

Título del proyecto:

Juegos virtuales y producción de subjetividad en niñas y niños que asisten a 3er y 4to grado de una escuela primaria pública del macrocentro de Rosario.

Resumen del proyecto:

El proyecto de investigación se propone explorar la relación que existe entre los juegos virtuales y las modalidades actuales de producción de subjetividad en niños y niñas escolarizados que tienen entre 8 y 9 años de edad y que viven en la ciudad de Rosario, Argentina. El criterio de selección de este grupo etario está vinculado al comienzo de la denominada etapa de latencia o del establecimiento de la inteligencia operatoria, momento que coincide con algunos cambios entre los que se destacan: el descenso del juego simbólico y uso de juguetes de representación por un lado y la declinación del intercambio entre géneros, por el otro. Partiendo del psicoanálisis, como marco teórico se volverá a pensar las clásicas conceptualizaciones de juego y se la pondrá en tensión con los juegos actuales a la vez que desde una lectura de la época en la que se incorporen dimensiones históricas, sociales y políticas, se incluirá en el análisis los efectos de este tiempo de pos pandemia. Entendiendo que los procesos de subjetivación no se producen en el ámbito familiar solamente sino en todo espacio de socialización e intercambio es que resulta fundamental poder comprender las representaciones y dinámicas que están presentes en la relación de niños y niñas con los videojuegos. En términos metodológicos se trata de un estudio cualitativo exploratorio en el que se trabajará con fuentes primarias y secundarias. Es un proyecto cuatrienal que se desarrollará en el periodo 2024-2027.