

# Entre clics, e-mails, skype y webcam: constituyendo nuevos modos de aproximación entre abuelos y nietos

*Dr. Anne Carolina Ramos, Investigadora Asociada Universidade de Luxemburgo, annecarolina.ramos@gmail.com*

*Dr. Leni Vieira Dornelles, Professora da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, lvdornelles@yahoo.com.br*

## Introducción

Vivimos en un mundo cada vez más penetrado por las nuevas tecnologías. Mientras los niños de hoy nacen en un mundo hecho de televisores con display de cristal líquido, videogames y “carrinho” de control, gran parte de sus abuelos creció en una época en que las tecnologías no eran tan imperativas, y ni su uso tan natural. Los niños contemporáneos viven en una especie de *cyberniñez*, en la cual ellos están cada vez más conectados a las esferas digitales de las computadoras y de Internet, haciendo uso de esas múltiples tecnologías en sus actividades de ocio, estudio e interacciones sociales. Tal hecho altera no sólo el modo como los niños comparten con sus pares, pero, sobre todo, el modo como ellos se relacionan con sus abuelos. Mensajes, *e-mails*, *chats* o llamadas por el *Skype* hacen parte del cotidiano de abuelos y nietos, aproximando generaciones y creando un nuevo tipo de contacto intergeneracional.

El presente artículo analiza el papel ocupado por las nuevas tecnologías en las relaciones entre abuelos y nietos desde la perspectiva de los niños. Así, parte de la narrativa de 36 chicos y chicas, con edades entre siete y diez años, pertenecientes a una escuela de enseñanza media de la ciudad de Porto Alegre, en la región sur de Brasil. Los niños fueron entrevistados en tríos a lo largo de seis encuentros. Durante esos encuentros fueron utilizadas técnicas mixtas de entrevista, basadas, principalmente en métodos visuales, tales como dibujos, pinturas, mapas y fotografías hechas por los niños. Este artículo enfoca sus análisis en tres aspectos principales: en el uso de las tecnologías como medio de comunicación y aproximación entre abuelos y nietos, en las nuevas formas de enseñar y aprender surgidas con las tecnologías y en los nuevos modos de jugar y compartir entre las generaciones. Por medio de sus narrativas, los niños nos muestran que las nuevas tecnologías

tienen un importante papel en sus relaciones intergeneracionales, trayendo nuevas dinámicas para los procesos de socialización familiar.

## Acortando distancias: el uso de las nuevas tecnologías como medio de comunicación y aproximación entre abuelos y nietos

Abuelos y nietos ni siempre viven en la misma vecindad o en la misma ciudad. Si algunas veces los niños pueden ir a la casa de ellos a pie o de bicicleta, otra veces las distancias aumentan y la posibilidad de visitarlos con una cierta frecuencia disminuye. La búsqueda por la formación profesional o por mejores ofertas de trabajo, así como situaciones de bodas o divorcio son factores que impulsan los procesos de migración, multiplicando las distancias geográficas y cambiando los modos de interacción familiar. Tal situación hace con que muchos abuelos y nietos se vean apenas durante el periodo de vacaciones escolares de los niños. Sin embargo, eso no significa que los niños tengan con ellos una relación poco intensa. Por un lado, a pesar del encuentro físico ocurrir apenas una o dos veces por año, él es condensado, lo que hace con que muchos niños se queden más de un mes en la casa de sus abuelos: “Yo voy a São Paulo (a 1.145 km de Porto Alegre) sólo en las vacaciones de verano, pero yo me quedo allá hasta terminar las vacaciones”, explica Yasmin.<sup>1</sup>

Por otro, abuelos y nietos también pueden hacer uso de las tecnologías de comunicación para acortar las distancias, disminuyendo la sensación de separación física existente, tanto en relación al tiempo, cuanto en relación al espacio: “Yo sé todo lo que ocurre en casa de mi abuela”, dice Felipe. “Todo día yo sé que ella va a cuidar de la bisabuela, ver como ella está, porque yo sé que ella está ruin. Yo sé cuándo ella va pagar las cuentas en el banco, que ella fue en el supermercado o si ella tiene visita. Es que uno está toda hora hablando por el teléfono, uno se manda *e-mail*, uno se habla por el MSN”. Algo semejante ocurre con Jazmín: “Mi abuela, mismo viviendo en São Paulo, ella sabe de nuestra vida. [...] Ella manda recado por el *Orkut* y yo mando de vuelta para ella”, cuenta la chica.

A pesar del “contacto virtual” se presentar de modo distinto del “contacto personal”, la mayor parte de los niños no cree que eso sea un gran obstáculo para sus relaciones: “No importa estar lejos”, dice Jaqueline, “lo que importa es que uno continúa conversando”. “Hoy las personas pueden hablar por el MSN, por el *Orkut*, por el teléfono, por el móvil y cuando ellas se encuentran”, complementa Nanda, observando el amplio abanico de recursos ofrecidos por el avance tecnológico. Además, la mayor proximidad geográfica no es sinónimo de un buen relacionamiento, y muchas veces los niños pueden estar geográficamente lejos de sus abuelos y afectivamente próximos, así como geográficamente próximos y afectivamente distantes. Es por eso que Felipe dice gustar más y se sentir más próximo de su abuela materna que vive en Natal, a 3.939km de distancia de su casa:

Felipe – Mi abuela Regina es la abuela de quien yo me siento más próximo. !Es que yo siempre veo ella! Yo veo ella en el *Skype*, en el MSN y en las vacaciones. Yo también siempre voy allá en las vacaciones. !Entonces yo creo que yo veo ella mucho! Uno también se habla por el MSN y por el teléfono.

---

<sup>1</sup> Todos los nombres utilizados en este artículo son ficticios y fueron escogidos por los niños durante los momentos de la entrevista (ver Ramos, 2011).



**Figura 1.** Cartografía que muestra la distancia geográfica, la proximidad afectiva y los medios de comunicación utilizados por Felipe con sus abuelos. En su cartografía, el contacto con su abuela que vive más lejos (edificio gris, en el centro superior de la hoja) es evaluado por él como el contacto más próximo y más afectivo.

Sin embargo, las tecnologías de comunicación no son utilizadas apenas para acortar las distancias y disminuir la añoranza. El uso del *Skype*, *Orkut*, *MSN*, *Facebook*, teléfono y *e-mail* también está presente en el cotidiano de abuelos y nietos que viven en la misma ciudad, evidenciando una nueva forma de comunicar y compartir en la contemporaneidad. Si por un lado los niños de hoy nacen en un mundo fuertemente marcado por la presencia de las nuevas tecnologías, estando cada vez más conectados “a la esfera digital de las computadoras, de la Internet, de los games, del mouse, del self-service, del control, de los joysticks y del zapping” (Dornelles, 2005, p. 80), por otro, los abuelos “descubrieron que estar enterado de las tecnologías de información y de comunicación permite el relacionamiento con sus nietos” (Peixoto & Clavairolle, 2005, p. 92). Solo que eso requiere de los abuelos el aprendizaje de nuevas habilidades, lo que queremos discutir en ese momento.

### “Es así abuelo, ‘clica’ allá”: el uso de las nuevas tecnologías como medio de enseñanza y aprendizaje entre las generaciones

Para los niños, existen grandes diferencias entre la niñez vivida por ellos y aquella vivida por sus abuelos, estando grande parte de ellas conectadas al avance de las tecnologías: “Yo creo que nuestros abuelos no saben usar algunas cosas porque todo cambió”, dice Pedro. “El notebook era la máquina de escribir, el televisor era la radio, y el teléfono era de aquellos de quedar en enchufe”, dice el chico. “En el tiempo de ellos, ellos no eran acostumbrados a todo eso. ¡La computadora ni existía, yo creo!” (Amanda). “Yo desconfío que en el tiempo de ellos no había ni juego de computadora. Yo creo que ellos tenían que inventar los propios juguetes”, dice Lion. “¡Ni parque de atracciones!”, exclama José, “[...] ¡porque en la época de mi abuela, ella dijo que no tenía aquellos coches de “bate-bate”!” “Y también no tenía computadora y televisor. Mi abuela me dijo que solo cuando ella tenía seis años es que ha venido el televisor”, se acuerda Gabriella.

Como los niños tuvieron contacto con “todas las nuevas tecnologías desde pequeños” (Daniele), y los abuelos “pueden nunca haber usado eso en el pasado” (María), debemos “enseñar la tecnología que llegó ahora para ellos” (Pedro). Por eso, los nietos muchas veces socializan sus abuelos en ese nuevo mundo, introduciéndoles en los nuevos lenguajes – como navegar en la Internet, teclear en el MSN o responder a un torpedo – y enseñándoles a movilizar el mouse o se ver por la webcam. De ese modo, ellos ayudan sus abuelos a compartir con esos aparatos y programas aparentemente extraños para la generación más vieja. En los ejemplos abajo, podemos observar momentos de interacción con la tecnología, en los cuales los niños son los grandes mestres:



**Figura 2.** Dibujo de Carol, a la izquierda: “Yo estaba enseñando mi abuela a usar la computadora”.

**Figura 3.** Dibujo de Lorenzo, a la derecha: “Yo enseño mis abuelos a usar la computadora”.

La computadora es, sin duda, una de las tecnologías más citadas por los niños. Es allí que ellos enseñan a sus abuelos “como es que se liga” (Jaqueline), “donde se ponen las cosas” (Érica), “como entrar en el Google” (Diego) o como “hacer un MSN” (Carol). Sin embargo, los niños perciben que la apropiación de ese lenguaje no se da sin esfuerzos por parte de la generación más vieja. El manoseo del mouse, la relación entre el mouse y la tela, el acto de digitar, así como la propia orientación con los íconos, fueron apuntados por los niños como acciones muchas veces difíciles de desempeñar por sus abuelos. La enseñanza de esa tecnología ocurre principalmente en la casa de los más viejos, lo que significa que grande parte de ellos posee una computadora en casa, aunque ni todos consigan dominarla muy bien, como muestra el testimonio de Betina:

Betina – Yo enseñé mi abuelo a usar la computadora, porque a veces él no sabe mucho bien y él quiere ver unas fotografías de la familia. Él me dice: “?Me ayuda ahí a entrar? Yo digo: “Abuelo, ‘clica’ allá”. Solo que él ni consigue usar el mouse!

Pero no es apenas en la computadora que los niños enseñan a sus abuelos. Entre las nuevas tecnologías también están los móviles, los televisores, las máquinas fotográficas digitales o los aparatos de DVD, que van se modernizando continuamente, o en los modelos, o en los recursos disponibles. Por eso, adquirir un nuevo aparato significa, muchas veces, reaprender las técnicas de manoseo de aquel aparato, lo que ni siempre es algo tranquilo para los abuelos. Y allí están los nietos para, nuevamente, enseñar a socializar sus abuelos en el uso de esas nuevas tecnologías:

Diego – Mi abuela compró un móvil nuevo y no sabe usar. Ahí, yo empecé a mover en todo y descubrí donde es la máquina fotográfica, donde quedan los mensajes que mandaban para ella!

Amanda – Mi abuela nunca sabe cuál el control que liga la NET y cual el control que liga la tele normal. !Ahí yo siempre ayudo ella en eso!

En las relaciones cotidianas, la tecnología también se hace presente en las nuevas formas de jugar, modificando el modo como los abuelos y nietos comparten esos momentos. El jugar, mientras creación social, es fuertemente influenciado por el contexto sociocultural en que él ocurre, modificándose con la economía, con la disminución de las áreas abiertas en los grandes centros urbanos y con el propio desarrollo de las nuevas tecnologías. “Actualmente, los niños están inmersos en una nueva cultura de la sociedad en red. Los espacios y las relaciones infantiles con el mundo cambiaron, así como sus juguetes, su “jugar” y sus formas de pensar y constituir su realidad” (Dornelles et al. 2009, p2). Por eso, en las bromas entre abuelos y nietos, los juegos electrónicos también aparecen como nuevo espacio de aprendizaje e interacción.

## Entre joysticks y consolas: el uso de las nuevas tecnologías en los juguetes entre abuelos y nietos

Datos de la pesquisa *A descoberta do Brincar*, estudio nacional que contó con la participación de padres y niños entre seis y doce años, muestran que 60% de los niños brasileños de las clases A y B<sup>2</sup> juegan con juegos de computadora o videogame (Carneiro y Dodge, 2007). Entre joysticks y consolas, niños y niñas entran en el mundo cibernético, intentando destruir a los enemigos y superar los desafíos que posibilitan su pasaje de una fase para otra, todavía más difícil y enigmática. Grande parte de esos juegos pueden ser compartidos con otros jugadores y, cuando los nietos están en la compañía de sus abuelos, muchas veces ellos son incluidos como sus compañeros o adversarios. El funcionamiento y las reglas del juego son dados por los niños, que socializan la generación más vieja en ese nuevo lenguaje – lo que también exige, así como la computadora, una apropiación técnica y el desarrollo de una habilidad motora – y la enseña “a jugar con las bromas de hoy en día” (Luca). En el dibujo abajo, podemos ver un juego de videogame a cuatro manos, en el cual la abuela comparte con el nieto para jugar con él: “Yo enseño mi abuela a jugar videogame”, dice Thiago.



Figura 4. Dibujo de Thiago: “Yo enseño mi abuela a jugar videogame conmigo”.

2 Son clases sociales con mayor poder de dinero, también llamadas de clase media-alta y clase alta.

Mismo que los niños tengan más dominio de esas tecnologías que sus abuelos, eso no significa que haya una barrera entre ellos. Sus relatos parecen mostrar que existe menos un distanciamiento o un conflicto, y más una interacción alrededor de la computadora y de los juegos electrónicos, por medio de los cuales esas dos generaciones se ayudan, juegan y comparten. Como nos dice Fortuna (2004), la palabra jugar resulta de las diversas formas que asumió la palabra *vinculum* (pasando por *vinclu*, *vincru* hasta llegar a *vrinco*). En su etimología, “tanto el juego cuanto la broma contienen la idea de lazo, relación, vínculo, poniendo los individuos en relación consigo mismos, con los otros, con el mundo” (Fortuna, 2004, p.49). Ese otro muchas veces es el abuelo o la abuela, que está envuelto con sus nietos en los momentos de guarda, en los finales de semana o durante las vacaciones escolares. De acuerdo con la pesquisa italiana *La vita quotidiana di bambini e ragazzi* (La vida cotidiana de niños y adolescentes, ISTAT, 2008), el número de niños que juega con sus abuelos aumentó en los últimos años. Durante los días útiles, 20,6% de los niños italianos con edades entre tres y diez años juegan con el abuelo, lo que también es un dato relevante en esta pesquisa, una vez que grande parte de los niños reveló jugar regularmente con sus abuelos.

## Palabras finales

Partiendo de que el aprendizaje es un proceso bidireccional, que ocurre en la interacción del sujeto con otros sujetos, y del sujeto con el medio, nada más oportuno que decir que “los adultos enseñan y también aprenden, así como los niños” (Lion). Ese proceso de coeducación ocurre porque, por un lado, “los viejos son más sabios” (Catarina), “ellos vivieron más tiempo de lo que uno” (Melissa), poseyendo “más práctica” (Amanda) y “experiencia de vida” (Kátia). Porque ellos hacen parte de otro tiempo, “ellos pueden enseñar algunas cosas del tiempo de ellos. Pero uno también puede enseñar algunas cosas del nuestro tiempo”, nos dice Carol. Enseñar a los abuelos a navegar en internet, a teclear en el MSN, a responder a un mensaje en el móvil o jugar con juegos electrónicos forma parte del modo como esas dos generaciones comparten la vida cotidiana en la actualidad, lo que tiene que ver con que los niños socialicen a las generaciones más viejas en el mundo de la era digital. Por eso, no son únicamente los/las niños/as quienes aprenden y que son socializados, como si a ellos solo les cupiera asimilar el mundo transmitido por los adultos. En una perspectiva interaccionista de la socialización, la dinámica de las interacciones en la adquisición de los *know-how* es puesta en relieve, y el vínculo existente entre la construcción de sí y la construcción del otro se hace importante (Mollo-Bouvier, 2005). Por eso, “[...] no se trata más de suponer la acción de una generación sobre otra, [...] pero de considerar que abuelos y nietos se reconstituyen y se renuevan como sujetos en el desdoblamiento de esta convivencia” (Oliveira, 2007, p.7).

## Referencias bibliográficas

- Carneiro, M. A. B.; Dodge, J. J. (2007). *Pesquisa A descoberta do brincar*. OMO/Instituto Unilever. Dornelles et al.
- Dornelles, L. V. (2005). *Infâncias que nos escapam: da criança na rua à criança cyber*. Petrópolis: Vozes.
- Dornelles, L. V.; Amaral, C. B.; Behar, P. A.; Souza, A. P. F. C. (2009). Em busca de novas práticas

- pedagógicas para a ciberinfância. In: II Workshop de Modelos Pedagógicos em Educação à Distância - XX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, 2009, Santa Catarina. Anais do XX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Florianópolis, 1, (pp. 2-11).
- Fortuna, T. R. (2004). Vida e morte do brincar. In: Ávila, I.S. (Ed.), *Escola e sala de aula: mitos e ritos* (pp. 47-59). Porto Alegre: Editora da UFRGS.
- ISTAT (2009). Istituto Nazionale di Statistica. *La vita quotidiana di bambini e ragazzi*. 2008. Retrieved from [www.istat.it](http://www.istat.it).
- Mollo-Bouvier, S. (2005). Transformação dos modos de socialização das crianças: uma abordagem sociológica. *Educação e Sociedade*, 26(91), 391-403.
- Oliveira, P. S. (2007). Cultura e co-educação de gerações nas classes populares. In: Congresso Internacional Co-Educação de Gerações, São Paulo. 17f.
- Peixoto, C. E.; Clavairolle, F. (2005). *Envelhecimento, políticas públicas e novas tecnologias*. Rio de Janeiro: FGV.
- Ramos, A. C. (2011). Meus avós e eu: as relações intergeracionais entre avós e netos na perspectiva das crianças. Tese de Doutorado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- Rosenmayr, L.; Köckeis, E. (1963). Propositions for a sociological theory of ageing and the family. *International Social Science Journal*, 15, 410-437.