos comparado y distribuido los 27 dibujos en 8 grupos. Cada grupo guarda fuertes rasgos de similitud que nos permiten realizar una descripción más ordenada de los mismos.</li><li>• <u>Grupo 1</u>: Dibujo (D.) 19 y 20. El futuro es una proyección del presente y de su situación actual. Es notable el resultado de la ficha en estos casos. Uno y otro dibujos reflejan actuales situaciones de vida.</li></ul> <p>El caso del D.19, es de un adolescente que vive en Corralitos. Sus padres se dedican a la viña y tienen cría de animales. El futuro es imaginado del mismo modo.</p> <p>El caso del D.20, es de un hijo de un ingeniero en sistemas que trabaja en una importante empresa de compra, venta y reparación de equipos informáticos.</p> <p>Puede pensarse que las proyecciones que hacen estos adolescentes de su vida personal, no implicarían quiebres con sus vivencias al presente.</p>



El futuro estaría localizado en lo que Bruner entiende por versiones previstas del mundo y se observa el ajuste de las mismas con las expectativas (por contraposición a la sorpresa, discrepancia o estado de alerta; remitirse a gráfico de la pág. 17).

Sólo 2 casos de 27, en total, equivale a un 7,40%.

- Grupo 2: Dibujos 9 y 12. El futuro se mira desde una postura optimista, con un acento marcado en lo nacional y por oposición a lo extranjero. Este es el único caso en el que un dibujo se realiza por dos personas. En el D. 9, la representación del país (en un gran espacio de la ficha), junto a elementos de la tecnología, al sol y, en contraste, la representación de Inglaterra, tachada con una cruz encima. En el D.12, Argentina a la par de otras potencias mundiales.
- Grupo 3: Dibujos 11, 25 y 27. El futuro se relaciona con la realidad, pero se incluyen avances tecnológicos. Si bien se destacan las innovaciones en este campo, los dibujos –especialmente el D.11 y 27- tienen referencias explícitas al presente a través de la inclusión de conocidas marcas de empresas en las cartelerías.
- Grupo 4: Dibujos 10, 15 y 22. El futuro aparece como una irrupción de la ficción en la realidad. Hay ruptura. En los tres dibujos pueden observarse típicos elementos extraídos del imaginario fantástico infantil. Un personaje de historieta (superhéroe), platos voladores y escenas que parecen réplicas de “La guerra de las galaxias”. El D.22 tiene todos los rasgos de un videojuego tradicional, del tipo Sega. El umbral ficción –



realidad se confunde. Se infiere una ida y vuelta entre escenarios virtuales y escenarios reales. El umbral perceptivo aparece como 'permeable' entre uno y otro escenario.

- Grupo 5: Dibujos 2, 14, 21 y 23. El futuro se mira desde una visión pesimista del planeta, con una importante preocupación ecológica. Lo curioso en este grupo es que los cuatro han sido confeccionados por mujeres. El parecido entre ellos es también motivo de atención, teniendo en cuenta que han sido realizados en momentos y espacios diferentes.

Los cuatro dibujos tienen leyendas y algunas expresan: "Un mundo sin agua, contaminado con una atmósfera destruida"; "Un mundo contaminado por la mano del hombre"; "Las placas tectónicas cambiarán de lugar"; "Las reservas de agua actuales serán más pequeñas y los países se las disputarán".

El D.23, se diferencia en dos leyendas de los otros tres: "Comienzo de su desarrollo" (con una flecha que señala a Argentina) y "Disminución de la pobreza" (con una flecha que señala a África). Las otras dos leyendas que restan hacen alusión a la explosión demográfica (señalando a Asia) y a la contaminación (señalando a América del Norte).

- Grupo 6: Dibujos 4, 7 y 18. El futuro se ve desde el desequilibrio natural, causado por el mal uso de la tecnología y los enfrentamientos. A la preocupación global ecológica por el futuro del grupo anterior, este suma el avance tecnológico y el conflicto como elementos que provocan el desastre en los recursos naturales.



- Grupo 7: Dibujos 1, 3, 6, 8, 16, 24 y 26. El futuro aparece en una clara visión pesimista, comprometido de forma explícita por la violencia armada y la destrucción. Es el más numeroso. Representa el 26% del total.

El D.1 merece una consideración especial, debido a la leyenda que hay inscripta en él, en la que cita al científico que revolucionó la ciencia por su teoría atómica: “Imagino un mundo muerto, sin futuro si no tomamos conciencia. El dibujo representa la 3ª guerra mundial, como dijo Albert Einstein: ‘No sé cómo será la 3º guerra mundial, pero la 4ª será con arcos y flechas’ ”.

En los D. 3, 8 y 24 se muestran símbolos referidos directamente a los EEUU, atribuyéndoles el protagonismo de los enfrentamientos bélicos y de la desolación. Se señalan a los países de América Latina y África como colonias de esta potencia, localizando la guerra en el hemisferio norte (D.24).

El 86% de este grupo es masculino y el 14% restante, femenino.

- Grupo 8: Dibujos 5, 13 y 17. El futuro está relacionado con la problemática de los valores. Es el grupo que representa su imagen del futuro del modo más abstracto, recurriendo a íconos (símbolos).

El D.5 presenta una antigua báscula romana. El ícono que habitualmente se utiliza para simbolizar a la justicia. La inclinación hacia abajo es para el mayor peso y lo logran estas palabras: mal, odio, discriminación, resentimiento, olvido y rencor. El menor peso (arriba) contiene a las palabras: bien, paz, integración, perdón.



El D.13 personifica el conflicto en 'gente buena' (el papa, graficado con un ángel que sube al cielo) y 'gente mala' (Menem, Bush, graficados con un diablo que baja al infierno). En el centro de la ficha hay una explosión atómica y a su costado se quema la bandera de los EEUU.

El D.17 representa un mapa del país, con la leyenda: "La Argentina destrozada gracias a la corrupción y la política y también a la contaminación ambiental". A la derecha del mapa, se ve el clásico esquema de la familia tipo, con la leyenda –apartada de la concepción de familia tipo tradicional-: "yo junto a mi hija y a mi pareja haciendo hasta lo imposible para ser felices".

- Sintetizando, entonces, las representaciones de cada grupo, podemos agrupar las mismas en ocho escenarios:
  - El futuro es una proyección del presente y de su situación actual.
  - El futuro se mira desde una postura optimista, con un acento marcado en lo nacional y por oposición a lo extranjero.
  - El futuro se relaciona con la realidad, pero se incluyen avances tecnológicos.
  - El futuro aparece como una irrupción de la ficción en la realidad.
  - El futuro se mira desde una visión pesimista del planeta, con una importante preocupación ecológica.



	<ul style="list-style-type: none"><li>○ El futuro se ve desde el desequilibrio natural, causado por el mal uso de la tecnología y los enfrentamientos.</li><li>○ El futuro aparece en una clara visión pesimista, comprometido de forma explícita por la violencia armada y la destrucción.</li><li>○ El futuro está relacionado con la problemática de los valores.</li></ul>
--	--

<b>Entrevistas</b>	
	<p style="text-align: right;"><u>Observaciones del trabajo en terreno</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Las tres entrevistas que se anexan en el CD fueron realizadas en la tercera etapa del trabajo de campo. Las mismas fueron seleccionadas de un total de nueve por ser las más significativas y representativas del conjunto. Los nombres de los entrevistados se han cambiado para preservar su identidad.</li></ul>
	<p style="text-align: right;"><u>Referentes conceptuales</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tendencias no realizadas en el presente y su relación con las nociones de futuro; valor estructurante y figurativo del contexto en relación con las vivencias y deseos personales; conformación de la expectativa y sorpresa en el umbral perceptivo; anticipación; escenarios virtuales y escenarios reales.</li></ul>



Reflexiones a partir de la contrastación de  y  :

El objetivo de esta contrastación es lograr una descripción y posteriores reflexiones en torno a estos diálogos. De ningún modo se pretende hacer un abordaje psicológico de los mismos o una extensa exposición que vaya más allá de lo que expresaron los entrevistados.

- Entrevista N° 5: Maximiliano (autor del D.24)

Accedió a la entrevista siempre y cuando fuese “sólo un ratito”. Está cargada de bronca por parte del entrevistado. Es agresivo en sus afirmaciones.

Maximiliano pasa horas jugando en el ciber. Sin embargo, no reconoce ser un adicto a estos juegos.

Hay una alusión al tema de la droga a la que atribuye evasión y elementos mágicos. A este tema vincula el de los juegos en red.

Sus expectativas del futuro mezclan ‘delirios de grandeza’ con anhelos personales profundos: “El monumental llenísimo de gente que grita para que salga a cantar... adorándome o una familia hermosa”. Una cosa o la otra. No usa “y”, sino “o”. Es excluyente en sus apreciaciones. Proviene de una familia de padres que no conviven. Aspira a ser músico. Expresa sentimientos de necesidad respecto de la solidaridad e igualdad entre los hombres.

Manifiesta aversión hacia el mundo adulto. Es, literalmente, “un mundo de mierda”, producto de “los mayores”. Le teme a la guerra. Dice que



“detesta” la violencia.

Es una entrevista breve, pero contundente, atravesada por contradicciones internas.

- Entrevista N° 8: Juan José (autor del D.3)

De esta entrevista, puede afirmarse prácticamente lo mismo que se afirmó al considerar su dibujo. Hay continuidad entre el presente y el futuro. Las versiones imprevistas del mundo aparecen sólo en la afección de valores personales como el de la familia y su seguridad.

Iba al ciber una o dos horas por semana. Tiene sentimientos negativos de los que se pasan horas jugando allí: “se obsesionan, creen que la vida es un juego en red o sea, se ponen nerviosos”; “les destruye la mente”. Reconoce que no todos son así y, aún más, él dice no conocer una persona “así de alterada”.

Imagina el futuro como una proyección del presente que le permita afectos, “viajar y disfrutar de la vida”.

Acerca de la violencia, dice que es “un mal tremendo” y vincula este concepto con el de terrorismo y lo proyecta, incluso, en el país de Irak.

En un primer momento, no arriesga cuando se le pregunta sobre la contrapartida de los “equivocados”. Contesta luego, pero bajo presión.

Se utilizan las imágenes del camino, del horizonte y de la vejez para indagar respecto de sus “mundos previstos”.

Las respuestas no están en desajuste con sus vivencias. Cuando se le



requiere una época del pasado para volver a ella, no quiere modificaciones “porque me gustan las cosas tal como están”.

- Entrevista N° 9: Ezequiel (autor del D.20)

Es quizás la más rica en contenido y en extensión. Vale la pena leerla detenidamente.

Se usan múltiples imágenes para indagar los escenarios de futuro: las manos, un armario, el espejo, la ventana de la casa, el horizonte, la noche, el camino, el mar, el cielo, algunos colores.

En el umbral mismo del presente y el futuro hay una ruptura, pero como algo que está fuera del sujeto, ajeno a él. Algo que sucede y no lo quisiera. “Todo es distinto”. Esa diferencia es enumerada, luego, en avances tecnológicos más cercanos a una película de ciencia ficción que a una continuidad y progreso del presente.

Junto a la tecnología, aparece muy marcado el problema de la seguridad. “Muchos policías”, lo repite dos veces. El miedo es identificado lateralmente con esto (no dejaría ir a los hijos solos a cualquier lado) y frontalmente, con la muerte de un ser querido.

Las estados previstos del modelo se ajustan a las tendencias no realizadas, todavía, en el momento actual. Tienen que ver con la informática y la música.

En este escenario, la familia juega un papel crucial. Gran parte de las alusiones del diálogo giran en torno a ella. Ezequiel convive en un grupo familiar del tipo tradicional, más bien cerrado en sí mismo que abierto a la



	<p>sociedad. Cuando se le presenta la imagen del espejo y se le pide imaginar con ella, todas las referencias a las que alude el entrevistado están relacionadas con lo hogareño.</p> <p>En referencia a los juegos en red, admite que le gusta el juego de acción, pero prefiere otro del tipo de estrategia (de planificación o de construcción – Sims). No elige el Counter para vivir dentro ya que prefiere “un juego más tranquilo para vivir y no uno donde haya sólo tiros”.</p>
--	--

## 7 Conclusión

Múltiples son las afirmaciones que podemos hacer, no olvidando el carácter provisorio de las mismas, a partir de las consideraciones expuestas en el marco teórico y en el cruce de este con el trabajo en terreno. A partir de todo el proceso recorrido dejamos, entonces, ‘abiertas’ para la discusión las siguientes cuestiones:

- Determinados escenarios virtuales tienen -en el pensamiento de cognitivistas como J. Bruner y Vygotski -, el poder de “crear” productos (mundos posibles) que, en cierto sentido, anticiparían –connotarían- en la expectativa de los sujetos implicados, prototipos específicos de lo social y especialmente de lo intersubjetivo. Estos prototipos ya fueron caracterizados en el Informe Final 2003-2004.
- Los mundos posibles que promueven estos escenarios contruidos por



los juegos en red, han naturalizado la violencia hasta tal punto que han disminuido el estado de alerta del sistema perceptivo; dando como resultado sujetos que esperan, sin sorpresas, los prototipos sociales e interpersonales caracterizados (Ver título 6.1.1)

- Estos juegos en red -reproducciones del 'mundo adulto' para niños, adolescentes y jóvenes- son herramientas, entre otras tantas, de específicos grupos de poder político y económico neoliberales. No son juguetes anónimos.
- Estos juegos en red favorecen el descompromiso social y retardan el esclarecimiento de los desafíos que comporta, para los futuros adultos, sus anhelos de vínculos contruidos a partir de los afectos familiares y de los logros personales y/o colectivos.
- Finalmente, podemos afirmar que de la contrastación de estos escenarios con las nociones de futuro de nuestros jóvenes, nada tienen que ver unos con otros. Los primeros (escenarios) adormecen y aletargan el discernimiento de lo que desean los adolescentes para su porvenir. Los segundos (los escenarios que verdaderamente desean construir esos sujetos en relación con sus deseos no realizados) tienen que ver con valores que todavía están enraizados en nuestra cultura: el afecto del grupo primario de convivencia, el cariño al terruño y a su historia, el respeto por lo femenino, la conquista de bienes compartidos y solidarios a través del trabajo.



## 8 Referencias

- Benbenaste, N. (1995) *Sujeto: política, mercado y tecnología*. Buenos Aires: UBA.
- Blanco, M.T. (2005) *El adolescente y la violencia. Su significación y proyección en la sociedad actual*. Informe Final de Investigación no publicado. UNCuyo, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Mendoza.
- Bruner, J. (1994) *Realidad Mental y Mundos Posibles. Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*. (2ª Edición) Barcelona: Gedisa.
- Cozzani, M.R. (2005) *La migración como proceso social*. Informe Final de Investigación no publicado. UNCuyo, Facultad de Filosofía y Letras, Mendoza.
- Matilla, M.T. (2005) *La construcción cognitiva de representaciones sociales y culturales en alumnos de tercer ciclo de la EGB*. Informe Final de Investigación no publicado. UNCuyo, Facultad de Educación Elemental y Especial, Mendoza.
- Merleau Ponty, M. (1982) *Fenomenología de la percepción*, Barcelona: Sal Térrea.
- Osimani, J. (2004) *Los juegos en red: escenarios simbólicos y modelos socioculturales emergentes*. Informe Final de Investigación no publicado. UNCuyo, Facultad de Educación Elemental y Especial, Mendoza.
- Perazzo, R. (1994) *De cerebros, mentes y máquinas*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.



**Universidad Nacional de Cuyo**  
Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado

- Sirvent, M.T. (1999) *El proceso de investigación, las dimensiones de la metodología y la construcción del dato científico*. Documento de Cátedra. UBA, Facultad de Filosofía y Letras, Buenos Aires.
- Strauss, A. y Corbin, J. (1999) *Conceptos básicos de la investigación cualitativa*. Documento de Cátedra, Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras, Buenos Aires.
- Varela, F. (1993) *Conocer. Las ciencias cognitivas*. Barcelona: Gedisa.
- Varela, F y Otros (1992) *De cuerpo presente*. Barcelona: Gedisa.
- Vygotski, L. (1996) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.