





## Temporalidades en torno a propuestas audiovisuales ofrecidas a infancias tempranas en contextos familiares durante la pandemia<sup>1</sup>


**Verónica Fabiana Avila**

Facultad de Educación y Salud. Universidad Provincial de Córdoba, Argentina  

**Cintia Weckesser**

Facultad de Educación y Salud. Universidad Nacional de Córdoba. Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas, Argentina  

**María Eugenia Recalde**

Facultad de Educación y Salud. Universidad Provincial de Córdoba, Argentina  

**Juliana Zamboni**

Facultad de Educación y Salud. Universidad Provincial de Córdoba, Argentina  

<https://dx.doi.org/10.5209/soci.93268>

Recibido: 27 de diciembre de 2023 / Aceptado: 23 de abril de 2024 / Publicado: 27 de junio de 2024

**Resumen.** El artículo discute las temporalidades que se configuran en torno a propuestas audiovisuales ofrecidas a las infancias tempranas como práctica cultural de crianza. Distinguimos dos niveles de análisis: la dinámica familiar en relación a dichas propuestas y los contenidos audiovisuales ofrecidos. Realizamos entrevistas individuales y grupales a familias de la provincia de Córdoba en el contexto de pandemia por SARS-COV-2 (2020-2021). Recuperamos aportes de la sociología, psicoanálisis, psicomotricidad, filosofía y análisis del discurso. Pudimos reconocer diferentes configuraciones de la experiencia del tiempo compartido con otros/as, que permitieron analizar los modos en que se entretajan sentidos según las variaciones en cuanto a las estructuras de duración de los contenidos, la cronología que proponen, el tipo de percepción que prevalece y los tipos de regulación que habilitan. Estos hallazgos permiten discutir algunas caracterizaciones de la experiencia temporal en la cultura infantil mediatizada, que visibiliza la trama de la impronta hegemónica.

**Palabras clave:** temporalidades, propuestas audiovisuales, infancias tempranas, cuerpo.

### <sup>PT</sup> Temporalidades em propostas audiovisuais oferecidas à primeira infância em contextos familiares durante a pandemia

**Resumo.** O artigo discute as temporalidades que se configuram em torno das propostas audiovisuais oferecidas à primeira infância como prática cultural de educação. Distinguimos dois níveis de análise: a dinâmica familiar em relação a essas propostas e o conteúdo audiovisual oferecido. Realizamos entrevistas individuais e em grupo com famílias na província de Córdoba no contexto da pandemia de SARS-COV-2 (2020-2021). Recuperamos contribuições da sociologia, da psicanálise, da psicomotricidade, da filosofia e da análise do discurso. Pudemos reconhecer diferentes configurações da experiência do tempo compartilhado com os outros, o que nos permitiu analisar as formas pelas quais os significados se entrelaçam de acordo com as variações em termos das estruturas de duração dos conteúdos, a cronologia que propõem, o tipo de percepção que prevalece e os tipos de regulação que possibilitam. Esses achados permitem discutir algumas caracterizações da experiência temporal na cultura infantil mediatizada, que torna visível o tecido da marca hegemônica.

**Palavras chave:** temporalidades, propostas audiovisuais, primeiras infâncias, corpo.

1 Colaboraron en este artículo Calora Vargas, Alejandra Ferrero y Siomara Marlene Abba Fernández.

## ENG **Temporalities on audiovisual proposals offered to early childhood in family contexts during the pandemic**

**Abstract.** The article discusses the temporalities that are configured around audiovisual proposals offered to early childhood as a cultural practice of upbringing. We distinguish two levels of analysis: the family dynamics in relation to these proposals and the audiovisual content offered. We conducted individual and group interviews with families in the province of Córdoba in the context of the SARS-COV-2 pandemic (2020-2021). We recover contributions from sociology, psychoanalysis, psychomotricity, philosophy and discourse analysis. We were able to recognize different configurations of the experience of shared time with others, which allowed us to analyze the ways in which meanings are interwoven according to the variations in terms of the duration structures of the contents, the chronology they propose, the type of perception that prevails and the types of regulation that they enable. These findings allow us to discuss some characterizations of temporal experience in mediatized child culture, which makes visible the fabric of the hegemonic imprint.

**Keywords:** temporalities, audiovisual proposals, early childhoods, body.

**Sumario:** 1. Introducción. 2. Antecedentes y contexto conceptual. 3. Metodología. 4. Propuestas audiovisuales: experiencias temporales relevadas en pandemia. 4.1. Las propuestas ofrecidas y elegidas. 4.2. Las temporalidades en los discursos de las familias. 4.3. Las temporalidades en los contenidos audiovisuales. 5. Discusión. 6. Referencias bibliográficas.

**Cómo citar:** Avila, V. F., Weckesser, C., Recalde, M.E., Zamboni, J. (2024). Temporalidades en torno a propuestas audiovisuales ofrecidas a infancias tempranas en contextos familiares durante la pandemia. *Sociedad e Infancias*, 8(1), 152-164 <https://dx.doi.org/10.5209/soci.93268>

### 1. Introducción

En este artículo presentamos resultados de la investigación referida a la pregunta: qué temporalidades se configuran en la dinámica familiar en relación a las propuestas audiovisuales ofrecidas a las infancias tempranas. Este problema de investigación define dos niveles de trabajo sobre las temporalidades: por un lado, el de la dinámica familiar en torno a estas propuestas y, por otro lado, el de los contenidos y sentidos que se vehiculizan en ellas.

Entendemos a las propuestas audiovisuales dirigidas a las infancias tempranas como un tipo de práctica de crianza. Retomando la definición de Cerutti (2015), éstas pueden ser de registro corporal, material o ritual y tienen como finalidad asegurar la protección y cuidados necesarios para la sobrevivencia, crecimiento y desarrollo de las infancias.

Incluyen los estilos maternos y paternos y las modalidades de intercambio e interacción entre el niño y sus cuidadores, así como también los cuidados diarios que se le prodigan al niño. Los dispositivos que se usan para la crianza y los materiales (objetos y juguetes) que se le ofrecen conciernen al conjunto de prácticas de crianza (Cerutti, 2015: 7).

Las prácticas de crianza convocan ciertos discursos, relatos, creencias, valoraciones, imaginarios en los que se expresan modos de ser y de estar con otros y otras. En ese marco, dentro del registro material, ubicamos a las propuestas audiovisuales, las cuales implican criterios de selección de contenidos, modos de presentación y consumo y formas de regulación del uso de dispositivos. Estas propuestas incluyen cine, televisión, contenidos de Internet, videojuegos y redes sociales, transmitidas a través de distintos dispositivos como televisor, computadora, tablet, teléfono celular, etc.

Justamente porque la televisión y las pantallas tienen una enorme potencia de captación y de entretenimiento, es bueno recordar que la presencia ante el aparato y la elección de los programas está determinada por adultos que demuestran también ahí su competencia para criar y educar a un niño (Chokler, 2017: 192)

Los medios audiovisuales son los más influyentes de las grandes mayorías en América Latina (Martín Barbero, 2017). En las primeras edades, se acentúa la preocupación sobre estos consumos, al advertir el incremento del tiempo que niñas y niños pasan frente a las pantallas, cada vez desde edades más tempranas. Lo anterior es advertido también desde diversos ámbitos como la salud y la educación. Por ejemplo, Chokler (2017) desaconseja el uso de pantallas especialmente hasta los 3 años, al entender la complejidad a la que se enfrentan las infancias en un período en el que no se discrimina fantasía de realidad y la captación de todos los sentidos ("efecto capturante" para Calmels, 2013) que genera tensiones y crispaciones en todo el cuerpo. En el mismo sentido, Levin (2012, 2022) se refiere a "la imagen corporal sin cuerpo", refiriéndose a un cuerpo con escasa experiencia de movimiento, de exploración, en donde no se vivencia el dominio de las imágenes sino que las imágenes parecen ser las que dominan. "Es un espacio sin cuerpo que lo torna pasivo. Detenido en la pantalla- objeto, el niño participa del mundo actual, aquel que le presenta una realidad sin tiempo ni límite" (Levin, 2012: 32).

En este contexto, indagamos las temporalidades configuradas en torno a las propuestas audiovisuales, asumiendo que las infancias no están solas frente a las pantallas (Fuenzalida, 1984, Martín Barbero, 2017) y

que aquello que se ofrece desde éstas “remite a otros textos «en pantalla» y a otros textos fuera de ella (...)” (Huerger, 2008: 74). Entendemos que tales configuraciones requieren estudiarse en relación con las prácticas familiares de selección y consumo, los criterios y creencias que allí se ponen en juego; considerando las enunciaciones temporales en los relatos, las formas del tiempo que se convocan, recrean y tensionan en esos discursos audiovisuales.

La indagación tuvo lugar en distintos contextos de la ciudad de Córdoba, Argentina, durante medidas gubernamentales de aislamiento y de distanciamiento social a causa de la pandemia de SARS-COV-2, que afectó las dinámicas sociales, las formas de organización, los modos de relación y de vida en general. A partir de ese momento, el conjunto de medios de comunicación adquirió un rol renovado en la redefinición de las dinámicas familiares, recreativas y educativas. Planteado este escenario, se diversificaron nuestras inquietudes frente a las experiencias de las infancias en contextos de aislamiento y se acentuó nuestro interés en analizar las propuestas audiovisuales que ofrecen las familias a cargo del cuidado de las infancias. La pregunta sobre la enunciación de temporalidades en la dinámica familiar y en los contenidos audiovisuales supone interrogar las formas de reconocimiento que se presentan y promueven, al entenderlas como condición de posibilidad para el ejercicio de derechos de las infancias tempranas.

El objetivo general que planteamos fue problematizar las temporalidades que se configuran en el contexto familiar en torno a propuestas audiovisuales ofrecidas a las infancias tempranas, en relación a los modos de ser, de habitar, de hacer y de estar con otros y otras, presentes tanto física como virtualmente. Específicamente, propusimos: 1) Comprender las configuraciones de sentidos acerca del tiempo que circulan en las familias con respecto a las propuestas audiovisuales que se brindan a niños y niñas en distintos contextos de la provincia de Córdoba; 2) Analizar la dimensión temporal enunciada en los contenidos de las propuestas audiovisuales que se ofrecen a niños y niñas en el marco de prácticas de crianza y 3) Indagar tensiones entre los sentidos abordados en el objetivo específico N° 1, los contenidos audiovisuales analizados en el objetivo N° 2 y las temporalidades entramadas en la cultura.

## 2. Antecedentes y contexto conceptual

En Avila *et al.*, (2018) abordamos la configuración de la experiencia temporal en otros ámbitos destinados a infancias tempranas. Si bien consideramos los discursos de adultas a cargo en contextos educativos, entre las dimensiones abordadas, se incluyó la temporal.

Trabajos realizados en el campo de la Educación como el de Ramírez Cabanzo (2013), abordó el desarrollo de la subjetividad en la infancia a partir de la interacción con los nuevos repertorios tecnológicos, en relación con las narratividades y la temporalidad. Además, Lara Montoya (2017) se refirió a nuevas formas de empleo del tiempo de ocio de la infancia a partir de indagar la relación individualización/socialización que emerge con el desarrollo y masificación del uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Asimismo, Brailovsky (2017) interrogó los relatos que se configuran a partir de distintas propuestas de videojuego. También destacamos el trabajo de Nava Preciado (2010), que si bien se focaliza en adolescentes, los problematiza como sujetos consumidores de la cultura audiovisual y, entre las categorías analizadas, aborda las temporalidades.

Se realizaron estudios durante el mismo periodo y con intereses investigativos similares, como el de Duek y Moguillansky (2021), quienes abordaron familias de sectores medios radicadas en el área metropolitana de Buenos Aires, Argentina (AMBA), zona más poblada y de mayor peso económico del país.

El relevamiento anterior nos permitió reconocer la ausencia de estudios actuales y situados que aborden la configuración de temporalidades que se entranan entre las propuestas audiovisuales de las familias y los contenidos ofrecidos a las infancias tempranas. Nuestro trabajo se diferencia por el acercamiento a experiencias en distintos contextos sociales de una provincia de la región centro, en el interior del país y durante las medidas de aislamiento y distanciamiento social a causa de la pandemia.

Para el abordaje del sujeto y su práctica, tomamos la propuesta sociocrítica de Costa y Mozejko (2001, 2010, 2015), que articula una perspectiva sociológica con herramientas del análisis del discurso. Las prácticas configuran sentidos, puntos de vista, valoraciones acerca de las cosas, los sujetos, las formas de relacionarse; los cuales resuenan en la trama discursiva dialógica (Bajtín, 1979, Bubnova, 2006). Esta perspectiva dialoga con un concepto de cultura asociada a modos de vida (Williams, 2001), conjunto de experiencias cotidianas, significaciones y valoraciones sociales. En la cultura se articula un universo simbólico y ciertas formas de organización social reproduciendo, tensionando, disputando la hegemonía (Gramsci, 1986). Se trata de la “trama donde se producen disputas cruciales sobre las desigualdades, sus legitimidades y las posibilidades de transformación” (Grimson, 2011: 41). Desde esta perspectiva no se entiende a la cultura como aquello referido a objetos de valor excepcional sino que aborda las diversas experiencias de producción, circulación y consumo (García Canclini, 2020) de bienes materiales y simbólicos en torno a los cuales organizan experiencias y diferencias (Bourdieu, 1988).<sup>2</sup>

Bajtín explica que el comportamiento, y por ende las prácticas culturales, logra cierta consistencia cuando se estabilizan las circunstancias sociales. En las relaciones sociales más o menos estables se gestan géneros conductuales –en la interacción familiar, en los bares, en la calle (...) patrones– que

2 La reinscripción “de las industrias audiovisuales en circuitos digitales (...) engendra[n] nuevas diferencias y desigualdades, ya no sólo territoriales o de origen histórico, sino también según los nuevos modos de acceso” (García Canclini, 2020: 26). Si bien excede el propósito del presente trabajo, en otra producción reciente (Weckesser *et al.*, 2023) procuramos avanzar en este sentido, considerando, además, el sector social y género, como parte de las condiciones en las que se inscriben las prácticas.

organizan el flujo de la vida. Esos géneros conductuales –constituidos por estilos, gestos, registros, matices, sonoridades– son justamente los medios por los cuales los individuos se comportan colectivamente y delinear su interacción con otros (...) (Bajtín, 1986 en Yúdice, 2006: 107-108).

Del conjunto de prácticas culturales, en este trabajo abordamos las relacionadas con propuestas audiovisuales, ofrecidas por las familias, teniendo en cuenta los dispositivos tecnológicos (televisión, computadora, teléfono celular o tablet) y los contenidos audiovisuales (películas, series, videos, videojuegos o contenidos de redes sociales).

La oferta audiovisual es apenas un tipo del conjunto de productos culturales producidos por la industria cultural<sup>3</sup>. Las industrias culturales “están inmersas en todos los procesos cotidianos; a través de ella se auto-dibuja la sociedad (...)” (Hopenhayn, en Rey, 2010: 67). Asumimos que “la comunicación no es sólo un asunto de medios, sino de procesos, prácticas y experiencias de compartir y producir sentido” (Rincón y Marroquín, 2018: 64), de mediaciones (Martín Barbero, 1987) entre lo popular, lo ancestral, con lógicas de mercado local y transnacional. En ese entramado se configuran experiencias del tiempo, temporalidades, en las que se ponen en juego las posibilidades de ser con los demás, de hacer en común, de ser comunidad.

Por familias entendemos las variadas configuraciones de acuerdo a integrantes, género, roles y relaciones intergeneracionales (Siede, 2007) que conforman un sistema de relaciones en torno a la reproducción material y simbólica de la vida (Bourdieu, 1993). Bajo el nombre de crianza, ocurren procesos psicosociales que permiten responder a las necesidades de niños y niñas, y toman la forma de pautas, prácticas y creencias (Izzedín Bouquet y Pachajoa Londoño, 2009). Las pautas refieren a la normatividad propuesta por las familias frente al comportamiento de los hijos y portan significaciones sociales y culturales. Las prácticas son acciones que se despliegan, a través de las cuales se juegan el poder, la educación, la influencia mutua. Las creencias refieren a conocimientos y valores que se construyen como certezas compartidas entre miembros de un grupo y fundamentan las prácticas.

Etchegorry y Martínez (2020) retoman la Observación N° 7 del Comité de la Convención Internacional de los Derechos del Niño (CIDN) y entienden que hablar de infancias<sup>4</sup> tempranas, comprendidas entre los 0 a 8 años, refiere a la complejidad, diversidad y oportunidad actual para la experiencia y los vínculos en contextos familiares y comunitarios; más que a una secuencia evolutiva hacia el futuro. El concepto remite a un tiempo oportuno para la promoción y protección de derechos de niños y niñas, en pos de un desarrollo pleno y saludable. A su vez, asumimos que “la experiencia cultural contemporánea es también una experiencia crecientemente audiovisual (...)” (Carli, 2006: 24).

Entendemos a la temporalidad como una dimensión constitutiva de la configuración subjetiva, como experiencia original, corporal, vivida, tal como Merleau-Ponty denomina al tiempo salvaje, que se diferencia del tiempo racional, medible, derivado de aquél, como secundario (Verano, 2016). Otras lecturas filosóficas enriquecen la reflexión en torno al tiempo y la experiencia temporal. Kohan (2017), Kohan y Costa Carvalho (2021) recuperan por la vía de Nietzsche y Agamben la distinción griega entre cronos, kairós y aión<sup>5</sup>. Para analizar el modo en que vivimos el tiempo, Byung-Chul Han (2017, 2020), plantea el concepto de sociedad del rendimiento, marca del capitalismo, en la cual los sujetos buscan el éxito, la felicidad, el confort como emprendedores de sí mismos, por medio de la autoexplotación. La percepción serial, incapaz de experimentar la duración, se impone sobre la percepción simbólica. Se manifiesta un presente continuo, sin pausas, que despoja la historia del devenir en el mundo.

Los aportes de la teoría de la enunciación inaugurada por Émile Benveniste, (Filinich, 1998), proporcionan herramientas metodológicas para problematizar la configuración temporal en los discursos familiares y los contenidos audiovisuales que se ofrecen. En Ricoeur (1996) se anuda la posibilidad de pensar la configuración de la experiencia temporal con la producción de una narrativa. Desde la Educación, destacamos los aportes de Malajovich (2015) sobre tiempo instructivo y tiempo inerte. Asimismo, Moreno (2014) aporta una lectura interesante desde el Psicoanálisis sobre los juegos actuales y la lógica de la inmediatez.

Recuperamos aportes de referentes de la Psicomotricidad. Marazzi propone parámetros cualitativos para observar la organización temporal en el funcionamiento psicomotor, a los fines de comprender los modos de ser y estar de los niños y niñas y las experiencias discursivas, culturales y corporales que se gestan en y con el tiempo. A partir de sus aportes, nos preguntamos por los tiempos impuestos y espontáneos, por las frecuencias, permanencias, alternancias, rutinas, fluctuaciones, velocidades y sus matices, interrupciones, ritmos, ciclos, pasajes, pausas, esperas, turnos (Marazzi, 2011).

Calmels (2013, 2021), recupera los sentidos que empiezan a circular en las últimas décadas en torno al cuerpo de la comunicación y de la expresión, productos de la cultura y que generan cambios en las costumbres y hábitos familiares, comprometiendo la vida de niños, niñas y adultos encargados de la crianza. Específicamente en torno a la configuración de temporalidades en la vida cotidiana, el autor propone la reflexión a partir de los conceptos de eficacia y eficiencia, discontinuidad y continuidad, y plantea la necesidad de promover prácticas y relaciones, a las que denomina producciones de temporalidad, que favorezcan tiempos de espera, de pensamiento compartido, de contemplación y de ritmos que no violenten los

3 Sobre el origen y desarrollo del concepto consultar, por ejemplo, Stemberger, 2015.

4 Carli (1999) propone hablar de infancias, en plural, para referir múltiples y diferentes experiencias afectadas por la desigualdad, que da cuenta de variadas maneras de transitar ese tiempo de la vida en el que niños y niñas se constituyen como sujetos.

5 El tiempo cronológico se traduce en un orden institucionalizado que permite previsiones, programas, proyectos, pronósticos y se lo vincula a la adultez; el tiempo aiónico se define en relación al juego y a la infancia; es un tiempo no numérico, tiempo de la experiencia, de la repetición, del arte, del pensamiento; mientras kairós remite al tiempo como oportunidad, al momento justo.

procesos biológicos y las cadencias personales de cada cuerpo. Destaca la función corporizante del adulto como aquella que garantiza un orden del tiempo interno “regulado por procesos biológicos”. Ese tiempo interno se distingue del “tiempo regulado desde afuera, por las tareas y funciones de la crianza” (Calmels, 2021: 119), que habilita el cuerpo de la expresión y de la comunicación. Por ejemplo, la permanencia y la presencia del cuerpo en diferentes lugares de la casa, en secuencias que se repiten, advienen como “marcadores de temporalidad” (Calmels, 2021: 120) y constituyen regularidades en el cuerpo, ritmos, esperas, hábitos, rutinas, rituales predecibles y, consecuentemente, segurizantes. Esos particulares modos de habitar lo cotidiano devienen en lo que el autor refiere como tiempo que se espacializa y espacio que se temporaliza. Comprendemos, así, la relevancia de analizar los modos de regulación del tiempo por parte de los adultos en la experiencia de consumo audiovisual de las infancias.

### 3. Metodología

Como se mencionó, el problema de investigación define dos niveles de trabajo. Por un lado, el de la dinámica familiar: criterios y supuestos al momento de seleccionar producciones audiovisuales y su regulación en cuanto al tiempo y espacio, sea éste compartido o no. Por otro lado, el de los contenidos de esas propuestas (temas, personajes, espacios, tiempos) para indagar las temporalidades que se configuran en los relatos movilizados por ciertos sentidos, así como la construcción de la experiencia temporal en el destinatario de esos discursos.

A tal fin, planteamos el desarrollo de una investigación de tipo cualitativa (Vasilachis, 2006, 2009), de diseño flexible (Mendizábal, 2006), lo cual implica la imposibilidad de tomar decisiones de manera acabada en la instancia preparatoria inicial. Su desarrollo “en cascada” (Galeano Marín, 2004), implicó una profundización gradual y escalonada de la indagación.

En Argentina, el decreto presidencial 297/20 del 20 de marzo de 2020, estableció el Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio (ASPO). Esta medida, que tendría vigencia hasta el 31 de marzo, se prorrogó por medio de sucesivos decretos, hasta el 31 de enero de 2021. El decreto 520/20 del 8 de junio estableció el Distanciamiento Social Preventivo y Obligatorio (DISPO). Sintéticamente, el conjunto de medidas que incluye a estos decretos implicó restricciones a la circulación y reunión mientras que se sostuvieron las actividades identificadas como esenciales, en las áreas de la salud, producción y seguridad. Progresivamente, se habilitaron flexibilizaciones según la situación sanitaria de cada lugar.<sup>6</sup>

En la provincia de Córdoba, como señalamos en *Avila et al.*, (2023), la política pública destinada a las infancias tempranas apuntó a sostener el acompañamiento a las familias vinculadas a los doce centros que se ubican en las ciudades- barrio, en la periferia de la ciudad de Córdoba, que son coordinados por el Programa Centros Infantiles de Gestión Directa del Ministerio de Desarrollo Social. También el trabajo de Bulacios (2022) da cuenta del sostenimiento del Programa Salas Cuna, otra de las políticas provinciales que gestiona los espacios en articulación con organizaciones sociales y en todo el territorio provincial. Las instituciones vieron afectado su funcionamiento pasando de la actividad diaria, presencial en los centros; a la modalidad virtual, con menor frecuencia en el contacto. Las familias iniciaron un periodo de permanente presencia en los hogares, de todos/as los niños/as y adolescentes y de todos/as o al menos algún integrante adulto/a conviviente. La etapa de estudio se caracterizó por la experiencia de convivencia ininterrumpida, sostenida en el tiempo.

En este marco se procuró el encuentro con familias, buscando dar continuidad al trabajo llevado adelante desde el equipo de investigación en el que abordamos problemáticas vinculadas a los derechos de las infancias en algunos de los contextos más vulnerados de la provincia. No obstante, debido a la situación excepcional y a dificultades para el acceso a esos territorios, inicialmente el trabajo de campo abordó familias cercanas al entorno de las integrantes del equipo, predominantemente radicadas en la ciudad de Córdoba, capital provincial, y familias vinculadas al Centro de Apoyo al Niño y a la Familia “Emilio Roth”, dependiente de la Municipalidad de Jovita, localidad ubicada al sur del interior provincial, marco en el que la becaria del equipo reside y desarrolló trabajo de campo. Se seleccionaron familias con niños y niñas de entre 0 y 8 años en distintos contextos.

Tomamos la decisión de realizar entrevistas, en algunos casos grupales, con diferentes familias. Los grupos se conformaron con madres y parejas de madre y padre. En algunos casos, hijos e hijas estuvieron presentes e intervinieron en algunas de las respuestas.

Iniciamos el trabajo de campo por medio de videollamadas durante el aislamiento y continuamos de modo presencial, a partir de la implementación de medidas de distanciamiento social, respetando las condiciones sanitarias requeridas. Se realizó una primera entrevista semiestructurada de prueba y, luego, catorce entrevistas más. De ese conjunto, seis entrevistas fueron realizadas junto a estudiantes avanzados en el marco del espacio curricular Psicosemiótica de la Intervención del 4° año de la licenciatura en Psicomotricidad de la Facultad de Educación y Salud.

Por otro lado, del total de entrevistas mencionadas, cinco fueron presenciales a madres de niños/as de entre 0 y 3 años en Jovita. En este caso, la indagación se dirigió específicamente al uso de teléfonos celulares.

Para comprender las configuraciones de sentidos acerca del tiempo que circulan en las familias en torno a las propuestas audiovisuales que se brindan a niños y niñas en distintos contextos de la provincia de

6 Fuente: [https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/normas\\_covid-19\\_v190421.pdf?fbclid=IwAR3BKPLF3gmfvXqYDXy1LiahI0TL9JWXOGebg-qFIUFJw1xVKrZygsu3w](https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/normas_covid-19_v190421.pdf?fbclid=IwAR3BKPLF3gmfvXqYDXy1LiahI0TL9JWXOGebg-qFIUFJw1xVKrZygsu3w)

Córdoba (Objetivo específico N°1), analizamos los discursos recuperados en las entrevistas a fin de describir las modalidades en las que se realizan las propuestas, criterios y creencias, procurando la recuperación de distintas voces y perspectivas.

Para analizar la dimensión temporal enunciada en los contenidos de las propuestas audiovisuales que se ofrecen a niños y niñas en el marco de prácticas de crianza (Objetivo específico N°2), se conformó un corpus de producciones audiovisuales y se procedió a su análisis, poniendo en juego herramientas del análisis del discurso para abordar la enunciación, recuperando los aportes iniciales de Benveniste (1978, en Filinich, 1998) que articulamos con aportes de la Psicomotricidad, entre los que destacamos a Marazzi (2011) y a Calmels (2021). Así, a nivel del enunciado analizamos la configuración de tiempos en relación con otras categorías como: temas, sujetos, espacios, procesos de transformación, formas de relación, modos de organización social, sentidos, entre otras. A nivel de la enunciación, el análisis apuntó a identificar las estrategias de construcción de los enunciatarios de esas producciones para reconocer qué niños/as suponen y proponen. Aquí problematizamos el ritmo, los turnos, la espera, la iniciativa, en el entramado del pasado, el presente y el proyecto en común.

Además, para contribuir a la comprensión de las experiencias temporales configuradas en los productos audiovisuales analizados y complementar los datos relevados a partir de las entrevistas, decidimos revisar diversos materiales como tutoriales de juegos, registros audiovisuales de momentos de juego publicados por usuarios en Internet y páginas web con descripciones de estos productos. Asimismo, para enriquecer el análisis implementamos la modalidad de observador participante (Guber, 2011) en el juego Among Us.

Finalmente, para indagar tensiones entre los sentidos abordados en el objetivo específico N° 1, los contenidos audiovisuales analizados en el objetivo específico N° 2 y las temporalidades entramadas en la cultura (Objetivo específico N°3); pusimos en relación los resultados de las actividades descritas anteriormente, indagando relaciones dialógicas (Bajtín, 1979; Bubnova, 2006) con otras producciones que reflexionan, desde diversos recorridos, sobre la experiencia temporal. En esta instancia, fue significativa la revisión de aportes filosóficos, estudios de recepción audiovisual infantil y del campo de la Psicomotricidad, especialmente.

#### **4. Propuestas audiovisuales: experiencias temporales relevadas en pandemia**

A continuación, abordaremos el desarrollo de los objetivos planteados, a la luz de los datos recogidos en el trabajo de campo.

##### **4.1. Las propuestas ofrecidas y elegidas**

Entre los contenidos vistos más mencionados en las entrevistas identificamos: Mi villano favorito, Frozen, Los increíbles y El hombre araña. También se consumen reality shows, series animadas como Peppa pig, Mickey, Kiki y Miu Miu, Los Simpson, El payaso Plin Plin, Monster High, Five Nights at Freddy's, Sonic, Dragon Ball Z, Alienígenas Ancestrales, Paw Patrol, Super Wings. Nos encontramos con diversos videojuegos, tales como Among Us y Roblox, entre los más mencionados, en donde se crean mundos.

Particularmente resultó llamativa la reiteración de la referencia a consumos de contenidos que muestran cómo otros niños juegan videojuegos. Tal es el caso de videos en Youtube de Los compas, youtubers que juegan Minecraft. Destacamos el lugar de influencers que ocupan los youtubers, tales como Karim juega, que se trata de un niño y su padre quienes muestran y relatan lo que hacen cuando juegan videojuegos. Este contenido se ubicaría dentro de los llamados "videos reacción". Frecuentemente, se mencionó también el uso de Tik Tok, red social que invita tanto a mirar como a producir en soledad o con otras/os.

Advertimos una sola mención al canal público infantil PakaPaka. Si bien se expresó conocer la propuesta, se la ubicó como una parte de la oferta destinada al público infantil que no resultaba elegida por parte de los niños y niñas de esa familia.

El contenido que se consume no siempre es propuesto por las personas adultas sino que, en muchos casos, son los niños y niñas quienes los eligen. Al profundizar en torno a dichos contenidos, advertimos que eso que las infancias eligen retoman ciertas características de sus modos de ser, según lo relatado por sus padres, como lo relativo a liderazgos, grupos y equipos enfrentados; o que tiene que ver con desafíos, como aquellos ligados al terror o a la intriga y la desconfianza (como en el juego Among Us); o con la asunción de roles como superhéroes, para la lucha contra el mal, con la intención de salvar al mundo. Consideramos que estos contenidos cobran especial sentido en los contextos de visualización atravesados por una pandemia y sus efectos al habilitar otro modo de resolver simbólicamente aquello que en la cotidianeidad se jugaba como amenaza real frente al virus. Lo mismo advertimos en Avila *et al.* (2023) en experiencias de juego en casa durante el mismo periodo, de aislamiento y distanciamiento social. En esas escenas también se pusieron de manifiesto tensiones y emociones que posibilitaban tramitar el dolor o lograr simbólicamente lo que en la realidad se impedía.

Identificamos escenas que recrean juegos representativos de las primeras edades como los de persecución (por ejemplo, en Tom y Jerry), de destrucción y construcción, de lucha, de superpoderes, seres gigantes como los dinosaurios y sobre competencias. También se identifican algunos que recrean escenas de la vida cotidiana, como Peppa Pig, o en edades más avanzadas, algunos que moldean los juegos espontáneos, por ejemplo, el reality show Masterchef, identificado por parte de las personas adultas como un insumo de los juegos de sus hijos e hijas. Particularmente, identificamos una referencia recurrente a la opción adulta por contenidos audiovisuales que refieran a la naturaleza, como aquellos incluidos en la grilla de NatGeo, Discovery y Animal Planet, canales de televisión prepaga mencionados en las entrevistas.

En torno a los musicales “infantiles” se mencionaron contenidos diversos desde el punto de vista estético. Uno de esos contenidos es La granja de Zenón, serie de videoclips animados infantiles emitida por el canal de Youtube El Reino Infantil, con repertorio de canciones popularizadas tiempo atrás, como La vaca lechera y La gallina turuleca. Este recurso suele usarse de forma continua o también reiterativa tras el pedido insistente de volver a una canción puntual.

Otros contenidos referidos son realizados por artistas locales, del país o latinoamericanos, cantautores, o que recuperan canciones populares, que incluyen puestas en escena en las cuales los y las artistas se implican corporalmente desde la voz, la música, la danza y la actuación. Entre estos, se mencionó a Canticuénticos, Duo Karma, Ceci Raspo, Vuelta Canela y María Elena Walsh. Asimismo, se mencionó a artistas y agrupaciones de preferencia de adultos y adultas, como ofertas a las infancias, entre las que se destacan referentes del rock nacional como Charly García, Luis Alberto Spinetta y Los Redonditos de Ricota, a extranjeros como The Rolling Stones y también se mencionó al género “folklore”, sin especificar artistas o agrupaciones en este caso. Lo particular de estos casos es que se los ofrece como momento compartido.

## 4.2. Las temporalidades en los discursos de las familias

A partir del análisis de las entrevistas, se pudieron construir e identificar categorías emergentes en relación a los sentidos acerca del tiempo (Objetivo 1) que circulan en las familias en el contexto de la pandemia. Así, se observaron recurrencias en los discursos que presentamos a continuación. Entre ellas, se destacó la necesidad de espacios y tiempos de intimidad como oportunidades para salir, separarse del ámbito familiar exclusivo que en aquel contexto de pandemia los niños experimentaban de un modo permanente. Así, las propuestas audiovisuales se presentaban como posibilidad de alguna respuesta a esa necesidad, habilitando encuentros virtuales con otros/as ubicados a distancia.

Además, se repitieron referencias al registro y control adulto del tiempo de uso de dispositivos y de los contenidos. El control pareciera estar vinculado con la necesidad y/o preocupación adulta por regular el consumo frente a la posibilidad de contenidos inapropiados y el libre acceso que ofrecen algunas plataformas, así como por el marcado incremento del tiempo posible de uso en situación de aislamiento social.

Advertimos la distribución de la tarea de control del tiempo de consumo y los contenidos, entre los adultos/as a cargo. No encontramos un único modo de regular el tiempo frente a pantallas. En algunas entrevistas se ubica al rol masculino como máxima autoridad que define usos y restricciones, mediatizado incluso por mecanismos sofisticados, por medio de recursos tecnológicos, para el control cronológico. En una entrevista se expresó: “el padre les restringe” (mamá de niños de 7 y 10 años). En este caso, elabora un gráfico de consumo semanal, “y va haciendo como un informe de cuánto tiempo por día estuvieron conectados a internet, y semanalmente hace como una curva, gráficos.” Ello contrasta con lo dicho por una mamá separada:

... no me parece necesario que los chicos tengan que estar todo el día con el celular. Y yo sé que, si se las dejo, lo hacen. O sea que por ejemplo cuando van a la casa del padre capaz que están todo el día viendo el tele, o todo el día con el celular y los videitos. (Mamá de niñas de 5 y 8 años)

El manejo de plataformas con control parental, proporcionaría tranquilidad, confianza y sensación de responsabilidad desde el rol adulto. No obstante, nos preguntamos si el uso de ese recurso deja a la vista la ausencia del poder de los adultos para convocar a tal fin sin mediar lo tecnológico. Advertimos, en estos casos, una mecanización de la instalación de un fin, sin posibilidad autónoma para la regulación. Como señala Calmels (2021), la ausencia del “no” lleva a la ausencia o empobrecimiento de la experiencia de la pausa, de la espera y de la finalización. Además nos preguntamos, tras el límite, qué disponibilidad adulta se pone en juego para convocar o habilitar otros relatos posibles, que impliquen la corporalidad.

Si bien excede los objetivos de este trabajo, advertimos como una categoría emergente lo relativo a roles de género en cuanto a la regulación del tiempo frente a pantallas, tema que ameritaría un análisis más profundo a futuro.

También resultó recurrente la referencia a propuestas audiovisuales como facilitadoras de momentos que resultan complejos, como la alimentación, el baño, cambio de pañales y el descanso, que se convierten en constantes dentro de la dinámica familiar. Las familias destacaron la contribución de las pantallas para lograr la permanencia del niño/a en la actividad rutinaria, ya sea porque se ofrece durante o como “premio” posterior al cumplimiento de una actividad. Estas escenas nos llevan a reflexionar en torno a la mediación corporal para la construcción de acuerdos, la cual se vería reemplazada por la mediación audiovisual. Se otorga entonces una calma inmediata, mediante el dispositivo ofrecido, que es más rápida que la que conlleva un acuerdo mediado por las palabras, la mirada, los gestos, el contacto, etc.

Al mismo tiempo, se registraron rutinas familiares. Por ejemplo, nos contaron: “los viernes a la noche vemos películas en familia” (familia de 3 hijos). Se vuelve así un recurso para la construcción de un espacio y tiempo compartido, para el encuentro, de simultaneidad en la acción de todos los miembros de la familia. Pudimos advertir, entonces, distintos niveles de implicación por parte de adultos y adultas: no sólo mera presencia a modo de control, sino también participación desde el disfrute de la propuesta de consumo.

Otra recurrencia resultó la oferta del dispositivo en momentos destinados al entretenimiento familiar y frente a la necesidad de espera u ocupación del adulto/a en otra tarea, se ofrece algún dispositivo no como única propuesta de juego e intercambio sino en simultaneidad con otras acciones (por ej., mientras los niños juegan, el televisor permanece encendido), juegos o entretenimientos, ya sean familiares o de cada niño/a.

En relación al tiempo de permanencia, se registró una tensión entre quienes advierten un corto e intermitente tiempo de atención y quienes manifiestan preocupación por cierta adherencia frente a la propuesta,

tras lo cual advertimos lo que Calmels (2013) y Chokler (2017) nombran como niños capturados por las pantallas. Al respecto, una entrevistada nos contó:

... no le hemos dejado durante el año que tengan relación con las pantallas, ahora particularmente uno de los dos gemelos tiene obsesión con el celular y en realidad él sabe que no, que no se lo prestamos (...) no se lo prestamos pero por ahí si lo llega agarrar y lo encuentra, digamos quedó por algún lado y lo encuentra hace unos escándalos si se lo sacas (mamá de gemelos de 3 años).

Otra recurrencia fue la elección de contenidos que no contengan publicidad: Al indagar las razones, por un lado, advertimos el reconocimiento de una frágil capacidad de espera de niños y niñas y de su posibilidad de aburrirse durante una publicidad. En segundo lugar, preocupación por el contenido de la publicidad, la consecuente expectativa de consumo por parte de niños/as. Y finalmente, la promesa de no interrupción del entretenimiento que trae aparejado el hecho de que no exista publicidad durante el tiempo que dure el contenido audiovisual.

### 4.3. Las temporalidades en los contenidos audiovisuales

Tras la síntesis presentada de los contenidos audiovisuales ofrecidos y compartidos a niños y niñas en el marco de prácticas de crianza, analizamos la configuración de temporalidades en el enunciado, es decir el contenido en sí mismo. A fin de analizar, tenemos en cuenta los siguientes ejes:

- Estructuración de la duración (ritmo, velocidad y sus variantes de demora, modulación y vertiginosidad, preparación, intervalos, inicio, continuidad, pausa, alternancia, simultaneidad, detención, interrupción, finalización, ciclos).
- Cronología: construcción lógica, realista o surrealista.
- Tipo de percepción que prevalece: simbólica de lógica intensiva o serial de lógica extensiva.
- Tipo de regulación: impuesta por el contenido o autodeterminación.

Por su mención recurrente, advertimos que parecen convocar más a las infancias tempranas, aquellos productos (series animadas, videojuegos y videos) que implican continuidad, simultaneidad, un ritmo intenso, vertiginoso, tiempos ligados a la intriga, al litigio, a la lucha, a la persecución, a la respuesta rápida.

Por el contrario, aquellos que presentan un ritmo lento, modulado, con pausas, detenciones, parecieran resultar menos convocantes, excepto que sea acompañados por adultas y adultos, como suponemos que es el caso de las propuestas incluidas en PakaPaka.

En relación a la preparación, destacamos programas del tipo reality show sobre situaciones cotidianas como elaboración de comidas, por ejemplo, Masterchef, y juegos que implican la organización de estrategias, como Roblox. En este último caso, inclusive, más que desplegar un desarrollo, suelen enfocarse sólo en la preparación, sin llegar a desarrollar un relato.

Rescatamos la intención adulta de ofrecer productos que implican una sucesión, el relato de historias cortas y narradas, sostenidas con gestos y palabras, que convocan una secuencia de movimientos, por ejemplo, producciones de grupos musicales como Canticuénticos, Dúo Karma, Ceci Raspo y Vuelta Canela.

Consideramos que las películas en general aportan simbólicamente una estructura en ciclos, en los cuales es posible advertir inicios, desarrollos y finales, en estos casos se advierte que prima la percepción simbólica, de lógica intensiva, pues es posible narrar una historia en la cual suceden hechos problemáticos que luego se resuelven. Por el contrario, nos encontramos con la enumeración de series donde la repetición de capítulos inconexos, pero a la vez atrapantes desde lo sensorial, promueven la percepción serial, de lógica extensiva. O aunque cada capítulo plantee cierta resolución, los cierres ofrecidos imponen la necesidad de una continuidad al próximo.

Se advierte una intención adulta de ofrecer propuestas donde los relatos se sostienen en una cronología lógica, realista, como es el caso de las películas o documentales disponibles en Animal Planet. Advertimos la tendencia a la elección, por parte de las infancias, de contenidos que presentan cronologías surrealistas, tales como Among Us y Five Nights at Freddy's, esta última, por ejemplo, se ubica en el género terror y presenta una modificación de los personajes vinculadas con la temporalidad: la transformación de los personajes ocurre de noche.

Entre los productos remitidos, se identifican algunos que imponen en sí mismos una regulación de tiempos de acción, en los que se advierten sentidos más ligados a la reacción, a la aceleración y a la respuesta rápida para no perder y quedar fuera de juego, como el caso de videojuegos. En tanto que otros permiten que sean las infancias quienes puedan suspender, pausar, retomar.

Tras identificar que uno de los juegos más referenciados entre las familias fue Roblox, decidimos profundizar en algunos datos sobre el mismo. Según las estadísticas de la marca en 2023<sup>7</sup>, los 10 juegos más populares de Roblox son: Adóptame, Torre del Infierno, MeepCity, Brookhaven, Cerdito hambriento, Royale High, Murder Mystery 2, Jailbreak, Bienvenido a Bloxburg, Trabajar en una pizzería. Estos juegos pueden agruparse en diferentes tipos, considerando sus propuestas: cuidar y ser cuidados (juegos de adopción de mascotas), supervivencia (tras persecuciones o la tensión de ascender rápidamente sin caer o la amenaza de devoración), simulación de la vida real, construcción y gestión de recursos materiales, y luchas entre

7 "De Las Estadísticas Más Interesantes De Roblox En 2023". Disponible en: <https://marketsplash.com/estadisticas-de-roblox/#link8>



“buenos y malos” (representados como policías y ladrones), mundos 3D inmersivos que invitan a resolver misterios de asesinatos.

Al considerar las temporalidades que se enuncian desde las propuestas, en algunas se propone un espacio y tiempo compartidos, la construcción de un “entre dos”, entre quien cuida y quien es cuidado, lo cual supone un tiempo de manifestación de una necesidad y/o elaboración de demandas, así como de reconocimiento de la necesidad de un otro y de la gestión de una respuesta (que supondría un tiempo de evaluación y de selección entre opciones posibles). En estos juegos, se enuncia una relación en la que un sujeto vulnerable requiere de cuidados para satisfacer necesidades y preservar su bienestar y su vida. En este caso la regulación del tiempo permite más autonomía por parte de los jugadores y es posible lograr una percepción simbólica del tiempo.

En relación a los que refieren a la supervivencia, remiten a situaciones de tensión que imponen la aceleración y respuesta rápida en la resolución; por el contrario, la demora puede ser mortal. Advertimos además la vivencia de la reiteración de estas experiencias que plantean una continuidad que se asocia a la permanencia de un constante estado de alerta, cuya resolución tónica y emocional implica también una limitación para ubicar el fin de esa conexión. Los juegos de persecución suponen un tiempo de simultaneidad, pero en diferentes velocidades que marcan una asincronía inicial, con la consecuente ansiedad por llegar a la sincronía que supone llegar al punto de concretar la atrapada. En este tipo de juegos la regulación del tiempo es impuesta, a la vez que la demora ubica a los jugadores en el lugar de perder, tener que reiniciar o morir. Se advierte la percepción serial del tiempo, de lógica extensiva.

En los juegos de simulación de la vida real se invita a la construcción de un espacio-tiempo que recupera una lógica cronológica, y aunque recrea escenas de la vida real, permite jugar a lo deseable, no necesariamente coincidente con la realidad de las infancias. Simbólicamente podríamos asociar estos juegos a tiempos de acumulación. Tanto en estos juegos como en los de construcción, se enuncian tiempos de preparación, implicados en la gestión de recursos y al momento de la concreción. Aquí los jugadores son quienes pueden regular en función de los propios gustos y estilos personales, pueden desarrollarse ciclos temporales en los cuales se dé lugar a la creatividad, incluso la posibilidad de revertir, volver atrás, en el caso de modificaciones del diseño.

En las propuestas 3D inmersivas, ligadas a resolver misterios de asesinatos, la temporalidad implica un interjuego entre pasado, presente y futuro, que supone un tiempo de proceso deductivo y por lo tanto también son los jugadores quienes regulan las decisiones, sostenidas en una intriga hasta la resolución. Un particular análisis hacemos de la dimensión 3D, en la cual el espacio-tiempo se confunde con lo real. En cuanto a la temática que lo dinamiza, encontramos similitudes con otro de los juegos más referenciados en la investigación: el *Among us*.

Motivadas por esa recurrencia y por la temática, decidimos jugarlo, a fin de dar cuenta de esta experiencia desde la observación participante. Se trata de un juego multijugador de regulación temporal externa, que consiste en que tripulantes a bordo de una nave espacial deben supervisar el adecuado funcionamiento del vehículo, e identificar “impostores”, quienes intentan sabotear la nave y asesinar a los “buenos” tripulantes durante cada partida. Hay una particular construcción del tiempo que incluye momentos de preparación, previo al ingreso de la nave en donde el jugador puede seleccionar las características de la apariencia de su personaje y elegir la modalidad: jugar online con gente desconocida y/o conocida o generar una partida con el algoritmo. El sistema asigna aleatoriamente un rol para cada participante: tripulantes o impostores.

Se desarrolla con un ritmo acelerado, con modulación vertiginosa, puesto que las tareas se tienen que ir completando de manera inmediata y eficiente. El tiempo se percibe como un elemento a controlar para lograr mayor productividad. No hay lugar para la pausa, detenerse o demorarse para pensar -quizás en alguna estrategia- sino que deviene en pérdida. El objetivo es resolver de manera automatizada, por eso las situaciones se repiten.

Un tiempo en donde aparecen interrupciones en la continuidad del juego, es cuando el impostor “mata” a un tripulante. Allí la partida se detiene para realizar una votación en la cual los jugadores expresan quién les parece que es el verdadero impostor. Se busca resolver ese misterio y echar de la nave a quien está obstaculizando el buen funcionamiento de ésta; condición para la preservación de sus vidas. Esta interrupción para votar y eliminar al impostor no produce un cambio o transformación en la dinámica, sino que todo permanece igual, a excepción del tripulante muerto, quien se convierte en fantasma y puede seguir jugando, dedicado al cumplimiento de las tareas del mantenimiento de la nave.

Se sostiene en una reiteración de espacios y tareas, que implica en sí mismo un entrenamiento, para lograr ser cada vez más veloz y la demora puede ser causa de fracaso. Convoca una percepción serial, a la tensión, más que a la construcción simbólica de un relato (Han, 2020).

Por otra parte, se advierte una cronología surreal del relato, en donde la variable vida/muerte no interfiere en el cumplimiento de las metas, ni se asocia a la finitud sino a la continuidad como otro aspecto o condición. Investigaciones previas también se refirieron a juegos online atravesados por valores de competencia, victoria, éxito y ser el mejor, en los que el juego en equipo se orienta a salvar a los amigos y destruir al enemigo (Salviolo y Di Palma, 2021).

Entendemos que, tanto este juego como el de Roblox que busca identificar al asesino, podrían asociarse especialmente, en el período de pandemia, a la posibilidad de simbolizar las amenazas y el ajusticiamiento, donde el “impostor” o el “asesino” podría ser el virus. Este supuesto también fue propuesto por otros

especialistas durante el periodo<sup>8</sup>. Consideramos oportuno retomar una de las expresiones de una pareja entrevistada sobre su hijo:

Juega con sus vecinos, transformaron una pajarera abandonada en un refugio, donde él dice ser el líder. Juegan al Among Us, y a su vez, también reinventa las situaciones, lo juega con papel, lo enseña a otros. (Papás de un niño de 6 años)

## 5. Discusión

En esta sección indagamos tensiones entre los resultados presentados en el apartado anterior (objetivos 1 y 2) y las temporalidades entramadas en la cultura (objetivo 3). Tras recuperar aportes de distintas disciplinas, este análisis busca reconocer y habilitar relaciones dialógicas que movilizan preguntas sobre las temporalidades hegemónicas que se hacen cuerpo y sobre sus posibilidades de transformación. La puesta en relación estimuló la discusión de algunas caracterizaciones de la experiencia temporal en la cultura infantil mediatizada. La problematización de la configuración de temporalidades resulta especialmente relevante entendiendo su relación con las formas en la que se entraman las posibilidades de ser, de estar, de hacer con los demás, de construir posibles comunes.

Daniel Calmels (2013) sostiene que la propiedad y el uso exclusivo de dispositivos otorgan una disponibilidad constante y continuidad en su posibilidad de uso que reduce las prácticas de espera, la alternancia y que condiciona la capacidad de compartir. En nuestra indagación, advertimos una variedad en la disponibilidad y propiedad de los dispositivos por parte de las infancias, que no tienen que ver con una limitación material sino más bien con la interrogación de las familias acerca de la permanencia, de la posibilidad de una pausa, de intervalos, de inicio y fin.

Byung Chul Han (2020) plantea que en la actualidad se presenta un desplazamiento de la percepción simbólica a la percepción serial del tiempo. Esta última no experimenta la duración ni finalización, sino la sucesión e inmediatez de lo nuevo sin demora (Moreno, 2014), se apresura de una información a la siguiente, de una sensación a la siguiente, sin finalizar nada. Mientras que la percepción simbólica es intensiva, la percepción serial es extensiva y más ligada a la racionalidad neoliberal, elimina intencionadamente la permanencia, mediante el continuo *update* o actualización, para obligar a consumir más, una suerte de “atracción” o “visionado bulímico”. Para el autor, la vida se vuelve más contingente, fugaz, inconstante.

De los datos relevados, podemos corroborar que existe una coincidencia con la afirmación del autor, ya que algunas familias lo advierten y frente a ello procuran el ofrecimiento de propuestas que puedan desarrollar, movilizar, desplegar una historia, es decir, ofrecer contenidos que propicien la construcción de una percepción simbólica. Si recuperamos la distinción de origen griego referida por Kohan y Costa Carvalho (2021), podemos decir que prevalece, en general, la preocupación de las familias por el cronos del juego, cuando expresan la necesidad de “salirse” de las pantallas para que sean posible otros relatos. El consumo sin fin enfrenta a otras familias a ejercer la regulación externa del tiempo de duración, asociado al cuidado y seguridad. Para ello recurren, en la mayoría de los casos, a la racionalización métrica, cronológica, en ciertos casos mediada por otras tecnologías, que dejan por fuera la autonomía en la regulación de los propios tiempos. Destacamos el esfuerzo para instalar rituales cuando las familias proponen reunirse en horarios y días fijos para compartir algún consumo audiovisual. De ese modo, se propone una pausa, que convoca en simultaneidad a los miembros de la familia y, a su vez, habilita a vivenciar una referencia fija de encuentros, de anclaje, que marca ciertos intervalos y resignifica la duración.

Así como Calmels (2021) describe la experiencia con las pantallas como “montaje hipnótico”, sin pausas ni demoras, que dificulta la posibilidad de finalizar; en otro trabajo reciente (Avila *et al.*, 2023) pudimos reconocer en relatos de familias de infancias tempranas la preocupación por niñas y niños que se angustian y presentan serias dificultades para organizarse corporalmente ante la interrupción de pantallas. Rompen en llanto, aparecen crispaciones, no pueden escuchar ni mirar, el cuerpo permanece tomado por la emoción, sin poder organizarse en acto de comunicación. También en relación a lo que Calmels identifica como “prótesis”, pues reclaman no sólo el hecho de mirar, sino tener en sus manos un dispositivo. El autor refiere que la discontinuidad genera ansiedad por el aislamiento y la desconexión por la separación del cobijo y contención de la red que “crea una forma de percibir muy diferente a la del juego corporal y al diálogo con el otro” (Calmels, 2021: 112), caracterizada por el aceleramiento.

Por otra parte, recuperamos el sentido que resuena en los intereses recurrentes de las infancias, especialmente en varones, acerca de los juegos de pantalla de confrontación. Sobre éstos Calmels (2021) propone que los niños quedan en una actitud postural que no llega al encuentro corporal con el otro. De esta manera, advertimos que en la construcción del cuerpo en acto, se vive una incompletud, una discontinuidad, un ciclo inconcluso, sosteniendo una tensión muscular que no se resuelve.

Finalmente, ciertos productos se muestran atractivos para las edades tempranas porque son compartidos con sus pares, y en esto, jugarlos les deja dentro de un grupo de pertenencia, de identificación. Pero además, el mercado y la cultura hegemónica insisten en ciertos modos de presentación atendiendo a otras motivaciones que circulan socialmente y son recreadas, para jugarlas quizá desde sus sentidos vagamente percibidos o poco evidentes. Ciertos juegos se asocian a la temporalidad de la preparación, con posibilidades de regulación por parte de los jugadores, pero que se asocian a la lógica de la acumulación/capital.

8 El videojuego más popular en la pandemia. Among Us, el virus entre nosotros. Por Diana Litvinoff (psicoanalista). <https://www.pagina12.com.ar/315740-among-us-el-virus-entre-nosotros>

Más allá del análisis de los productos que seleccionamos, advertimos que esta propuesta ilimitada e infinita también insiste con una propuesta de generar atracción por aquello que no cesa, que no se asocia al fin, sino por el contrario, estará siempre allí, de modo indeterminado. Hay algo de la finitud que propone jugarse desde lo infinito, como también advirtieron Salviolo y Di Palma (2021).

En los discursos de las familias circulan valores como la rapidez, la no detención, la continuidad para poder “seguir en juego”. A ello se oponen la pausa, la demora, el ensayo, que provocan pérdida, tener que volver de cero y hasta la eliminación mediante el “fuera de juego” especialmente en propuestas de videojuegos ligados a persecuciones y estrategias de reacción. Además, generalmente, circula como un valor la rapidez en la capacidad de destruir o eliminar al enemigo. Los juegos en línea más que buscar organizar una idea de comunidad, se centra en estrategias de eliminación o ganarle a otro/s. La lógica de supervivencia se asocia a lo más veloz, de respuesta inmediata, situación en la que la preparación y el proceso sólo toman sentido si se asocian a propuestas que abonen el acaparar, que entendemos como otra marca del capitalismo.

Safranski (2017) invita a pensar sobre un tiempo “insostenible” en el que “no pasa nada”, en contraposición con la experiencia de “mundo habitable” en la medida en que “pasa algo”, en que haya transformación. Nos preguntamos, qué sentidos profundos se suscitan en los juegos de construcción, de cuidados, de persecución que registramos. ¿Podemos pensar en aseguramientos posibles a partir de estas experiencias de juego? ¿Qué ofrecen esos mundos reglados, que temporalmente son relativamente estables, que pueden controlarse, donde es posible vivenciar la repetición y el fortalecimiento de competencias? ¿Se pueden pensar estas experiencias de juego desde la noción de percepción intensiva o simbólica, como resultado de la necesidad de jugar la demora en el entredós que suponen las prácticas de cuidado, el refugio, la separación?

Para finalizar, advertimos que en las propuestas del mercado audiovisual, predominan productos que recrean y refuerzan modos temporales de la cultura hegemónica: el valor sobredimensionado a la productividad, la rapidez, la aceleración y la eficiencia; en desmedro de la preparación, el ensayo, la eficacia, la valoración del proceso, el juego por el juego mismo, la interacción, el hacer en común que implica el reconocimiento de un otro. Entre los productos y las prácticas relevadas, parecen asociarse a la demora, a la espera, a la pausa y a la detención valores tales como quedar fuera, perder, estar eliminado, asociables a dejar de existir.

Indagar el rol adulto en ámbitos de acompañamiento de las infancias supone interrogar las prácticas y sentidos que “inscriben en los cuerpos de los sujetos una visión del mundo y de ellos mismos” (Ibáñez y Huergo, 2012: 33). Por ello, advertimos la necesidad de fortalecer políticas y programas de acompañamiento a las familias que las reconozcan como mediadoras de las experiencias audiovisuales de las infancias. Tal acompañamiento debe problematizar las particularidades que el fenómeno cobra en pospandemia, así como las marcas temporales que se imprimieron en las corporalidades.

Finalmente, advirtiendo la importancia de problematizar la “hibridación de los géneros conductuales” y su relación con la “penetración consumista” (Appadurai, 2001, en Yúdice, 2006: 108- 109) así como las “oportunidades desiguales de acceder a los bienes” (García Canclini, 2020: 24); concluimos que se hacen necesarias intervenciones que, en primer lugar, reconozcan a las infancias tempranas a partir de la comprensión de los procesos de constitución subjetiva y, al mismo tiempo, sostengan la pregunta en torno a la relación entre la experiencia temporal y las posibilidades hacer-nos comunidad.

## 6. Referencias bibliográficas

- Avila, V. F., Vargas, C. y Weckesser, C. (2023). Relatos sobre el juego de casitas en pandemia: entre familias y políticas públicas. *Sociedad e Infancias*, 7(1), 67-77. <https://doi.org/10.5209/soci.84111>
- Avila, V. F., Martínez, M. L. y Weckesser, C. (2018). ¿Descarga motriz o juego corporal?, en *4o Congreso Internacional Entre Educación y Salud Utopías y Desafíos de la Inclusión*. Córdoba: Universidad Provincial de Córdoba.
- Bajtín, M. (1979). *Estética de la creación verbal* [en ruso]. Versión en español: trad. Tatiana Bubnova, México, Siglo XXI, 1982.
- Brailovsky, D. (2017). Elige tu propio videojuego. *Revista Anales de la Educación Común, Tercer siglo. Nueva etapa digital*. 2(2), 50-54 <https://cendie.abc.gob.ar/revistas/index.php/revistaanales/article/view/115/234>
- Bubnova, T. (2006). Voz, sentido y diálogo en Bajtín. *Acta poética*, 27(1), 97-114. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-30822006000100006&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-30822006000100006&lng=es&tlng=es).
- Bulacios, V. (2022). ¿Destinatarias o mediadoras? Mujeres, maternidades y políticas públicas en Argentina. *Estudios Digital*, (47), 115- 131. <https://doi.org/10.31050/re.vi47.35964>
- Bourdieu, P. (1988) *La distinción*. Taurus.
- Bourdieu, P. (1993). A propos de la famille comme catégorie réalisée. *Actes de la Recherche en Sciences Sociales* 100, 32-36
- Calmels, D. (2013). *Fugas. El fin del cuerpo en los comienzos del milenio*. Buenos Aires: Editorial Biblos.
- Calmels, D. (2021). *Psicomotricidad en la infancia. Poéticas de la crianza*. Buenos Aires: Paidós Educación.
- Carli, S. (1999). La infancia como construcción social. En Carli (comp.) *De la familia a la escuela. Infancia, socialización y subjetividad*, Santillana.
- Carli, S. (comp.) (2006). *La cuestión de la infancia. Entre la calle, la escuela y el shopping*. Paidós.
- Cerutti, A. (2015). Tejiendo vínculos entre el niño y sus cuidadores. Desarrollo infantil y prácticas de crianza. Ministerio de Salud del Uruguay, Uruguay Crece contigo y UNICEF.
- Chokler, M. (2017). *La aventura dialógica de la infancia*. Buenos Aires: Ediciones Cinco. Colección FUNDARI.

- Costa, R. y Mozejko, D. (2001). *El discurso como práctica. Lugares desde donde se escribe la historia*. Homo Sapiens.
- Costa, R. y Mozejko, D. (2010). *Gestión de las prácticas: opciones discursivas*. Homo Sapiens.
- Costa, R. y Mozejko, D. (dirs.) (2015). *Hacer la diferencia. Abordaje sociocrítico de prácticas discursivas*. Eduvim.
- Duek, C. y Moguillansky, M. (2021). La mediación parental en la pandemia: dispositivos, género y distribución del trabajo. *Ciencia y Educación*, 5(3), 7-18. Doi: <https://doi.org/10.22206/cyed.2021.v5i3.pp7-18>
- Etchegorry, M. y Martínez, M.L. (2020). Clase 1: Dispositivos pedagógicos entre políticas y prácticas: Educación temprana en clave de derechos. Programa de posgrado en Políticas y Prácticas Intersectoriales para la promoción del derecho en la Primera Infancia. Universidad Provincial de Córdoba.
- Filinich, M. I. (1998). *Enunciación*. Eudeba.
- Fuenzalida, V. (1984). *Tv-Padres-Hijos*. Ed. Paulinas. CENECA.
- Galeano Marín, M. (2004). *Estrategias de investigación social cualitativa. El giro de la mirada*. La Carreta editores.
- García Canclini, N. (2020) ¿La cultura como eje del desarrollo? En Bustamante, I. (Ed.) *Iberoamérica: la cooperación cultura- comunicación en la era digital*. (21-29), <https://e-archivo.uc3m.es/rest/api/core/bitstreams/e514abda-dd1c-4ed0-aa2a-9c31344a215b/content>
- Gramsci, A. (1986). *El Materialismo Histórico y la Filosofía de Benedetto Croce*. Juan Pablos Editor.
- Grimson, A. (2011). *Los límites de la cultura. Crítica de las teorías de la identidad*. Siglo XXI editores.
- Guber, R. (2011). La observación participante como sistema de contextualización de los métodos etnográficos: La investigación de campo de Esther Hermitte en los Altos de Chiapas, 1960-1961. *Revista Latinoamericana de Metodología de las Ciencias Sociales*, 1 (2), 60-90. [http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art\\_revistas/pr.5188/pr.5188.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.5188/pr.5188.pdf)
- Huergo, J. (2008). La relevancia formativa de las pantallas. *Comunicar*, 30. <https://doi.org/10.3916/c30-2008-01-011>
- Han, B. Ch. (2017) *La sociedad del cansancio*. Herder.
- Han, B. Ch. (2020) *La desaparición de los rituales*. Una topología del presente. Herder.
- Kohan, W. (2017). El niño en la filosofía y la filosofía en el niño. En FLACSO Virtual. Curso: Diploma Superior Infancia, educación y pedagogía. Clase I. Cohorte 8.
- Kohan, W. y Costa Carvalho, M. (2021). Atreverse a una escritura infantil: niñas y niños para filosofía o la infancia como abrigo y refugio. En Ramírez Hernández, I. (Coord.) *Tópicos de filosofía y educación para el siglo XXI*. Nosótrica Ediciones. FLACSO. <https://philpapers.org/archive/KOHEIN.pdf>
- Izzedin Bouquet, R. y Pachajoa Londoño, A. (2009). *Pautas, prácticas y creencias acerca de crianza... ayer y hoy*. Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Ibáñez, I. y Huergo, J. (2012) “Encima que les dan, eligen”, políticas alimentarias, cuerpos y emociones de niños/as de sectores populares. *Revista Latinoamericana de Estudios sobre Cuerpos, Emociones y Sociedad*. No8. Año 4. 29-42. <https://www.relaces.com.ar/index.php/relaces/article/view/219>
- Lara Montoya, D. (2017). *Análisis de la relación infancia y tecnologías de la información y la comunicación, en el tiempo de ocio de niños y niñas, en las interacciones en la biblioteca José Félix de Restrepo* (Tesis de Licenciatura). Universidad de Antioquia, Medellín. [https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/23165/1/LaraDaniela\\_2017\\_AnalisisInfanciaTecnologias.pdf](https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/23165/1/LaraDaniela_2017_AnalisisInfanciaTecnologias.pdf)
- Levin, E. (2012). ¿Hacia una infancia virtual? La imagen corporal sin cuerpo. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Levin, E. (2022). *La amistad en las infancias. Una experiencia fundante*. Buenos Aires: Noveduc.
- Malajovich, A. M. (2015). La organización de la enseñanza. *Temas de Educación Inicial*. N° 8. 1° Ed. Ministerio de Educación de la Nación.
- Marazzi, M. (2011). El cuerpo en el tiempo. Acerca de la observación de la organización temporal en el funcionamiento psicomotor. En González, L. (comp.) *Temas de investigación en Psicomotricidad*. Eduntref.
- Martín Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura, hegemonía*. Gustavo Gili.
- Martín Barbero, J. (2017). *Ver con otros: comunicación intercultural*. Fondo de Cultura Económica.
- Mendizábal, N. (2006). Los componentes del diseño flexible en la investigación cualitativa. Capítulo 2) En: Vasilachis, I. (coord.) *Estrategias de investigación cualitativa*. Gedisa.
- Moreno, J. (2014) *La infancia y sus bordes. Un desafío para el psicoanálisis*. Paidós.
- Nava Preciado, J. M. (2010). *El consumo de medios audiovisuales y la construcción de imaginarios en adolescencias de escuelas secundarias urbanas: del conocimiento al mito*. Tesis doctoral. Universidad Pedagógica Nacional. México, D. F. <http://200.23.113.51/pdf/27404.pdf>
- Ramírez Cabanzo, A. B. (2013). Infancia y nuevos repertorios tecnológicos. Debates y perspectivas. *Magistro*, 7(13), 51-79. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4798375.pdf>
- Rey, G. (2010). *Industrias culturales, creatividad y desarrollo*. AECID.
- Ricoeur, P. (1996). *Tiempo y Narración I. Configuración del tiempo en el relato histórico*. Siglo XXI editores.
- Rincón, O. y Marroquín, A. (2018). Aportes del popular latinoamericano al pop mainstream de la comunicación. *Perspectivas de la Comunicación*, 11(2), 61-81. Universidad de La Frontera.
- Safranski (2017). *Tiempo. La dimensión temporal y el arte de vivir*. Tusquets.
- Salviolo, C. y Di Palma, C. (2021). Discursive interpellation, metadata and algorithmic combinations in digital interfaces: new strategic political meanings for thinking about public digital convergence and new rights of children. *French Journal For Media Research*, 16. <http://frenchjournalformediaresearch.com/lodel-1.0/main/index.php?id=2158>.
- Siede, I. (2007) Familias y escuelas: entre encuentros y desencuentros. Ciclo de conferencias “La educación inicial hoy: maestros, niños, enseñanzas”. San Martín, Buenos Aires.

- Stemberger, S. (2015). Diversas posturas sobre el concepto "industrias culturales" y su expansión. *Jornaler@s. Revista científica de estudios literarios y lingüísticos* 2(2).
- Vasilachis de Gialdino, I. (coord.) (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Gedisa Ed. Biblioteca de Educación.
- Vasilachis de Gialdino, I. (2009). Los fundamentos ontológicos y epistemológicos de la investigación cualitativa. *Forum: Qualitative Social Research*, 10(2), Art. 30, <https://doi.org/10.17169/fqs-10.2.1299>
- Verano, L., (2016). La idea de un tiempo salvaje en Merleau-Ponty. *Eidos. Revista de Filosofía de la Universidad del Norte*, (24), 49-67.
- Weckesser, C., Avila, V. F., Recalde, M. E., Zamboni, J. (2023). La corporeidad de las infancias en pandemia: propuestas audiovisuales y mediación parental. *Revista Latinoamericana de Estudios sobre Cuerpos, Emociones y Sociedad, RELACES*, 43(15), 57-68. <http://www.relaces.com.ar/index.php/relaces/issue/view/591>
- Yúdice, G. (2006) ¿Una o varias identidades? Cultura, globalización y migraciones. *Nueva Sociedad*, 201. [https://static.nuso.org/media/articles/downloads/3314\\_1.pdf](https://static.nuso.org/media/articles/downloads/3314_1.pdf)