

## Título del libro: Infancia y pantallas. Evidencias actuales y métodos de análisis.

**Autor: Lucrecia Crescenzi-Lanna y Mariona Grané (coord.)**

Editorial: Octaedro

Número de páginas: 116.

Año de publicación: 2021.

ISBN: 978-84-18819-21-6

**María Dolores Orta González**

Facultad de Lenguas. Universidad Nacional de Córdoba, Argentina

E-mail: doloresorta@yahoo.com



Infancia y pantallas refleja el trabajo de investigadores e investigadoras que participan conjuntamente en el proyecto <<App2five>>, proyecto que involucra a profesionales españoles y latinoamericanos en la adquisición de conocimientos tendientes a la adecuación de recursos educativos digitales interactivos al desarrollo infantil, teniendo en cuenta posibles necesidades educativas especiales, para mejorar su diseño y fomentar la construcción y selección de contenidos relevantes y adecuados a la primera infancia. El libro da cuenta del creciente fenómeno de la ubicua presencia de las pantallas en el día a día y quehaceres de los niños y niñas -pantallas que utilizan para jugar, comunicarse, crear y aprender-, y propone miradas interesantes y críticas para pensar la manera en la que padres y docentes pueden capitalizar en la innegable ubicuidad digital que caracteriza a las primeras infancias hoy en día. El libro

enfatisa la necesidad de investigar la manera en la que los niños y niñas más pequeños interactúan con las tecnologías digitales en pos de contribuir a la investigación en este campo y ofrecer recursos que propicien usos responsables, saludables y educativos de las tecnologías. El libro está organizado en dos bloques principales. El primer bloque, de corte más conceptual, presenta el estado de la cuestión en torno a la interacción entre niños y pantallas interactivas móviles, teniendo en cuenta sus usos con fines lúdicos y de aprendizaje, y las prestaciones de los recursos utilizados. El segundo bloque, que aborda diseños metodológicos, propone reflexionar en torno al potencial y limitaciones de algunas metodologías de la investigación corrientes y susceptibles de ser aplicadas a las primeras infancias. Una gran fortaleza que se destaca en la manera de organización y desarrollo de los conceptos y propuestas metodológicas a lo largo de Infancia y pantallas tiene que ver con sus posibilidades de abordaje y lectura. Por un lado, el libro emerge como una obra orgánica con un gran sentido de cohesión, que evidencia una lógica subyacente muy clara de organización global en dos bloques diferentes pero a la vez complementarios. Estos dos bloques principales se construyen a partir de

significativas transiciones entre los diversos capítulos, que emergen naturalmente unos de otros. Es así que resulta evidente que *Infancia y pantallas* no es simplemente un compendio que presenta hallazgos relevantes a partir de un conjunto de investigaciones afines. El libro se constituye, de hecho, en una propuesta teórico-práctica, sistematizada, abarcativa y completa del estado de la cuestión en cuanto se trata de las nociones y las metodologías actuales y relevantes a la presencia ubicua de los recursos digitales en las primeras infancias. A su vez, y por otro lado, la obra permite la lectura de cada subsección de manera individual e independiente, sin desmedro de los conceptos y propuestas presentados en cada capítulo, que poseen una gran claridad y profundidad en su abordaje en cada caso. En sus posibilidades de lectura, las diferentes secciones resultan amenas y fluidas, y los conceptos, hallazgos y metodologías se presentan en un lenguaje claro y conciso. Sus contenidos y propuestas resultan proclives, de este modo, de ser de gran utilidad en sus posibilidades de implementación, y en su potencial de transformación de los procesos de enseñanza y aprendizaje en niños y niñas con tecnologías. Otro aspecto destacable de la obra es el desarrollo del estado de la cuestión, donde la literatura relevada resulta evidentemente variada, significativa y actual. *Infancia y pantallas* se forja, en su organicidad y profundidad de abordaje, como un libro que no debe faltar en la biblioteca de los docentes, principalmente aquellos que trabajan con niños y niñas pequeños o se desempeñan en el nivel primario, e investigadores con un interés en los procesos de enseñanza y aprendizaje mediados tecnológicamente en la primera infancia.

El primer capítulo del bloque 1 presenta algunos hallazgos en torno al uso de, e interacción con, las tecnologías digitales, con un foco en las actividades de comprensión y aprendizaje mediados tecnológicamente en las primeras infancias. El artículo traza un recuento de la presencia de las tecnologías durante la niñez en la contemporaneidad a nivel mundial y en Argentina. Luego explora el concepto de déficit de transferencia y estudios que evalúan este concepto en la interacción de los niños y niñas en diferentes contextos y con diversos dispositivos tecnológicos. Concluye que la instrucción y el andamiaje resultan centrales y posiciona la centralidad del contexto en las posibilidades de maximización del aprendizaje con tecnologías.

El segundo capítulo aborda las variables que tienen injerencia en el aprendizaje en la primera infancia. Explora la interacción social, el contenido y algunos aspectos del diseño como el hilo narrativo, la repetición tópica y la adecuación de la interfaz, para luego examinar la interactividad de los infantes con los dispositivos y algunas características individuales que atraviesan dicha interactividad. Finalmente dirigen su atención a la influencia del acompañamiento adulto y las posibilidades de apoyo cognitivo. Destacan en su conclusión la importancia de la consideración de estas variables a la hora de construir contextos y situaciones que favorezcan el aprendizaje.

El tercer capítulo da cuenta de algunos estudios que evalúan los recursos digitales infantiles, en su diseño y calidad. Presenta algunos criterios que pueden guiar el análisis de serious videogames infantiles, destacando potencialidades y limitaciones. Luego explora la noción de seguridad y las cualidades pedagógicas de los recursos, en este último caso basándose en varios estudios relevantes. Luego aborda el efecto motivador de algunos recursos, los valores que estos transmiten, su diseño visual y auditivo, y finalmente su estructura informativa y su navegación. Invita finalmente a ampliar los estudios en este campo.

El cuarto capítulo dirige su atención a contenidos interactivos adecuados para niños y niñas con necesidades educativas especiales. Explora las apps como oportunidad para el juego y el aprendizaje

presentando un análisis sistematizado de la literatura científica en torno al uso de tecnologías en la primera infancia, según las investigaciones se desarrollaron bajo tres perspectivas diferenciadas. La primera perspectiva agrupa recursos interactivos diseñados a medida para suplir necesidades educativas concretas, la segunda aborda el diseño de recursos interactivos diseñados específicamente para niños y niñas con NEE y finalmente explora recursos interactivos con una visión inclusiva o diseño universal. Luego enfatiza la necesidad de oportunidad para todos y todas y el concepto de la accesibilidad de las apps infantiles, para hacer una revisión en las conclusiones de los criterios que determinan que los recursos sean para “todos y todas” y la importancia de la consideración del perfil del usuario.

El capítulo 5, que abre el bloque 2, explora la complejidad de las emociones como respuestas complejas y presenta el modelo de valencia y excitación y modelos de la expresión facial para luego proveer algunas metodologías para el estudio de las emociones en niños. Presenta metodologías de identificación de la respuesta emocional mediante la informática, metodologías de reconocimiento automático de expresiones faciales y algunas otras metodologías, como el análisis de los cambios en la postura y movimiento. Postula finalmente la viabilidad y eficacia de la evaluación de las emociones con tecnologías, aunque resalta la necesidad de combinar algunas técnicas para lograr aproximaciones multimodales y de continuar desarrollando metodologías innovadoras para estudiar la expresión emocional.

El sexto capítulo analiza el engagement como constructo complejo relacionado con la motivación y la implicación, presenta una clasificación de tipos de engagement y luego postula métodos de estudio del engagement en niños pequeños, profundizando en las metodologías observacionales y medidas automáticas computacionales. Finalmente explora la influencia de factores externos en la medición del engagement. Recupera los conceptos principales en las conclusiones.

El capítulo 7 analiza las aportaciones al lenguaje infantil durante la interacción de los niños con apps. Explora los estudios sobre el lenguaje infantil y el habla privada en niños (conversación individual) y luego se enfoca en los elementos de análisis del lenguaje infantil al interactuar con apps y las metodologías de análisis de la competencia lingüística en niños. Presenta como conclusiones una propuesta integradora y sistematizadora que surge de diferentes investigaciones que proponen modelos de categorización aplicables al análisis del lenguaje.

El capítulo que da cierre al segundo bloque del libro busca analizar la comprensión y consecución o logro de los niños en edad preescolar durante interacciones individuales con juegos y aplicaciones educativas individuales. Se presentan estrategias y métodos en la literatura para evaluar el nivel de comprensión de los objetivos del juego y la posibilidad de juego y metodologías de evaluación como observación del comportamiento, implementación de analíticas del aprendizaje y el empleo de metodologías mixtas, con agencia humana y tecnológica. Finalmente dirige su mirada a los elementos que tienen una injerencia en la comprensión y consecución del juego, teniendo en cuenta algunas propuestas metodológicas que analizan estos elementos. Se sugiere como conclusiones el empleo de una metodología mixta, cualitativa y cuantitativa, para el abordaje de los conceptos explorados.