

## **Las herramientas lúdico-recreativas como metodología de investigación acción en estudios sobre adolescentes e información inclusiva**

**Jimena Núñez Ansuas<sup>1</sup>**  
**Lucía Valeta Martínez<sup>2</sup>**

**Resumen.** En el marco del Proyecto de Investigación “Las estrategias de información y comunicación centradas en los jóvenes y adolescentes en el ámbito de la salud: análisis y propuestas (RAP-ASSE, Zona 9 de Montevideo)” se realizan actividades de corte lúdico-recreativo con el fin de estudiar el comportamiento de la población objetivo con respecto a la incorporación y uso de las TIC a su vida cotidiana. En este artículo se plantea evaluar la pertinencia y validez de la herramienta lúdico-recreativa como metodología de investigación-acción en el desarrollo de investigaciones que apunten a jóvenes. A la vez busca generar insumos que tengan en cuenta la información procedente de los propios jóvenes en la elaboración de un producto final destinado a ellos.

**Palabras clave:** Flujo de información y comunicación; Información en salud; TIC e inclusión social; Actividades lúdicas; Investigación.

**Title: Playful-recreational tools as research-action methodology in studies on teenagers and inclusive information.**

**Abstract.** Under the Research Project: “Information and communication strategies based on young people and teenagers in the field of Health: Analysis and Proposals (RAP-ASSE, Zone 9, Montevideo)”, a series of playful and recreational activities were performed in order to the behavior of target population with reference to the use of ICT in everyday life. This paper proposes to evaluate the relevance and validity of playful and recreational tools as a research-action methodology in developing

---

1 Profesora de Literatura. Estudiante de la Licenciatura en Bibliotecología. Escuela Universitaria de Bibliotecología y Ciencias Afines, EUBCA.  
jimena.nunez.ansuas@gmail.com

2 Educadora Social. Estudiante de la Licenciatura en Bibliotecología. Escuela Universitaria de Bibliotecología y Ciencias Afines, EUBCA. luciavaleta82@gmail.com

investigations aiming at young people. At the same time, it is projected to generate inputs that take into account information coming from young people themselves in developing a final product intended for them.

**Keywords:** Flow of information and communication; Health information; ICT and social inclusion; Playful activities; Research.

## Introducción

El Proyecto de Investigación PRODIC/UDELAR “Las estrategias de información y comunicación centradas en los jóvenes y adolescentes en el ámbito de la salud: análisis y propuestas. (RAP-ASSE, Zona 9 de Montevideo)”<sup>3</sup>, como su nombre lo indica, tiene como objeto de estudio a los adolescentes y jóvenes, varones y mujeres insertos en el zonal 9, quienes en su mayoría provienen de sectores socioeconómicamente descendidos.

El tema central de la investigación refiere al flujo de comunicación entre los mediadores de los servicios de salud y sus usuarios, más específicamente al relacionamiento de los jóvenes con la información, es decir al acceso, uso y apropiación que hacen de ella.

Teniendo en cuenta el período evolutivo en el cual se encuentra dicha población y con el objetivo de recabar datos sobre esta realidad, se utilizaron diversas técnicas de investigación: entrevistas en profundidad a diversos agentes sociales, encuestas a jóvenes y adolescentes, grupos focales donde se presentaron y probaron avances del producto final, observaciones en salas de espera de policlínicas de la zona.

Como estudiantes de la Licenciatura en Bibliotecología participamos en este Proyecto como becarias. Ambas contamos con una formación académica previa vinculada a la educación, principalmente con adolescentes. Desde ese rol y teniendo en cuenta dicha formación planteamos la posibilidad de desarrollar actividades que facilitarían el acercamiento a los jóvenes y permitieran a su vez enriquecer la recogida de datos. Para llevarlas adelante se apeló a los vínculos ya establecidos con diversas instituciones de la zona que integran la Red Camino Nordeste<sup>4</sup>

Es importante mencionar que para pensar las mismas se tomaron en

---

3 El equipo de investigación con la corresponsabilidad de M. Sabelli y J. Rasner está integrado por: Coord. Prof. Agr. Dra. Martha Sabelli, Prof. Agr. Lic. María Cristina Pérez Giffoni, Prof. As. Mag. Paulina Szafran, Socióloga Ingrid Bercovich, estudiantes de Bibliotecología: Maestra Graciela Mallet, Profesora Jimena Núñez y Educadora Social Lucía Valeta (EUBCA); Coord. Prof. Adj. Lic. Jorge Rasner, Prof. Adj. Dr. Eduardo Álvarez Pedrosian, Licenciados en Ciencias de la Comunicación: Gonzalo Cortizo, Victoria Cuadrado y Pamela Viera (LICCOM); y, Coord. Prof. Tit. Dr. Ing. Raúl Ruggia, Prof. Adj. Ing. Laura González y Prof. As. Flavia Serra (InCo de Facultad de Ingeniería).

4 Red conformada por instituciones sociales insertas en la zona 9 de Montevideo.

cuenta aspectos considerados atractivos y cotidianos para los adolescentes. En este sentido se hace referencia a aspectos lúdico-recreativos, incluyendo herramientas tecnológicas de uso común y cotidiano en esta población como lo es el teléfono celular.

En este artículo se describen dichas actividades para luego analizarlas desde el paradigma de la investigación-acción. Desde esa mirada consideramos la aplicación de propuestas lúdico-recreativas como una posible herramienta a desarrollar en este tipo de investigación.

## **Presentación de la experiencia**

### ***Primera actividad: Concurso de frases SMS: acercándonos a la comunicación boca a boca entre los adolescentes***

El desarrollo de la investigación permitió arribar a la hipótesis de que el celular sería un medio adecuado y pertinente donde los jóvenes y adolescentes pudieran recibir e intercambiar información referente a temas de salud. Para reforzar esta idea se planteó la realización de un concurso de SMS (mensajes de texto) entre los jóvenes de la zona. Como se dijo anteriormente, se aprovechó la dinámica de la Red Camino Nordeste apoyándonos en algunas de las organizaciones que trabajan con jóvenes (Casa Jóvenes, Liceos, Aulas Comunitarias). Para lograr una mayor participación se planteó el concurso con un formato tradicional que no implicara gastos económicos por parte de los participantes.

El Concurso partió de la siguiente consigna: los jóvenes participantes debían escribir frases con formato de SMS (breves, con lenguaje propio de la edad), aconsejando a un amigo sobre cómo cuidarse en salud y alimentación. Fueron invitadas las instituciones que conforman la Red y trabajan directamente con adolescentes. Cada institución contó con una pequeña urna donde los jóvenes depositaban sus frases escritas en papel. Se recibieron en total 114 frases distribuidas de la siguiente manera: Centro Juvenil Juventud para Cristo (Bella Italia), 15 frases; Liceo 45, 42 frases; Centro Juvenil Bella Italia (Foro Juvenil), 38 frases y Rompecabezas (Santa Gema), 19 frases. Se alcanzó un total de 114 participaciones, lo que habla del éxito de la propuesta. De todas esas frases se seleccionaron cinco y los autores fueron premiados con recargas de celular. Vale aclarar que el monto del premio no se sabía sino hasta el final de la actividad por lo que es aún más valiosa la participación de los jóvenes.

Las frases ganadoras fueron seleccionadas por el equipo de investigación y por los mediadores de las distintas instituciones. Ellas fueron:

1. “La vida es como un partido muy largo de fútbol, si no te proteges como debe ser puedes lesionarte y no jugar nunca más.” (Liceo 45)
2. “Cuidame que yo te cuido a vos, invitame a hacer ejercicio.” (Centro

- Juvenil Bella Italia)
3. “Che, amigo, ¿cómo va? Andás tan rápido en la moto, te caíste y te hiciste pomada. Ya tenés elección para la próxima: si bebes no conduzcas.” (Casa Joven Rompecabezas)
  4. “En esta altura de nuestras vidas estamos definiendo la forma y la salud de nuestros cuerpos y para eso es necesaria una alimentación saludable. ¡Cuidate!” (Liceo 45)
  5. “Portate bien, no fumes, comé sano, andá en buenos pasos. No te arruines la vida por pavadas. Bueno, espero que te entre en la cabeza y estés bien.” (Centro Juvenil Bella Italia)

***Segunda actividad: Lo lúdico compartido entre pares: La Feria de los Derechos Humanos como herramienta de observación.***

Otras de las actividades planteadas durante la investigación como herramienta de recogida de datos e insumos fue la instalación de un stand en el marco de la Feria de los Derechos Humanos, realizada en el mes de noviembre de 2011. La llamada Feria de los Derechos es una actividad enmarcada en el plan de acción anual de la Red Camino Nordeste. Ya es el segundo año que se realiza en el Espacio Polivalente compartido por los Liceo 45 y 58 y concurren a ella gran cantidad de jóvenes de la zona, quienes pertenecen (aunque no necesariamente) a las instituciones y organizaciones que conforman la Red. En esa ocasión, el equipo de investigación define la realización de dicho stand con una propuesta lúdico-recreativa que permitiera recabar insumos mediante la participación de los jóvenes y adolescentes que asistieron. Esto permitió establecer un contacto más coloquial con los jóvenes en un marco diferente al de las organizaciones en las que participan cotidianamente.

La actividad propuesta tiene como antecedente la realización del Concurso de Frases tipo SMS que se describió anteriormente. Consistió en la instalación de un stand dentro de la Feria, el cual contaba con la exposición de una gran lona donde figuraban las frases ganadoras del concurso. Además de informar a los jóvenes y mediadores presentes sobre los alcances del proyecto, se quiso dar un perfil lúdico a la propuesta. Para ello se realizó un juego de preguntas y respuestas cuya dinámica era: partiendo de seis preguntas, el participante tiraba un dado y el número que saliera definía la pregunta que debía contestar. Las mismas estaban impresas en grandes cartulinas y presentaban tres opciones debidamente ilustradas.

1-¿Qué hacés más cuando entrás a Internet?

a- Buscar información.



b- Escuchar o bajar música.



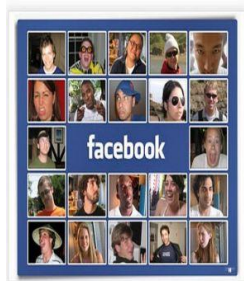
c- Jugar.





### 5- ¿Qué haces más cuando entras a Facebook?

a- Compartir fotos.



b- Escribir en el muro.



c- Chatear.



### 6-¿Qué hacés cuando te sentís mal?

a- Voy a la Policlínica.



b- Le pregunto a un familiar.



c- No digo nada, me la banco.



Cuando el participante elegía su respuesta, era invitado a acertar una pelotita en un recipiente (a, b, c), teniendo tres chances. Si acertaba se llevaba una frutilla de regalo. Si no lo hacía podía volver a jugar. Dichas respuestas eran cuantificadas por un integrante del equipo quien las registraba para insumo de la investigación. Se controlaba no registrar respuestas de participantes que ya habían jugado para que no se duplicaran.

## Marco referencial

### *Los adolescentes y el uso de los celulares*

Se observa que el uso que se hace de esta tecnología no se agota meramente como medio de comunicación sino como posibilidad de interactuar con otros medios como son la música, las imágenes, las redes

sociales, entre otros. El celular, entonces, permite a los adolescentes multiplicidad de usos, desde utilizar herramientas básicas como el despertador y la calculadora, hasta interactuar de forma más compleja con el mundo que los rodea.

Los adolescentes que estudiamos pertenecen a una época en la que lo tecnológico cumple un rol fundamental, siendo considerados “nativos digitales”. En este contexto, el celular pasa a ser parte integrante e identitaria de la vida de los y las adolescentes, siendo protagonista en diversos contextos y situaciones en las que estos se insertan en su quehacer cotidiano. Es así que se confieren diversas formas de relacionamiento entre ellos que exceden el encuentro cara a cara, posibilitando otras formas de comunicación y de compartir e intercambiar información de diversa índole. Todo ellos sin importar el lugar físico donde se encuentren.

Teniendo en cuenta estos aspectos relacionados con la incorporación natural e inminente del celular en la vida cotidiana de los adolescentes y jóvenes, Manuel Castells se pregunta *¿existen nuevos modelos de comportamiento y de organización social comunes a varios contextos sociales como consecuencia de su relación con nuevas formas de comunicación multimodal e inalámbrica?* (Castells, 2007, 12)

En este sentido, se ha observado cómo las prácticas comunicacionales de los adolescentes han sufrido modificaciones, en tanto si bien no sustituyen los encuentros cara a cara, permiten una mayor intensidad en el tiempo en que se comunican, un menor control de los adultos en relación a los contenidos de los mensajes y mayor anonimato, lo cual implica animarse a decir algunas cosas que en una situación frontal no se animarían.

Asimismo, se perciben modificaciones en relación al código escrito, ya que si bien con el uso de los mensajes de texto los adolescentes practican más la escritura, han desarrollado un lenguaje propio y abreviado, pero que es claramente decodificado entre los pares. Se construyen formas expresivas que son propias y que contribuyen a crear identidades adolescentes a partir de las condiciones de su época.

En relación a la escritura, Leopoldina Fortunati plantea que el éxito del SMS sorprendió no poco a los expertos porque mostró cómo generaciones resistentes a cualquier forma de comunicación escrita, resultaron estar deseosas de enviar mensajes cortos escritos. Estos jóvenes pasaron por encima de la escritura formal, sujeta a juicio dentro de sus escuelas y carreras, a otro tipo de escritura, a una especie de diálogo escrito, de oralidad escrita. Y porque es escrita en una pequeña pantalla, más concisa. Pasaron de ser reacios a la escritura, al menos a la escritura escolástica, a convertirse en magos del mundo escrito, dentro del límite de los 160 caracteres como máximo. En esos pocos caracteres experimentan con una nueva semántica y sintaxis, el núcleo esencial de las palabras, eliminando las vocales, usando números y signos matemáticos (Fortunati, 2001).

Esta realidad impacta aún más en los contextos como los que aquí se

estudian, ya que la alfabetización y el nivel educativo alcanzado generalmente es muy bajo. En este sentido la incursión en el mundo de la telefonía celular y de las llamadas redes sociales, ha permitido que los adolescentes escasamente escolarizados utilicen la lectoescritura con mayor cotidianeidad.

En el contexto en el que se desarrolla la presente investigación, no es posible dejar de mencionar que los y las adolescentes con quienes tuvimos contacto en su mayoría poseen y utilizan el celular con las características antes mencionadas. Al respecto, y citando a Castells, Assad y Pascual (2012, p.7) plantean que “el teléfono celular que en las sociedades donde los niveles de ingreso per cápita lo permiten, es de consumo individual, en algunas comunidades de países empobrecidos, suele ser el único medio de comunicación compartido por todos los integrantes del grupo”. Las encuestas aplicadas a lo largo del Proyecto abordaron la disponibilidad y características del uso que hacen del celular nuestros jóvenes considerando la potencialidad que esta tecnología presenta como canal para la transmisión de información. De ese relevamiento surge un primer dato interesante: sólo 4 de los 50 entrevistados dicen no tener celular. De los 46 que disponen de uno, 3 utilizan el del padre o madre.

De los que tienen celular, 16 (la tercera parte del total) tienen Internet en su celular. Es levemente mayor el intercambio de SMS con familiares y amigos que para hablar telefónicamente. Amén de que nuestros números coinciden con estudios realizados en otras zonas del mundo, es interesante rescatar la visión que tienen los informantes calificados sobre la relación de los jóvenes con esta tecnología: el celular tiene más presencia que el PC en sus vidas, están “afiliados al aparatito”.

### ***Los adolescentes y lo lúdico***

En cuanto a la actividad lúdica desarrollada en la Feria, la respuesta del público fue excelente y tanto jóvenes como adultos se acercaron a jugar. En este caso también se dio que no todos se acercaban por el premio sino por el simple hecho de participar y jugar; incluso se invitaban entre ellos y traían amigos para que jugaran ellos también.

Consideramos que el éxito de la propuesta se debió a que el stand era atractivo para los y las adolescentes que circularon por allí, ya que cada cartel presentaba imágenes coloridas y a su vez cotidianas para ellos, de fácil comprensión. El juego propuesto era sencillo pero implicaba un desafío, y la consigna era clara. Asimismo, la posibilidad de obtener algo a cambio de su participación, en este caso una frutilla, también resultaba llamativo e interesante.

Con respecto a la información recabada podemos afirmar que se mantuvieron las tendencias halladas en las entrevistas que se realizaron a los jóvenes a lo largo del Proyecto. Como ejemplo: de 26 respuestas a la primera pregunta (Uso de Internet), sólo un joven manifestó que buscaba



información. La mayoría -17 jóvenes- respondió que usaba Internet para bajar o escuchar música. En las mencionadas entrevistas la opción de bajar música y videos ocupó el primer lugar en motivos de uso en ambos sexos, seguido de la búsqueda de juegos, y de fotos e imágenes. Esta última opción recabó 8 respuestas positivas en el juego de la Feria.

La red social más utilizada resultó ser Facebook, con 16 respuestas positivas en 23. En las encuestas esto correspondía a un 80%, en el juego a un 70%. Con respecto a lo que se realiza más cuando se ingresa en esta red social, triunfa el chat con 27 respuestas positivas en un total de 37.

El medio más utilizado para comunicarse resultó ser el celular, con 18 respuestas en 29.

### ***Lo lúdico como herramienta de investigación-acción aplicada a adolescentes***

Partimos de la premisa de que “*La investigación debe estar al servicio de la colectividad y buscar resolver sus problemas y necesidades, permitiendo un análisis crítico del proceso y una apropiación por los implicados de sus distintas fases y de sus resultados* (Sabelli, 2006-2008, 4). Las distintas etapas: planificación, acción, observación y reflexión permiten generar instancias de problematización, diagnósticos procesuales, propuestas de cambio a lo que se viene realizando hasta llegar a la aplicación de la propuesta pero no por eso acabar allí sino propender a una evaluación participativa que podría dar lugar a nuevas problematizaciones, diagnósticos y nuevas propuestas.

A la hora de investigar los hechos sociales existen diversos modelos para aproximarse a una misma realidad social. Se parte del paradigma que habla de la concepción del hecho social y los fines que asignamos a nuestra investigación. Los paradigmas que han gravitado intensamente en las ciencias sociales son el cuantitativo y el cualitativo. El primero prevaleció en las ciencias físico-naturales y se extendió hasta considerarse el paradigma científico por excelencia. Sin embargo “la investigación exclusivamente cuantitativa supone una indagación de la realidad social orientada por una visión reduccionista.” (Sagastizábal, 2000, 56) En cambio el paradigma cualitativo trata de superar ese reduccionismo, pues “parte del supuesto básico de la necesidad de comprensión del sentido de la acción social, en el contexto del mundo cotidiano y desde la visión de los participantes.” (Sagastizábal, 2000, 57). Se concibe la realidad social como dinámica y construida en un proceso de interacción que apunta al cambio y mejora social. En este paradigma cualitativo se inserta la investigación-acción.

En la década del 40 hace su aparición de la mano de Kurt Lewis el término investigación-acción en el ámbito de la psicología social. Dicho término intentaba describir una forma de investigación que ligara el enfoque experimental de la ciencia social con programas de acción que respondieran

a los problemas sociales principales de entonces. Es decir, avances teóricos y posibilidad de cambios sociales van de la mano. En la década del 60 esta propuesta es enriquecida desde el campo educativo con los aportes de Lawrence Sthenhouse y en los 80, en Australia, Carr y Kemmis se constituyen en importantes representantes de este movimiento.

Definen a la investigación-acción como una forma de indagación autorreflexiva que emprenden los participantes en situaciones sociales en orden a mejorar la racionalidad de sus propias prácticas, su entendimiento de las mismas y las situaciones dentro de las cuales ellas tienen lugar” (Sagastizábal, 2000, 73)

En definitiva el objetivo está centrado en conocer y comprender un aspecto de la realidad, contextualizado, para obrar sobre el mismo. La búsqueda de datos y la elaboración de hipótesis tienen como finalidad primera el guiar la acción.

Esta forma de intervenir en la realidad no prescinde de las herramientas propias de la investigación cuantitativa, se cuantifica pues es necesario establecer frecuencias y porcentajes que den cuenta de la extensión de la realidad observada.

Se elige la metodología de investigación-acción ya que permite la participación activa y real de los sujetos que componen la muestra, propiciando una mayor interacción entre estos y el equipo de investigadores, lo que posibilita una visión más amplia y completa de la realidad. Esto permite que a la hora de llevar adelante una propuesta, la misma sea más efectiva, ya que parte de las necesidades e intereses detectados y enunciados por los sujetos investigados, en este caso, los adolescentes y jóvenes de la zona 9 de Montevideo.

Se define la implementación de herramientas lúdico-recreativas en la convicción de que se tornan pertinentes a la hora de obtener información y/o difundir servicios destinados a adolescentes y jóvenes, estimulando y promoviendo la participación de los mismos.

Existen diversas concepciones acerca de lo lúdico en general y del juego en particular. En este sentido se encuentran dos vertientes, siendo una de las más importantes la diferenciación entre el juego espontáneo y el juego dirigido. El primero hace referencia a la actitud lúdica de los seres humanos, que surge libre y espontáneamente, y las reglas son generadas desde los individuos que participan. Por otro lado, el juego dirigido implica otro que presenta y lleva adelante una propuesta lúdica determinada. Es aquí donde se pone en juego una intencionalidad previamente definida, se persigue un determinado fin. En este sentido, Enrique Pérez (citado en Bonetti, 1992, 25) plantea que

*el juego libre es una actividad voluntaria, que no busca conscientemente otro resultado que el placer derivado de la*

*propia actividad. El juego dirigido es una actividad social donde los participantes intentan alcanzar determinadas metas, sujetándose a las normas que lo determinan, sugeridas por el educador para lograr sus objetivos.*

En el caso de la presente investigación, se utilizan las propuestas lúdico-recreativas dirigidas, ya que adquieren valor como instrumento de recogida de datos. No por ello se constituyen en un elemento negativo ni manipulador. *“La denominación de instrumental no conlleva un tinte peyorativo sino que la valorización de lo recreativo se construye en referencia a elementos externos a lo propiamente recreativo. Estos elementos externos son los que legitiman la importancia de este fenómeno.”* (Machado citado en Fernández, 2004, 11)

Por último, en el marco de las actividades lúdicas desarrolladas en esta oportunidad, se observa claramente la intencionalidad subyacente en la misma: buscar mediante una participación activa que hace énfasis en el disfrute y la comunicación de los jóvenes y adolescentes, obtener información necesaria para desarrollar un producto final dirigido a ellos, lo cual va a permitir una mayor apropiación e involucramiento con el mismo. Asimismo, se buscó dar mayor visibilidad a la investigación entre los mediadores que integran las instituciones donde se inserta el proyecto.

## **Conclusiones**

El proyecto en el que se insertan las propuestas descritas tiene como sustento una visión integral del quehacer universitario: investigación, enseñanza y extensión están indisolublemente unidas y es esta unión la que permite *una bidireccionalidad enriquecedora entre la academia y la sociedad*. En nuestro caso, el optar por el camino de la investigación-acción permite una reflexión permanente y continua sobre la realidad abordada, no solo observándola desde fuera sino transformándola desde adentro haciendo partícipe de ese cambio a la comunidad involucrada.

Los ámbitos en los que esa discusión podría darse deberían escapar a lo institucionalmente establecido como centros de estudio o bibliotecas escolares o liceales pues en el caso de gran parte de los jóvenes “estudiados” no es su ámbito “natural” pues muchas veces se encuentran desplazados de los espacios educativos tradicionales. Recurrir a centros aglutinantes barriales como Casas jóvenes, Oratorios o Espacios Adolescentes de Policlínicas barriales o, como en este caso, participar de instancias de encuentro e intercambio generadas por la comunidad, son un medio para acercarnos a un espectro más amplio de jóvenes de la zona, más allá de su “institucionalización”.

A través de la realización de este tipo de actividades, es posible interactuar de forma más cercana y participativa con adolescentes y jóvenes, con lo cual, lo lúdico-recreativo se torna una herramienta metodológica

válida a la hora de llevar adelante una investigación acción que tenga como objeto de estudio a esta población, y que busque generar determinados resultados y propuestas dirigidas a ellos.

## Referencias bibliográficas

ASAAD, Claudio; PASCUAL, Carlos (2012). *Las redes escondidas: visibilidad y control en el uso del celular en la escuela*. [en línea]. Ponencia presentada a ALAIC 2012 : XI Congreso Latinoamericano de Investigadores de la Comunicación, Montevideo, Uruguay, mayo 2012.

<<http://alaic2012.comunicacion.edu.uy>> [Consultado: 16/8/2012].

BONETTI, Juan Pablo (1992). *Juegos, cultura y...* Montevideo: Eppal.

CASTELLS, Manuel (2007). *Comunicación móvil y sociedad. Una perspectiva global*. Madrid: Fundación Telefónica.

CEVALLOS, María del Carmen (2009). *Jóvenes y celulares: las razones de su uso y abuso*. [en línea]. Universidad de las Américas.

<<http://www.ciespal.net/ciespal/images/docu/produccionacademica/Informe%20celulares.pdf>>. [Consulta : 16/8/2012]

FERNÁNDEZ, Ana Gabriela (2004) *¿Para qué mundo estamos jugando?* Montevideo: Punto y Raya.

FORTUNATI, Leopoldina. (2001) El teléfono celular entre la oralidad y la escritura.[en línea]. *Revista Dixit*. Universidad Católica del Uruguay, N° 4: 32 -41, oct. 2007. <<http://revistadixit.ucu.edu.uy>> [Consultado: 16/8/2012]

SABELLI, Martha. (2006-2008). La investigación en las ciencias bibliotecológicas y de información en Uruguay: construyendo una concepción integradora de la investigación, la enseñanza y la extensión universitaria. [en línea]. En: *Informatio*, N° 11/13: 1-21. <[http://www.eubca.edu.uy/sections/informatio/files/11\\_13/07\\_la\\_investigacion\\_en\\_las\\_ciencias\\_bibliotecologicas\\_y\\_de\\_informacion\\_en\\_uruguay.pdf](http://www.eubca.edu.uy/sections/informatio/files/11_13/07_la_investigacion_en_las_ciencias_bibliotecologicas_y_de_informacion_en_uruguay.pdf)> [Consultado: 16/8/2012]

SAGASTIZÁBAL, M.A. (2002). *La investigación-acción como estrategia de cambio en las organizaciones: cómo investigar en las instituciones educativas*. Buenos Aires: La Crujía.

VIDART, Daniel (1995). *El juego y la condición humana: notas para una antropología de la libertad en la necesidad*. Montevideo: Ediciones de la Banda Oriental.