

MÚLTIPLES REALIDADES: UNA COMPRENSIÓN DESDE LAS SUBJETIVIDADES EN
LAS RELACIONES, COMUNICACIONES, EMOCIONES Y CORPORALIDADES EN LA
SEGUNDA INFANCIA

ADRIANA ALEXANDRA CHALA VELÁSQUEZ
NATALIA FERNANDA PEÑA GARZÓN
YESICA LORENA TRUJILLO SÁNCHEZ

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
PSICOLOGÍA
BOGOTÁ D.C - COLOMBIA
2015

MÚLTIPLES REALIDADES: UNA COMPRENSIÓN DESDE LAS SUBJETIVIDADES EN
LAS RELACIONES, COMUNICACIONES, EMOCIONES Y CORPORALIDADES EN LA
SEGUNDA INFANCIA

ADRIANA ALEXANDRA CHALA VELÁSQUEZ
NATALIA FERNANDA PEÑA GARZÓN
YESICA LORENA TRUJILLO SÁNCHEZ

Trabajo de grado para obtener el título de Psicólogas

ASESOR

Ps. Mg. NÉSTOR MARIO NOREÑA NOREÑA

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
PSICOLOGÍA
BOGOTÁ D.C - COLOMBIA
2015

*A Él, por impulsarme cada día y enseñarme el valor del esfuerzo.
A ellos, por formar y construir lo que hoy tengo, mis queridos viejos.
A ustedes, por quienes son, mi amada familia.*

Yesica Trujillo

*A esas estrellas que iluminan los pasos en mi vida.
A esos seres que estuvieron guiando mi camino,
caminando conmigo y me vieron levantar.*

Natalia Peña

*A Dios por la fortaleza.
A mis padres por el apoyo constante.
A mis hermanos y amigos por la compañía.
A Julián por el amor.*

Adriana Chala

AGRADECIMIENTOS

Al agradecer es conmovedor, reflexionar y recordar cada una de las vivencias y experiencias a lo largo de nuestra carrera, se recuerdan cada una de las emociones que emergieron, las alegrías compartidas con cada una de las personas que han estado presentes en la construcción de nuestro camino.

Queremos agradecer a Dios, que nos ha acompañado en cada de los instantes de nuestra vida, permitiéndonos continuar aun cuando nos sentimos sin energía, a nuestras familias de quienes recibimos su apoyo, fuerza y amor constante permitiéndonos desplegar nuestra imaginación y haciendo realidad nuestros sueños, otorgando alas a nuestro nuevo viaje.

A nuestros seres queridos y aquellas personas quienes aportaron nuevos impulsos, no solo en esta investigación, sino a lo largo de nuestra carrera, ellos al igual que nosotras no sabían que podían encontrarse al iniciar este nuevo rumbo, y hoy que está a una corta distancia de culminarse, logramos consolidar amistades y relaciones, comprendiendo no la final de la etapa, ya que lo importante no era la meta, sino cada una de las experiencias vividas durante este trayecto.

Un especial agradecimiento a los niños y niñas que hicieron posible la realización de esta investigación, puesto que nos permitieron compartir con ellos y ellas, en nuevos espacios, trasladándonos y permitiéndonos rememorar vivencias de nuestra infancia, recordando que nunca se es tan viejo para imaginar, jugar y ser niño.

*“La vida no es la que uno vivió,
sino la que uno recuerda,
y como la recuerda para contarla”*

GABO

CONTENIDO

RESUMEN.....	8
ABSTRACT.....	9
CAPÍTULO 1	
1. 1. Justificación.....	10
1. 2. Planteamiento del problema.....	12
1. 3. Objetivos.....	14
1. 3. 1. Objetivo general.....	14
1. 3. 2. Objetivos específicos.....	14
CAPÍTULO 2	
2. 1. MARCOS DE REFERENCIA.....	15
2. 1. 1. ANTECEDENTES BIBLIOGRÁFICOS.....	15
2. 1. 2. MARCO CONCEPTUAL.....	33
2. 1. 2. 1. Cultura.....	33
2. 1. 2. 2. Psicología social.....	35
2. 1. 2. 3. Múltiples realidades.....	37
2. 1. 2. 4. Subjetividades.....	44
2. 1. 2. 5. Significados.....	48
2. 1. 2.6. Relaciones.....	50
2. 1. 2. 7. Emociones.....	54
2. 1. 2. 8. Lenguaje.....	58
2. 1. 2. 8. 1. Comunicación.....	60
2. 1. 2. 8. 2. Narrativas.....	63
2. 1. 2. 9. Corporalidades.....	65
2. 1. 2. 10. Ciberespacio-territorialidad.....	69
2. 1. 2. 11. Ciclo vital.....	72

2. 1. 2. 11. 1. Segunda infancia.....	73
2. 1. 2. 11. 1. 1. La infancia desde lo social.....	74
2. 1. 2. 11. 1. 2. Globalización de la infancia.....	76
2. 1. 2. 12. El juego.....	76
2. 1. 3. MARCO EPISTEMOLÓGICO.....	80
2. 1. 3. 1. Sentido Fenomenológico- Hermenéutico.....	81
2. 1. 4. METÓDICA.....	83
2. 1. 4. 1. Investigación cualitativa.....	83
2. 1. 4. 2. Método: Etnometodología.....	84
2. 1. 4. 3. Estrategias.....	87
2. 1. 4. 3. 1. Juego: Torre Jungle.....	87
2. 1. 4. 3. 2. Juego: Colaborativo.....	94
2. 1. 4. 3. 3. Videojuegos.....	95
2. 1. 4. 3. 4. Construcción de narrativas.....	95
2. 1. 4. 3. 5. Historia –Dibujo.....	95
2. 1. 4. 3. 6. Relato y cuerpo.....	97
2. 1. 4. 3. 7. Relato y texturas.....	99
2. 1. 4. 3. 8. Audio libro.....	100
2. 1. 4. 4. Actores.....	100
2. 1. 4. 5. Contexto.....	101

CAPÍTULO 3

3. 1. PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.....	101
3. 1. 1. Procesamiento y análisis de información.....	102
3. 2. RESULTADOS.....	104
3. 3. DISCUSIÓN.....	107
3. 3. CONCLUSIONES Y RECMENDACIONES.....	134
REFERENCIAS.....	139

ÍNDICES DE TABLAS O ILUSTRACIONES

Tabla 1. Lista de antecedentes bibliográficos retomados.....	31
Tabla 2. Matriz de resultados de la categoría emociones.....	105
Tabla 3. Matriz de resultados de la categoría comunicaciones.....	105
Tabla 4. Matriz de resultados de la categoría relaciones.....	106
Tabla 5. Matriz de resultados de la categoría corporalidades.....	106
Figura 1. Juego de la Torre Jungle.....	88

RESUMEN

El presente proyecto de grado tiene como interés el indagar sobre las múltiples realidades, dando una comprensión de las relaciones, subjetividades, corporalidades y emociones que se dan en la segunda infancia.

Así pues se averigua sobre las construcciones de las relaciones que se presentan en las realidades virtuales con los niños y niñas, buscando identificar las vivencias que son construidas entorno a las múltiples realidades por medio de las narrativas que permite la exploración de las estructuras mentales y las experiencias, que dan cuenta de los significados y las subjetividades que se presentan por medio de la realidad virtual.

Siendo las realidades virtuales, el espacio en el que se crean las vivencias que llevan al cuerpo a relacionarse con un ciberespacio el cual contiene un territorio que no posee límites, ni fronteras de tiempo y espacio. En donde el cuerpo se virtualiza y transforma su experiencia hacia otros sentidos. Entendiendo el cuerpo, no como un objeto, sino como un sujeto simbólico, subjetivo, vivencial y experiencial, que se relaciona con su entorno por medio de la corporalidad, la cual se expresa en diversos sentidos, como es la virtualidad. De esta manera la relación de estas realidades permite la manifestación de la emoción.

La investigación está planteada desde una mirada cualitativa, ya que ésta permite comprender los significados, conocimientos e interpretaciones en un marco social en el cual están inmersos los participantes.

Haciendo uso del método etnometodológico en el cual se implementan estrategias como los videojuegos, juego fáctico, entrevistas semiestructuradas, que permitieron la comprensión de las relaciones, subjetividades y corporalidades, como categorías centrales de la investigación. Así mismo se emplearon historias, libros, cuentos, dibujos y pinturas que propiciaron un espacio para el despliegue de la imaginación intencionada desde diferentes aspectos de la narrativa.

Palabras clave: múltiples realidades, segunda infancia, subjetividad, relaciones, corporalidad y emociones.

ABSTRACT

This graduation project has the purpose to inquire about multiple realities, through the understanding of the relationships, subjectivities, corporalities and emotions that occur in later childhood.

This way (thus) it will inquire into the building of relationships that happen in virtual reality to children, trying to identify the experiences that are built around multiple realities through the narratives which allows the exploration of mental structures and experiences which will show the meanings and subjectivities that arise in the virtual reality.

Being the virtual realities, the space where the experiences that lead to the body to interact with a cyberspace which contains a territory that has no limits or boundaries of time and space created. Wherein the body virtualized itself and transforms its experience to other senses. Understanding the body, not as an object but as a subject, symbolic, subjective, existential and experiential, which interact with its environment through corporeality, which is expressed in various ways, such as virtuality. Therefore the relationship between these realities allows the expression of emotion.

The research is raised from a qualitative look, as this allows us to understand the meanings, knowledge and interpretations in the social framework in which the Participants are involved.

Using ethno-methodological method were implemented strategies like video games, game factual, semi-structured interviews, which allowed the understanding of the relationships, subjectivities and corporalities as central categories of the research. Likewise were used stories, books, tale, drawings and paintings which created a space for the deployment of intentional imagination in different aspects of the narrative.

Keywords: multiple realities, second childhood, subjectivity, relationships, corporeality and emotions.

CAPÍTULO 1

*“La mente que se abre a una nueva idea,
jamás volverá a su tamaño original”*

Albert Einstein

1. 1. Justificación

La humanidad, posee como característica fundamental la constante transformación y desarrollo, su estilo de supervivencia y curiosidad han permitido que se presente la tendencia de propender por el mejoramiento de las situaciones actuales, es así como la tecnología es un elemento que siempre ha estado presente en los seres humanos comprendiendo que esta no puede ser relacionada solo con los elementos tecnológicos virtuales, puesto que desde las mismas herramientas primitivas que servían para la caza, la agricultura, al igual que los carruajes, carros, aviones, además de los inicios de los medios de comunicación, en el que el telégrafo, que fue reemplazado por el teléfono, y este a su vez sustituido por los celulares o teléfonos móviles y teniendo en cuenta, de igual forma el posterior el surgimiento de internet, se comprenden los intentos por la generación de cercanía no solo de las relaciones, sino además de la inmediatez de las comunicaciones.

Los estudios que se han generado hasta el momento, retoman los elementos descritos con anterioridad, enfocándose en la población juvenil y centrándose en torno a los eventos que se presentan en redes sociales como el Facebook, la presente investigación pretende dar un giro al aludir a estos aspectos desde la comprensión de las vivencias en la construcción de realidades, con una implicación en la interpretación de las relaciones que se presentan entre los niños y niñas que se encuentran en la segunda infancia y las realidades virtuales, teniendo en cuenta la subjetividad como metaproblema, además de las relaciones, la corporalidad y el lenguaje como conceptos emergentes de la representación de la realidad virtual, desde una dimensión digital e imaginativa.

Al comprender que las realidades virtuales no solo se presentan desde lo digital, haciendo uso de elementos tecnológicos como cascos, guantes, teclados, pantallas de computador, entre otros, sino que además se tienen en cuenta aquellas capacidades inherentes en los seres humanos como lo son: los procesos oníricos, los discursos, la configuración de historias e incluso la misma imaginación. Por lo cual se busca visibilizar que la realidad virtual no se presenta como un elemento novedoso, ya que siempre ha estado presente en la existencia humana, en una constante relación con la realidad de la vida cotidiana, retomando dos elementos fundamentales como son el aquí y el ahora, que harán alusión al cuerpo y la temporalidad (Berger & Luckmann, 2001).

De tal forma, se propende por hacer partícipe a una población distinta de las que se han convocado en diversos estudios expuestos en los antecedentes, captando la atención de una población que se encuentra en la segunda infancia, puesto que cada vez más niños y niñas han sido sumergidos dentro de la relación sujeto-realidad virtual digital, haciendo este contacto cada vez más jóvenes, en ocasiones realizando este primer acercamiento con sus padres, ya que muchos de ellos hacen uso de este tipo de aparatos tecnológicos, así les enseñan poco a poco a los niños y niñas a usar diferentes medios, que se trazan de forma transversal en las vivencias construidas en relación con el medio que los rodea hacia una subjetividad de esta, hacia los limitantes de su realidad, al ser puesta sobre la mesa por los cambios emergentes de estas realidades, como el entender las significaciones, narraciones, comunicaciones e interpretaciones de una realidad en los videojuegos o la imaginación.

Es por ende que al abordar la investigación desde esta etapa del ciclo vital, se puede comprender desde una nueva población los significados que se presentan al relacionarse dentro de las múltiples realidades, e incluso grados de las mismas como lo indica Echeverría (2001), dentro de los que retoman, el cuerpo intrínseco de la persona, el contexto donde el sujeto se despliega y las realidades virtuales, así se obtienen nuevas construcciones narrativas, que generan que en esta investigación se puedan comprender las vivencias, además de las formas de subjetivación, los significados, la corporalidad, emocionalidad y relaciones que se presentan dependiendo de la edad, lo cual podría variar en las distintas etapas del ciclo vital. Aportando a la construcción del conocimiento desde la academia.

Así, esta búsqueda investigativa permitirá conocer acerca de la multiplicidad de realidades en las que los niños y niñas se sumergen y vivencian, por lo que se tendrá en cuenta la realidad de la vida cotidiana y la realidad virtual en la que se encuentran la imaginación y aspectos concernientes a la realidad virtual digital, haciendo uso del método etnometodológico y de estrategias novedosas que surgen dentro del núcleo de la construcción investigativa que permitan un acercamiento efectivo al actuar con la población participante.

1. 2. Planteamiento del problema

El mundo actual se desarrolla a grandes velocidades, teniendo en cuenta la forma en que se configuran las realidades en los seres humanos, presentándose además de forma inmersa en cada contexto de despliegue personal, es así, como las realidades se identifican a través de las diversas relaciones que se configuran desde las interacciones con el contexto hacia un yo y hacia un otro u otros, que hacen parte de la cotidianidad humana desde espacios divergentes, los cuales comprenden lo público, social, personal e íntimo.

Con respecto a lo anterior, se comprende desde lo observado en la sociedad la presencia de múltiples realidades, en las que se consolida no solo la realidad desde lo natural, sino además desde la virtualidad, por lo que el reconocer cuáles son estas múltiples realidades permitirá identificar la complejidad de las vivencias, experiencias y dinámicas sociales, que surgen en la interacción entre personas.

Por tal razón, surgen diversos cuestionamientos acerca de estas interacciones a partir de algunos elementos que hacen parte de los sujetos, tales como ¿por qué las investigaciones relacionadas con la tecnología presente en la actualidad, se enfocan en las redes sociales y los jóvenes?, ¿acaso el único contacto que tienen las personas con las nuevas tecnologías es por medio de las redes sociales?, ¿acaso solo existe una realidad virtual?, ¿cómo se transforman las dinámicas relacionales en torno a las realidades virtuales?, ¿qué se dice acerca de las construcciones narrativas en niños de 7 a 13 años?, ¿qué tipo de narrativas están presentando los niños dentro de las dinámicas virtuales?, ¿cómo se están configurando estas narrativas en la

realidades virtuales?, entre otras que permitirán el desarrollo de una estructura, puesto que la complejidad del ser humano permite recoger diversos elementos que al ser retomados y algunos posteriormente descartados, otorgan sentido a la investigación.

Teniendo en cuenta lo anteriormente indicado y partiendo de la comprensión de las problemáticas emergentes dentro del contexto de la sociedad actual, además de los interrogantes propuestos desde una perspectiva que retoma las ciencias sociales, a partir de la comprensión de la psicología y retomando las estructuras de significación, relación, interpretación y subjetivación, surge como pregunta de investigación ¿cómo se vivencian desde las subjetividades en las relaciones, corporalidades y comunicaciones algunas de las múltiples realidades que construye un grupo de niños y niñas en la segunda infancia?, teniendo en cuenta que los niños y niñas en la actualidad se encuentran inmersos en contextos en donde construyen sus vivencias de acuerdo a las realidades en las que se hallan, siendo estas realidades múltiples y complejas a través de la significancia de la realidad.

Es así, como no solo se tendrán en cuenta las vivencias que construyen los niños y niñas en la cotidianidad de la realidad desde lo natural, sino que además se propenda por tener en cuenta las que surgen desde la virtualidad, haciendo uso de elementos tecnológicos que hacen parte de la vida cotidiana de las personas, concibiendo su presencia en diversos espacios en los que desde los niños y niñas hasta los adultos, están en contacto, teniendo así en sus propias casas, computadoras, teléfonos inteligente, tablets, consolas de videojuegos, entre otros objetos que propician la relación entre las personas y la realidad virtual digital, sin embargo, esta no es la única realidad existente puesto que el abarcador mundo de las realidades virtuales, comprende los espacios conversacionales, en los que las narraciones, construcción de historias, discursos, la imaginación, los sueños, las proyecciones de los cines 3D, entre otras, son realidades que se distinguen de la realidad de la vida cotidiana.

1. 3. Objetivos

1. 3. 1. Objetivo general

Comprender las vivencias desde las subjetividades en las relaciones, corporalidades, comunicaciones y emociones en algunas las múltiples realidades que construye un grupo de niños en la segunda infancia.

1. 3. 2. Objetivos específicos

- Describir la construcción de las relaciones y emocionalidades que se presentan en la realidad de la vida cotidiana y las realidades virtuales desde los juegos y narrativas de las experiencias que surgen en un grupo de niños y niñas de la segunda infancia.
- Identificar las comunicaciones que se construyen en contextos particulares de algunas de las múltiples realidades en un grupo de niños y niñas en la segunda infancia.
- Comprender las expresiones de la corporalidad en torno a las experiencias de diversas realidades en un grupo de niños y niñas en la segunda infancia.

CAPÍTULO 2

*“La imaginación es el lápiz con el que
el niño pinta sus mejores aventuras”*

Anónimo

2. 1. MARCOS DE REFERENCIA

2. 1. 1. ANTECEDENTES

De acuerdo a lo planteado por Sabino (1992), acerca del aprovechamiento de los textos, los cuales brindan ya sea conocimiento e información o aporten forma en una investigación y clarificación, puesto que estos no dan una solución al problema, pues tan solo son una herramienta que facilita, si se hace un uso adecuado de la información que en los textos se presentan, la oportunidad al investigador de seleccionar, analizar y desarrollar las maneras más adecuadas y útiles para su investigación.

Así, el marco de referencia es una herramienta útil de textos, que permite el tener en cuenta qué tipos de investigación se han realizado, qué tipo de metodología y herramientas de análisis se han empleado; de manera puntual otorga una perspectiva acerca de aquellas investigaciones que buscan una comprensión de los contenidos e importancia de las temáticas y problemas que se propone el o los investigadores, por lo tanto propende por el carácter único de la problemática, contenido y desarrollo de la misma.

Teniendo en cuenta lo anterior se clasificaron y retomaron textos de investigaciones científicas, en el que se presenta de manera detallada rasgos de aquellos componentes referentes a la temática de la investigación presentada en este documento, por lo tanto se tienen en cuenta aspectos investigativos como cibercultura, infancia, TIC, subjetividad, narrativa, videojuegos, entre otros indicadores que manifiestan el objetivo investigativo.

Investigaciones sobre cibercultura

Jóvenes e identidad en el ciberespacio, es un escrito de Sergio Alejandro Balardini del año 2000, en el que se da a conocer la investigación realizada por medio de una “aproximación etnográfica”, en la que se llevaron a cabo observaciones de los grupos sociales y sus comportamientos, al ingresar en chats, responder cuestionarios online o ingresar a los cibercafés, para así, posteriormente registrar una descripción escrita de lo observado, los participantes eran personas de 14 a 20 años, tal y como lo expresa el autor, esta es una “investigación exploratoria” en la que se exponen las diferencias entre los adultos y jóvenes que hacen uso del internet y espacios virtuales, por lo que según el autor los adultos usarían el internet más para búsqueda de información, mientras que los “adolescentes”, lo encontrarán más como un espacio en el que su aparente búsqueda e interés por la formación de nuevos vínculos y relaciones sociales, los lleve a conformar “comunidades virtuales (cibertribus)”, dentro de las que son partícipes activos haciendo uso de estos chats y espacios de mensajería instantánea.

En esta misma línea, acerca de la influencia de las nuevas tecnologías en los jóvenes y niños se retoma una investigación desarrollada por Francisco García García y María Jesús Rosado Millán (2011), titulado *Conductas sociocomunicativas de los nativos digitales y los jóvenes en la web 2.0*, en la que se realiza un estudio sobre las percepciones que tienen los nativos digitales y los jóvenes en relación a los comportamiento y relación con la web 2.0, conformaron tres grupos de discusión con nativos digitales e inmigrantes digitales de diferentes edades, frente al uso de internet y medios de acceso en los cuales los resultados fueron utilizados para la realización de una encuesta para los jóvenes de la población en general.

En el desarrollo de la encuesta y los conversatorios se establecen algunas conclusiones sobre la relación de la web 2.0 y las nuevas generaciones como la facilidad de acceso a las nuevas tecnologías de información, la seguridad en el uso de TIC, accesibilidad a otras partes del mundo, diversión y ocio, acceso a música, videos o películas y redes sociales en que los menores prefieren aspectos hacia el ocio y diversión como juegos virtuales y los jóvenes hacia redes sociales y música.

En relación con lo anterior, la cibercultura desarrolla aspectos inherentes en el ser humano y el impacto que se refleja en las dinámicas de las personas por lo tanto, la importancia de la tecnologías emergentes del siglo XXI como lo son los dispositivos electrónicos y los mecanismos de las mismas como lo es el internet, siendo fuente fundamental de análisis e indagación en la investigación, por lo tanto se presentan investigaciones relacionadas con este tema para dar un mayor acercamiento a la temática propuesta.

Investigaciones sobre TIC y nuevas tecnologías

Al igual que las anteriores investigaciones, *los niños y las familias frente a las tecnologías de la información y las comunidades (tics)*, es un estudio realizado por Fernando Iriarte Diazgranados (2007) enfocado en el análisis de los posibles efectos, tanto favorables como desfavorables que podrían presentarse en la vida de los niños y niñas con relación al uso de las (TICS), además de tener presente el papel de la familia en la propensión del uso de estas herramientas tecnológicas de forma beneficiosa. Asimismo, el estudio presenta el resultado obtenido sobre el impacto de las (TICS) en países de España y Colombia, encuentra una influencia en los niños de Colombia y España hacia la red global o ciberespacio en aumento cada año, incrementando en los jóvenes el uso de celulares, chat, juegos interactivos, entre otros y en los niños el uso del computador y consolas de juegos o videojuegos en línea (internet).

Se realizó una revisión documental de diferentes investigaciones con diversas nacionalidades acerca de temáticas relacionadas con el uso de las (TICS). Como resultado de la investigación identificaron diferentes juegos y plataformas interactivas en las cuales los niños y sus familias interactúan haciendo uso de la red global, concluyendo que el uso de las (TICS) brindan herramientas positivas y recreativas para los niños y jóvenes, teniendo en cuenta que debe conocerse y saber interactuar en esta red global, teniendo presente la seguridad y vigilancia de los niños al usarse como un avance en la educación.

De modo idéntico, a lo realizado por Fernando Diazgranados; Xabier Bringué Sala, Charo Sadaba Chalezquer y Alejandro Artopoulos (2014), llevan a cabo una investigación acerca

de la *generación interactiva en la Argentina: niños y jóvenes ante las pantallas*, sobre las prácticas cotidianas y valoración de la PC, Internet, la TV, el celular y los videojuegos de la “generación interactiva”, desde el corte cuantitativo, con una población de niños de primaria y secundaria entre los 6 a 18 años. En la investigación se diseñaron dos cuestionarios, los cuales se implementaron en dos grupos de diferentes edades: un grupo de niños de 6 a 9 años y otro de 10 a 18 años. En donde se quería dar cuenta de cómo las nuevas tecnologías son trascendentes en la vida de los niños y jóvenes. Dando como conclusión cuatro categorías sustentables.

Una de las categorías de conclusión fue el acceso y hábitos de uso de las nuevas tecnologías, en la que dio cuenta a los videojuegos como uno de los principales medios que los niños de 6 a 9 años utilizan cotidianamente, ya que permiten la búsqueda del entretenimiento y la construcción de la percepción del mundo por medio de los videojuegos, y experiencias lúdicas simuladas. El estudio también arrojó como resultado las preferencias en uso de plataformas para jugar videojuegos, la PC, como el dispositivo más popular para los juegos.

Así mismo, *¿Nuevas tecnologías de la información y la comunicación o nuevas tecnologías de relación? Niños, jóvenes y cultura digital*, es una investigación realizada por Adriana Gil, Joel Feliu, Isabel Rivero y Eva Patricia Gil (2003), en la que se parte de las diferencias culturales de los investigadores cuando eran jóvenes y de la juventud de la época actual, en esta se busca dar cuenta de lo que sucederá con estas nuevas generaciones relacionadas con las máquinas, cuestionando sobre la posibilidad de ser un daño o quizás un beneficio esta relación hombre-máquina, además del tipo de ciudadanos que serán los jóvenes que no ven las nuevas tecnologías como ajenas sino como parte integrante de sí mismos, hacia aspectos colaborativos y cooperativos en espacios comunes como en los cibercafés.

Por medio del método etnográfico, se exploraron los procesos que se llevan a cabo en los locales de conexión a internet, encontrándose algunas formas de apropiación de estos espacios por parte de los jóvenes, comprendiendo como en lugar de aislarse socialmente, los jóvenes por medio del uso de las tecnologías van haciendo parte de una nueva práctica relacional, en construcción de nuevas prácticas de relación por lo tanto con nuevos ciudadanos.

Por lo que se refiere a las nuevas tecnologías y las TIC es claro que se presenta dinámica entre estas y el sujeto y se desarrollan interacciones que son como referentes de las problemáticas de la sociedad, se puede señalar entonces la importancia de investigaciones que dan pautas acerca de las tecnologías y la complejidad del sujeto en torno a la realidad.

Investigaciones sobre subjetividad

Subjetividades, ciudadanías y tecnologías digitales es una investigación realizada por Andrés Fonseca y Roció Rueda 2012, la cual, al igual que las investigaciones que se han expuesto anteriormente, presenta como interés el acercamiento con las nuevas tecnologías y la comprensión del establecimiento de las relaciones e interacciones con las personas, además de comprender cómo este espacio cibercultural hace parte de una sociedad contemporánea en la que se presentan tecnologías digitales. El estudio se realizó desde una metodología cualitativa centrada en la etnografía, desarrollándose a partir de seis experiencias en Colombia, las cuales fueron retomadas por haber sido realizadas con jóvenes, pero sobre todo por su riqueza en las apuestas culturales, políticas y sociales, desde una postura crítica, en donde se muestran las conexiones en red de los participantes y el seguimiento de los diferentes espacios que se construyen en red, los investigadores concluyen que las prácticas sociales y las tecnologías digitales se establecen como conexiones cotidianas que conforman las subjetividades individuales y colectivas.

Nuevas subjetividades infantiles y medios audiovisuales de comunicación es una investigación de Jaime Andrés Picaron y Cristian Jesús Palmar 2010, en que se destaca la subjetividad construida desde los medios de comunicación y explora las representaciones que se constituyen las nuevas subjetividades infantiles por medio del cine que dan cuenta de estas representaciones. Se desarrollaron entrevistas y grupos focales de grupos de funcionarios, académicos y padres de familia desde el marco cualitativo explorando los sentidos de cada actor entorno a la temática de nuevas subjetividades de la infancia de acuerdo a las tecnologías y las pantallas, centrándose en la transformación por medio de ellas.

Dando como resultado que los niños no coinciden con las representaciones construidas en la sociedad moderna, evaluándose la inocencia y la ingenuidad, adjudicándose estos cambios al papel de los medios de comunicación y las tecnologías, relacionadas con las pantallas, centrándose en el cine. Debido a que se percibe la eliminación de la frontera entre lo real y lo virtual, a causa de los contenidos que los niños perciben en la pantalla. Creando nuevas subjetividades a través de la imagen, las tecnologías y las formas de vivir el cuerpo y situarse en espacio y tiempo.

El artículo de *construcción de identidad y subjetividad en los jóvenes a través de las redes sociales virtuales* de Melisa García Naranjo 2013, consta de la construcción de identidad y subjetividad por medio de redes sociales, tales como Facebook, siendo una investigación cualitativa en la que se realizó un estudio de caso de jóvenes universitarios que se encontraban vinculados a la red social de Facebook.

Se implementó la recolección de datos que permitió manifestar las representaciones de identidad y subjetividad por medio de redes sociales desde la tecnografía. Encontrándose que los sujetos (estudiantes) dentro de la red social Facebook, adquiere este medio social para tener un espacio en cual pueden plasmar su subjetividad, por medio de publicaciones, las cuales son modificadas por sí mismo y publicadas al interés de un “Otro”.

Esta investigación brinda una perspectiva frente a uno de los aspectos de la realidad virtual desde las redes sociales, en donde se reflejan las relaciones de las personas en la transición singular con la red virtual, dando espacios hacia el interés de jóvenes y llegar a la infancia y sus configuraciones subjetivas.

De igual forma, se evidencia en la investigación realizada por Juan Carlos Amador 2012, en su artículo *Infancias, subjetividades y cibercultura: neo-política y experiencias de sí*, la revisión de los resultados de la investigación de *infancias y cibercultura una aproximación de los procesos de sublativo*, en la que se realiza un análisis a población heterogénea de niños y niñas en Bogotá, sobre las *subjetivación, sobre la inquietud de las subjetividades en los niños*. Siendo un artículo de corte cualitativo en el que se exploran las formas y procesos de

subjetivación en la cibercultura con la red social de Facebook. Se tienen en cuenta aspectos como: las formas de socialización en diversos escenarios, la incorporación de repertorios comunicativos que se refleja la expresión de sentimientos, emociones y deseos en los niños, y la apropiación y reapropiación con los medios virtuales.

Se realizó una observación en el contexto virtual a niños y niñas empleando además narraciones durante las prácticas en Facebook, teniendo en cuenta: los usos espontáneos por medio de los sujetos en su cotidianidad; y prácticas mediadas por los investigadores para la producción de hipertextos, a través de apropiación y reapropiación de medios de la cibercultura. En la que se denota que los niños presentaban diversas motivaciones en las prácticas comunicativas de Facebook, y algunos manifestaron presión al vincularse a la red social de Facebook y debido a esto se identificaron fenómenos que dan cuenta a nuevas subjetividades.

Por otra parte, aunque siguiendo en la misma línea, se expone: *Nuevas tecnologías: análisis de nuevos lazos de solidaridad, modos de sociabilidad y subjetividad en el marco de la interrelación a través de los juegos online*, de Martín Gendler (2012), una investigación que analiza los lazos, relaciones, vínculos y comunicaciones, además, de las representaciones sociales y simbólicas que se establecieron entre los usuarios argentinos de un juego MMORTS (Arcadium) o juego de estrategia multijugador realizado en tiempo real por medio del navegador, para lo cual se dispusieron de entrevistas semi-estructuradas en las que se abordaron temáticas como los vínculos sociales presentes dentro y fuera del juego, cambios de su subjetividades, motivos de permanencia, entre otras. Además se realizó un trabajo de campo que se presentaba de forma compleja, puesto que no se estudiaba una ciudad o comunidad aborígen como lo expresa el autor, sino que se presentaba en espacios de la vida cotidiana de la persona que investigaba.

Se evidencio que el juego requiere de cantidades de tiempo amplias para su desarrollo, por lo que los participantes generan grandes vínculos en relación a la pertenencia y filiación con el grupo con quien comparte un objetivo, puesto que realizar conformación de alianzas, se debe trabajar en conjunto y además cumplir un rol determinado dentro de esta, generando una identidad característica la cual se va determinando por el grupo o por los roles que cumplen los

jugadores dentro de este, lo que implica que se haga un uso frecuente del juego para conseguir el cumplimiento de las metas y se propicien en ocasiones encuentros cara a cara, convocados de forma masiva por los jugadores, logrando además, presentarse en distintos espacios de la vida cotidiana, puesto que al ser el PC el medio por el que se sumergen en esta comunidad, los jugadores no se abstraen de su vida cotidiana o sus responsabilidades, sino que en su trabajo, casa o lugares de esparcimiento pueden acceder a este espacio virtual.

De esta manera se reflejan los diferentes espacios que se manifiestan en la red entre los cuales se encuentran los videojuegos, que no solo se manejan online sino además, en espacios interactivos con consolas o contenido tecnológico digital, por tal se requiere información que aporte un modo de explicar las relaciones entre la tecnología, niños y los videojuegos.

Investigaciones sobre la interacción en los videojuegos

Las comunidades virtuales Xbox: Interacción y consolidación de sociabilidad en el ciberespacio, la investigación realizada por Juan Andrés Nadruz (2010), explora los diferentes comportamientos y expresiones frente a espacios socializadores de una comunidad de Xbox en Uruguay, enfocado hacia la construcción de significado de los participantes, hacia la interacción e identidad; la cual realizó entrevistas semiestructuradas por medio de chat on-line a miembros de la comunidad que comprenden edades entre los 14 y 35 años de edad, limitándose a sólo el territorio nacional Uruguayo, los resultados que encuentran resaltan la identificación de un territorio en el espacio virtual, la comunidad virtual Xbox establece fronteras donde la interacción se limita a canales virtuales, en los cuales los escenarios cartográficos hacia los territorios de un espacio virtual para dar cuenta de las interacciones relacionales y participaciones en estos espacios no trascienden lo virtual y se limita al usuario- juego.

Así mismo, *efectos secundarios tras el uso de realidad virtual inmersiva en un videojuego* es una investigación realizada por Belén Guerrero Cuevas y Luis Valero Aguayo 2013, acerca de los efectos que han generado la realidad virtual y los videojuegos en los que miraron aspectos como la percepción, coordinación, equilibrio y ansiedad, realizaron la investigación con 120 personas de ambos sexos divididas en cuatro grupos, el primero de control

y tres experimentales tras un juego en el que se les informó de los posibles efectos en el juego al por lo que no era prudente realizarse con personas con hipertensión, condiciones cardíacas, diabetes o vértigo, este es un experimento bajo una perspectiva de investigación cuantitativa con población adulta, utilizando diferentes test de ansiedad y cuestionarios de percepción subjetiva en el análisis acerca de los juegos, utilizaron cascos de imagen virtual en un juego de aventuras y diferentes gráficas e imágenes en que el jugador recorre los lugares, en periodos de juego entre una a cinco horas.

Encontrándose en esta investigación, a modo de conclusión que el grupo de control no tuvo ningún efecto sobre los juego ya que fue expuesto a una hora de juego, de manera contraria los tres grupos experimentales que fueron expuestos a cinco horas de juego se vieron afectados en equilibrio del organismo, ansiedad pero entre mayor duración en el juego mayor adaptación a esa ansiedad, aumenta la ansiedad en mujeres tras las pruebas de percepción subjetiva hacia las tecnologías en una realidad virtual.

De igual forma, el artículo titulado: *Publicidad y juegos digitales en el cotidiano de niños españoles y brasileños: un análisis de la recepción infantil*, es un estudio elaborado por Pâmela Saunders Uchôa-Craveiro y José Riverson Araújo Cysne Ríos (2013), realizado como su mismo título lo indica con niños y niñas de 9 a 11 años, brasileños y españoles, habitantes de las ciudades de Fortaleza y Pentevedra. Aunque no se evidencia de forma explícita el tipo de la presente investigación, si se da cuenta de la metodología en la que se hizo uso de entrevistas semi-estructuradas, llevadas a cabo en tres reuniones en las que participaron un total de 49 niños y niñas de los dos países, en ellas se presentó un diálogo espontáneo que permitió la libertad de expresión y surgimiento de elementos subjetivos presentes en las respuestas del tema abordado. Las reuniones tuvieron una duración de una hora y media, en la que se les realizaron distintas preguntas a los niños y niñas para comprender su relación con los juegos digitales y los anuncios publicitarios que allí se presentan mientras jugaban en páginas web.

El estudio mostró que a pesar de la distancia geográfica entre Brasil y España, los niños y niñas se encuentran conectados por la forma en la que navegan en internet, aportando discursos similares en las dos culturas que visualizan el crecimiento en la cultura infantil, además de su

pensamiento crítico, logrando indicar lo que les guste y lo que no, en relación con la publicidad en los juegos, y aportando ideas de cómo podrían las empresas llegar realmente a ellos, teniendo en cuenta lo relatado por los infantes en las dinámicas de la investigación, en los que se evidencian grandes similitudes en los discursos, siendo considerados como exponentes de la representación de la realidad y la comunicación que se despliega en su cultura.

A diferencia de la investigación anteriormente expuesta, *Síntesis y avance del proyecto videojuegos, psicología y educación*, es un estudio realizado por Diana Fernández (2009), en el que se tuvo en cuenta el ámbito de los videojuegos, la psicología y educación, con la finalidad de realizar aportes distintos a las clasificaciones tradicionales acerca de los juegos, presentes en el mercado, por lo que se realizaron herramientas que facilitaran la comprensión de las interacciones de los participantes, la resolución de problemas en grupos virtuales, la posible transmisión a otros espacios de no juego. Por tanto, haciendo uso de una investigación de tipo exploratorio, se construyó una encuesta semiabierta que se presenta a los participantes con anterioridad a la fase de observación de ellos jugando. Además, se construyeron *grillas*, en las que se registraron los elementos observados, ubicándolos en distintos ítems, teniendo en cuenta los grupos en los que se dividieron los participantes; grupo A: constituido por usuarios de 5 a 11 años, grupo B: comprendido por participantes de 12 a 17 años y finalmente el grupo C: estuvo constituido por usuarios de 17 a 25 años.

Dentro de la investigación se identificó que los videojuegos propenden por el despliegue y desarrollo de habilidades cognitivas y emotivas de los participantes; cerca de los 17 años los sujetos presentan ciertas distinciones, ya que algunos se consideran como jugadores al afirmar que juegan o sus intereses se orientan a otros elementos en la web como las redes sociales. Asimismo, estas interacciones permiten el desarrollo de los sujetos y la virtualidad, en que los procesos de aprendizaje y educación se encuentran en la cooperación, el lenguaje, roles, el papel del videojuego y las dinámicas grupales.

De igual forma, el artículo denominado, *Videojuegos ¿tecnologías lúdicas, tecnologías del aprendizaje?* es una investigación realizada por Carlos Neri, Diana Concepción Fernández Zalazar, María Gabriela Schiavello, Mara Vanina Osés, Raúl Damián, Silvana Paz y Mariano

Acciardi (2007), acerca de la utilidad de los diferentes videojuegos como parte de un aprendizaje en el que se reflejan aspectos de colaboración, participación y recursos compartidos, basados en teorías epistemológicas y psicológicas para el desarrollo de videojuegos como parte importantes en los aprendizajes en los niños y jóvenes, obtuvieron grupos para este ejercicio en etapas preoperatorios, operatorio concreto, jóvenes con narrativas sobre videojuegos y jugadores de red en las cuales brindaron aspectos de cooperación y colaborativos.

Dentro de la investigación concluyen la importancia de utilizar fundamentos epistemológicos y psicológicos hacia los beneficios de los videojuegos en las diferentes etapas de los niños y jóvenes obteniendo diferentes habilidades de acuerdo a los diferentes juegos con animación infantil, narrativas en la exploración de imágenes objetos e identificación de gráficas y por último en grupos de mayor edad identificación del yo y del trabajo de un yo en un nosotros, con finalidad de utilización de los resultados en los diferentes videojuegos en un manual didáctico para los docentes y adquisición de elementos psicoepistemológicos por medio del videojuego.

La importancia de las anteriores investigaciones dan acercamientos sobre la intencionalidad de la investigación realizada en este documento, esto permite ahora la intención de entender estas dinámicas relacionadas con la tecnología, los videojuegos y los sujetos, teniendo en cuenta ahora, la narrativa como forma de interacción de estas y reflejar como se muestra estas relaciones.

Investigaciones sobre narrativas

Por otro lado, aunque continuando en esta misma línea, *Construcción del yo narrador en los mundos virtuales*, la investigación que realizan Laura Patricia Ayala San miguel y Ximena Cárdenas Acevedo (2009), aborda la comprensión y el comunicar las subjetividades que se encuentran en el yo narrado y en los mundos virtuales, por medio de la etnografía virtual, el uso de categorías como pautas de crianza, interacción, yo, autocreación y simbolización, además de personajes de web (avatares), las interacciones del sujeto hacia el internet en los mundos virtuales, entre otros.

Para el desarrollo de esta investigación identificó a un grupo focal en el cual se creó un grupo online en Facebook, obteniendo como resultado de la investigación en los encuentros de los discursos intersubjetivos de los participantes, como factor que entrelaza la investigación las categorías inductiva como tipos de narrativas, sistema de creencias, valores, pautas de interacción, el yo en la web, anonimato en la web y universos simbólicos las que realizan los ejes transversales para esas construcciones subjetivas, en la interacción y del cibernauta.

Finalmente, concluye la investigación acerca de los entramados en que los mundo virtuales se desarrollan hacia la comprensión epistemológica entre el sujeto y su entorno es decir socio-constructivista la cual hacia el sujeto y la realidad dejando el continuo acontecer del yo entro lo individual y los social en estos mundos virtuales que coexisten y cohesionan.

En la investigación de *Videojuegos y virtualidad narrativa* de Francisco García García (2006), se cuestiona sobre si ¿existe narrativa en los videojuegos?, dando explicación desde el texto, los juegos, las interacciones entre el jugador, personaje y estos manejan una reivindicación del narrador. Indagando desde una metodología teórica y epistemológica en esta parte se indaga acerca de las concepciones de realidad, virtualidad, subjetividad, objetividad el ser y la forma en que interactúan los actores como el autor lo expresa así se muestran diferentes perspectivas en la narración de los videojuegos, las cuales se manifiestan en la interacción con el juego, la virtual y la realidad, teniendo que el autor menciona que el mismo juego es una narración ya que se maneja unas reglas, lenguajes y acciones relacionales entre el actor y el juego.

Concluyendo que no todos los videojuegos generan una narración, en el marco de poder crear relatos en torno al juego para construir una narración, ya que algunos videojuegos están diseñados para ser implícitos en sus jugadas, teniendo estrategias y competencias definidas. La virtualidad permite que se genere modos de ser en lo que se puede crear formas posibles, gracias a la potenciación, actualización dada por la virtualidad. La virtualidad, genera una interactividad intrínseca que en el sujeto que juego y el jugador, permitiendo crear realidades que genere la construcción de narraciones y así efectuar las jugadas de los jugadores, siendo la narración la que sustentan el inicio, la duración y la clausura del videojuego por medio de la virtualidad.

La investigación realizada por Iván Rodríguez Pascual en (2006), sobre *Infancia y nuevas tecnologías: un análisis del discurso sobre la sociedad de la información y los niños* es acerca del alcance de las nuevas tecnologías en la población infantil en la influencia de los aparatos electrónicos y las dinámicas relacionales entre en la infancia, se evidenciaron aumento en el uso de la red digital en menores de 18 años a partir del año 2003 hasta el 2007, habrán sido aproximadamente de un millón por año en el uso de las red digital esto obedece al aumento de equipos tecnológicos más accesibles como computadores portátiles, telefonía móvil, tablets, videojuegos, el investigador resalta estos avances como parte del desarrollo de la tecnología.

Sin embargo, se resalta la importancia del uso adecuado, que hace referencia a la manera en que los niños acceden a los medios electrónicos frente a sus intereses y los discursos de los adultos, que tiene sus propias búsquedas y gustos frente a estas y teniendo en cuenta la encuesta realizada de la investigación la mayoría de los intereses por parte de los niños se centran el ocio y trabajos escolares, por ello estos nuevos accesos para los niños en la que se debe hacer un acompañamiento sobre los aspectos a tener en cuenta en el uso de la red, es decir que los equipos tengan acceso a internet puede ser beneficioso o contraproducente el uso de estas al no tener una capacitación tanto los padres como sus hijos, concluye la importancia de las representaciones y narraciones hechas por los niños al dar una voz sobre las percepciones que tienen acerca de las nuevas tecnologías, que se refiere a los ordenadores personales de acceso en los hogares y los teléfonos móviles que implica otro medio de acercamiento, es por ello que refiere la importancia del no transgredir estas percepciones por discursos de los padres y adultos.

Por otra parte, dentro del proceso de selección e indagaciones que propenden hacia acercamientos de la pregunta de investigación de este documento se muestran investigaciones que reflejan aspectos diferentes de los anteriormente presentados, en cambio expresan factores patológicos o poco funcionales en las personas que según estos artículos los videojuegos son precursores de problemáticas sociales e individuales.

Es así como la investigación realizada por Mariano Chóliz y Clara Marco (2011), denominada *Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia*, tuvo

como participantes a 621 niñas, niños y adolescentes con edades entre los 10 y 16 años, en estado de escolarización pertenecientes a 12 colegios de Valencia. Para el desarrollo del estudio se emplearon autoinformes que permitían conocer el uso y las problemáticas que se presenta las maneras en que se muestra el uso de manera constante como la dependencia a los videojuegos en esta hacer referencia a las implicaciones que genera según el estudio los videojuegos.

Evidenciándose diferencias entre los niños y las niñas, ya que ellos suelen jugar mucho más tiempo y con mayor frecuencia en comparación con ellas; los hombres suelen jugar videojuegos con contenidos, deportivos, de carreras y violentos, mientras que las chicas prefieren los videojuegos en los que se presentan componentes educativos, sociales, afectivos y algunos de acción. Presentándose además, una mayor problemática por parte de los hombres en relación con la adicción a los videojuegos.

Así mismo, la investigación de Miguel Vallejos y Walter Capa 2010, titulada *Videojuegos: adicción y factores predictores*, presenta la forma en la que relacionan la funcionalidad familiar y estilos de interacción con la adicción a los videojuegos, además de analizar las consecuencias que esta adicción produce en la agresividad, rendimiento académico y asertividad, para ellos participaron 4954 niños y niñas entre los 11 y 18 años, de seis colegios de Lima. Se llevó a cabo un diseño no-experimental de tipo correlacional, haciendo uso de herramientas como una ficha sociodemográfica, la Escala para problemas de adicción a videojuegos y la lista de chequeo conductual de estilos interactivos, obteniendo como resultado que cerca del 85% de los participantes hacen uso de los videojuegos, aunque sean los hombres quienes más lo utilicen, se encontró además que al ser la agresividad mayor y la asertividad menor, el rendimiento académico se presenta bajo, relacionándose con el mayor o menor uso de videojuegos.

Investigación sobre emoción

La investigación de Ana María Raad (2004), titulada *Comunidad Emocional, Comunidad Virtual: Estudios sobre las Relaciones Mediadas por Internet*. Tuvo como finalidad el estudio de las relaciones al interior de una comunidad en un espacio virtual de un grupo de jóvenes chilenos

fanáticos de una serie de televisión. Realizada desde una metodología antropológica que cuenta con herramientas virtuales que dieron cuenta escenarios virtuales por medio del desarrollo. Permitiendo explorar el desarrollo de la relación de los integrantes entorno a los espacios físicos y virtuales simultáneamente. Obteniéndose como conclusión una reflexión de la participación de la emoción, siendo un agente influyente en la participación en la comunidades de fanáticos, en donde sus emociones de participar en la comunidad sobresale en los objetivos formales de la organización del grupo, que a su vez reflejan, cómo las emociones el eje que desarrolla la comunidad virtual, movilizandando la creación de vínculos virtuales.

Para finalizar las 21 investigaciones retoman aquellos aspectos que se toman en cuenta dentro esta investigación, ya que estas contienen aquellos aspectos que reflejan contenidos de las nuevas tecnologías, las narrativas, la niñez y aquellos rasgos que se relacionan entre sí como lo es comprendido por medio de la subjetividad, al tener en cuenta lo anterior es importante mencionar también aquellas investigaciones que reflejan aspectos patológicos ya que estos dan oportunidad de identificar la intención de la investigación al reflejar las tendencias de la investigar acerca de las realidad virtual digital, niñez, emoción y subjetividad hacia el comprender estas vivencias.

Tabla 1

Lista de antecedentes bibliográficos retomados

Nº	Año	Título	Autor
1	2000	Jóvenes e identidad en el ciberespacio	Sergio Alejandro Balavolini
2	2011	Conductas sociocomunicativas de los nativos digitales y los jóvenes en la web 2.0	Francisco García García y María Jesús Rosado Millán
3	2007	Los niños y las familias frente a las tecnologías de la información y las comunidades (tics)	Fernando Iriarte Diazgranados
4	2010	Generación interactiva en la argentina. Niños y jóvenes ante las pantallas	Xabier Bringué Sala
5	2003	¿Nuevas tecnologías de la información y la comunicación o nuevas tecnologías de relación?; niños, jóvenes y cultura digital	Adriana Gil, Joel Feliu, Isabel Rivero y Eva Patricia Gil
6	2012	Subjetividades, ciudadanías y tecnologías digitales	Andrés Fonseca y Rocío Rueda
7	2010	Nuevas subjetividades infantiles y medios audiovisuales de comunicación	Jaime Andrés Picaron y Cristian Jesús Palmar
8	2013	Construcción y subjetividad en los jóvenes a través de las redes	Melisa García Naranjo

		sociales virtuales	
9	2012	Infancias, subjetividades y cibercultura: neo-política y experiencias de sí	Juan Carlos Amador
10	2012	Nuevas tecnologías: análisis de nuevos lazos de solidaridad, modos de sociabilidad y subjetividad en el marco de la interrelación a través de los juegos online	Martin Gengler
11	2010	Las comunidades virtuales Xbox: interacción y consolidación de sociabilidad en el ciberespacio	Juan Andrés Nadruz
12	2013	Efectos secundarios tras el uso de realidad virtual inmersiva en un videojuego	Belén Guerrero Cuevas y Luis Valero Aguayo
13	2013	Publicidad y juegos digitales en el cotidiano de los niños españoles y brasileños: un análisis de la recepción infantil.	Pâmela Saunders Uchôa-Craveiro y José Riverson Araújo Cysne Ríos
14	2009	Síntesis y avance del proyecto videojuegos, psicología y educación.	Diana Fernández
15	2007	Videojuegos? tecnologías lúdicas, tecnologías del aprendizaje	Carlos Neri, Diana Fernández Zalazar, María Gabriela Schiavello, Mara

			Vanina Oses, Raul Damian, Silvana Paz y Mariano Acciardi
16	2009	Construcción del yo narrador en los mundos virtuales.	Laura Patricia Ayala San Miguel y Ximena Cárdenas Acevedo
17	2006	Videojuegos y virtualidad narrativa.	Francisco García García
18	2006	Infancia y nuevas tecnologías: un análisis del discurso sobre la sociedad de la información y los niños	Iván Rodríguez Pascual
19	2011	Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia	Mariano Chóliz y Clara Marco
20	2010	Videojuegos: adicción y factores predictores	Miguel Vallejos y Walter Capa
21	2004	Comunidad Emocional, Comunidad Virtual: Estudios sobre las Relaciones Mediadas por Internet	Ana María Raad

2. 1. 2. MARCO CONCEPTUAL

2. 1. 2. 1. Cultura

Hacia una descripción interpretativa de la cultura, es menester referirse a ella de acuerdo con lo propuesto por Bruner (2006), en la que se tiene en cuenta la concepción humana incluyendo la realidad social, en torno a cómo deberían ser los seres humanos al interactuar con otros como fuente de desarrollo, en una continua interacción en estados de lo público y compartido, en cómo se adapta el sujeto dependiendo de constructos compartidos y significados, por ende requiere de unas formas de discurso para generar estructuras de interacción en una serie de creencias, intenciones, compromisos o deseos que implican una configuración subjetiva que se interioriza desde un lenguaje con la finalidad de una realidad psíquica que signifique lo que experimenta en un o su contexto.

Teniendo en cuenta lo anterior, el saber qué es la cultura, implica investigarla y entenderla como punto de partida de disciplinas como la antropología, psicología, antropología entre otras ciencias sociales. Taylor (s.f), mencionado por Geertz (2003), define la cultura en once características por ejemplo: “el modo total de vida de un pueblo”, “el grado social que el individuo adquiere en un grupo”, “una manera de pensar, sentir y creer” o definiciones como “una conducta aprendida” y “un precipitado de la historia” el autor indica que hacia la cultura no se deben tener definiciones como verdaderas, puesto que estas están en un continuo planteamiento y adquieren un grado de importancia frente lo que es cultura, él expone la importancia de considerar a la cultura no como una ciencia experimental en busca de leyes sino una ciencia interpretativa que busca significaciones.

De acuerdo con el autor mencionado con antelación, el abordaje de cultura no es tan sencillo como seria al entrar en una definición como se ha tomado en cuenta por otros teóricos y científicos, al entrar en una definición es centrarse en una parte de la cultura, en parte de un conocimiento o parte de un pensamiento.

Estas nociones acerca de la cultura para el autor son interpretaciones que hacen parte de reflexiones sobre los acontecimientos, el generar pensamientos de manera deliberada, alguien en particular, transmitir un mensaje, establecer un código socialmente establecido, lo cual se determina como una descripción espejo o reflejo (Geertz, 2003).

Definir el objeto de la etnografía en una jerarquía estratificada de estructuras significativas atendiendo a las que producen reciben e interpretan las comunicaciones como un guiño y sus múltiples posibilidades de una expresión cultural, la cual da una descripción explicativa de interpretaciones, es decir una hermenéutica de la realidad; el análisis se encuentra en desentrañar las estructuras de significación, el entender los códigos establecidos en el campo social y los alcances de este, partiendo de lo expuesto por el autor anteriormente abordado.

Para desentrañar estas significaciones se deberá realizar una interpretación de las interpretaciones, esquemas de relaciones socioeconómicas y el lenguaje usado en estas significaciones, por ello el autor retoma formas para las estructuras conceptuales superpuestas o complejas y al ser humano, es decir la acción simbólica como el habla, estas contienen un significado, el cual pierde sentido al comprender la cultura como una conducta evidenciada o una estructura de la mente; la cultura otorga una realidad que se encuentra en el entendimiento y el espíritu de las persona.

De acuerdo con lo anterior, la cultura va más allá de una estructura de códigos socialmente establecidos de una sociedad, trascender esos espacios a la misma esencia humana al encontrar maneras diversas y trascendentales para cada persona en que la cultura recibe y explora los significados de la búsqueda de la interpretación humana.

Desde esta forma se crean diferentes interpretaciones que según Geertz (2003), la cultura se estructura desde una significación socialmente establecida en virtud de las personas hacia un entendimiento de estas en un proceso del conocimiento desde un sistema de interacción de signos, dentro de un contexto donde se presentan los acontecimientos; esto hace que la falta de significación afecta la capacidad de comprender una acción.

La experiencia humana, es una fuente inagotable de la representaciones de la vida cotidiana o realidad, en la cual las personas buscamos explicaciones que den cuenta de esa realidad y que en esas mismas interacciones el mediador es el propio cuerpo, aquel que representa el puente hacia la comprensión de los diferentes elementos que dan significación a esa experiencia y que definen los espacios que determinan la conceptualización de cultura.

2. 1. 2. 2. Psicología social

Al reflexionar acerca de la psicología como ciencia, suele traerse a mención, el imaginario que se ha estructurado en torno a esta disciplina, en el que concibe que esta se encarga del estudio de los procesos relacionados con el sujeto y la psique, sin embargo, se debe tener en cuenta que una ciencia como esta, tan abarcadora, va mucho más allá, puesto que se deben considerar sus distintas ramificaciones y variaciones considerando los diversos campos y paradigmas desde donde se ubica, presentándose de tal forma la psicología social, la cual puede asumirse como una disciplina que rompe con tal imaginario. Pueden encontrarse una serie de definiciones acerca del quehacer de la psicología social, que abarca desde los pensamientos y comportamientos de las personas en situaciones sociales específicas hasta comprenderse como una ciencia que se encarga de las diferencias entre la sociedad y quienes se desarrollan en ella (Ibáñez, et al., 2011).

La psicología social, ha sido definida por Allport (1954), como se citó en Hogg y Haro (2010), como “la investigación científica de cómo influye la presencia real, imaginada o implícita de los otros en los pensamientos, sentimientos y conductas” (p. 4) de las personas, es así como la conducta será tomada de forma abarcadora incluyendo las acciones que pueden ser observables, además de lo que se dice, escribe y comunica, por medio del lenguaje corporal. De igual forma se tendrán en cuenta los pensamientos, sentimientos, objetivos, creencias, entre otros elementos que no pueden ser perceptibles por sí mismos, pero pueden ser inferidos por medio de los comportamientos.

De acuerdo con los autores expuestos con antelación, la psicología social propende abordar, las formas en las que las personas son “afectadas” por otras, bien sea de manera física,

imaginada o implícita. Por lo que no solo se presentaran las interacciones de forma directa, sino que también se podrán anticipar las situaciones o las normativas que se han configurado en cada persona socialmente, estas serán de suma importancia para la psicología social.

Frente a este tema, Ibáñez et al. (2011), indica que la psicología social propenderá por el estudio acerca del *cómo* los procesos sociales y culturales, conforman y determinan a los fenómenos psicológicos, de tal forma, han sido abarcadoras las temáticas que se han desarrollado desde este objetivo, identificándose en sus comienzos el abordaje de temáticas relacionadas con los instintos sociales, fenómenos colectivos, imitación y la sugestión; transformándose posteriormente para resaltar la violencia, agresión social, conformidad y obediencia, los procesos de normalización y socialización, entre otros. Surgiendo al mismo tiempo una constante reflexión por parte de teóricos e investigadores acerca de “la aplicabilidad y posibilidad de intervenir en los problemas sociales”. (p. 53)

Es posible comprender, desde lo propuesto por la psicología social, como lo indica el autor expuesto con antelación, que aunque cada persona posee particularidades, comparte de igual forma diversas características con las comunidades que han surgido en la sociedad y a la cual de una u otra forma pertenece, bien sea por que nació o porque las circunstancias de la vida propiciaron que se dirigiera a allí, comprendiéndose como surgen dentro de las sociedades, las formas de ser y las creencias de cada persona, partiendo de las dinámicas que se construyen en comunidad, así, se comprende la íntima relación que se presenta entre lo psicológico y lo social, en la comprensión de aquella diferenciación social que se presenta dentro de la misma sociedad, generando una compleja comprensión acerca de la forma en la que se presenta esta íntima relación, teniendo en cuenta además que los conocimientos y fenómenos psicológicos conformados son pasajeros y versátiles, puesto que se transforman tal y como surgen, a partir de prácticas determinadas.

Así mismo, tal y como se pretende en la presente investigación, la psicología social propende por la construcción de las respuestas, en lugar de hallarlas o encontrarlas, puesto que no puede aseverarse que sean totalmente objetivas y definitivas, por el contrario estas se transformaran, dependiendo de elementos relevantes como el contexto, la cultura y la época en la

que se presente. Por lo que aunque se reconoce que el ser humano presenta elementos biológicos y cognitivos que serán abordados por la psicología, de igual forma se encuentra sumergido en un sinfín de relaciones sociales que establece a diario, por lo que surge además, la sociología, disciplina que estudia aquellos fenómenos sociales, ubicándose de tal forma a la psicología social en la intersección de estas dos disciplinas, como lo son la psicología y la sociología (Ibáñez, et al., 2011).

Conviene de esta forma, como lo indica el autor ya mencionado, comprender como los eventos o situaciones sociales cobran especial importancia en la psicología, sin embargo, algunos teóricos, se han cuestionado acerca de la concebir de forma separada estas dos disciplinas; atribuyendo además, una creciente relevancia al lenguaje en el desarrollo del ser humano, lo que ha generado una difuminación entre aquella separación entre lo social y lo psicológico. Al comprender el lenguaje se identifica su característica principal, puesto que “*es eminentemente social*”, además de presentarse como un elemento constitutivo y emergente dentro de cultura, en la que los sujetos se desarrollan. Así pues, el lenguaje posibilitara el conocimiento y construcción de las categorías que son menesteres para la configuración de la “percepción del mundo”, la estructuración de la afectividad y emocionalidad, establecer relaciones con otros, recordando de igual forma, que el lenguaje no es solo un elemento que se exprese desde lo verbal, sino que además se presentará de forma constante desde la corporalidad.

Será por tanto por medio del lenguaje, como se comuniquen y consoliden aquellos significados que se han construido mediante la socialización, pero además, el comunicar permitirá dar a conocer “la representación subjetiva” (Moscovici, 1986, p. 415), que es configurada por los sujetos acerca del mundo en el que viven y las dinámicas que en él se desarrollan.

2. 1. 2. 3. Múltiples realidades

Al referirse a la realidad virtual, es menester, abordar los conceptos de forma independiente facilitando la comprensión de la temática a desarrollar. De tal forma, se

esclarecerán, los conceptos de lo real, la realidad y lo virtual, así como el de la imaginación que se encuentra íntimamente relacionado con estos conceptos.

Lo real, es en sí complejo, en su definición, presentándose una multiplicidad de significados para este concepto, a lo largo de la historia. Afirmándose, por Tovar (2003) quien retoma a De la Torre (2000), que lo real, no sostiene una significación general, ya que presenta diversidad de maneras de comprenderlo, partiendo de las bases filosóficas en las que se sustenta el sujeto que lo aborda. Es así como retomando a Berger y Luckmann (2001), se asevera que “lo que es “real” para un monje del Tíbet puede no ser “real” para un hombre de negocios norteamericano” (p. 15). Reconociendo que lo real se encuentra mediado por los conocimientos que surgen dentro de las relaciones que se presentan en lo social.

Continuando en esta misma línea y partiendo de lo referido por Berger y Luckmann (2001); se considera el concepto de realidad, comprendiendo que la realidad puede ser definida como la capacidad que poseen los elementos que son ajenos a la voluntad humana, es decir, tal y como lo exponen los autores, son aquellos fenómenos que no se puede hacer que desaparezcan. De tal manera, será relevante el comprender lo que las personas conciben como *realidad* en su cotidianidad.

La realidad de la vida cotidiana, tal y como lo indican los autores mencionados, será comprendida de forma abarcadora en lo que se conoce como realidad, organizándose en el *aquí* y el *ahora*, teniendo en cuenta el cuerpo (aquí) y la temporalidad (ahora), presentándose además, intersubjetivamente, al ser un espacio en el que se participa constantemente con otros, compartiendo rutinas que se van solidificando como propias de la vida cotidiana. La intersubjetividad será crucial en la diferenciación que se establece entre la realidad y las demás realidades de las que se pueden tener conciencia, como en el mundo onírico, en el que la realidad se presenta de forma individual y no colectiva como en la vida cotidiana.

De tal forma, por medio de la conciencia, se pueden discernir las múltiples realidades que conforman el mundo, sin embargo, estas realidades se evidencian sumergidas dentro una realidad abarcadora caracterizada por significados y experiencias delimitadas, presentándose estas realidades como espacios que se encuentran coartados de significados, siendo envueltas por completo por la realidad abarcadora, por así denominarla, permitiendo el retorno por parte de la

conciencia a esta realidad, como se vislumbra entre la realidad de la vida cotidiana y el mundo virtual, ya sea en niños o adultos (Berger & Luckmann, 2001).

De la misma manera, Echeverría (2001), más que centrarse en la dualidad entre lo real y lo irreal, entre lo objetivo y lo subjetivo, propone el comprender la existencia de distintos “grados de realidad”, aunque no solo de realidad, sino además diversos grados de irrealidad, objetividad e incluso de subjetividad; temática la cual, será, precisamente la que fomente la concepción de las tecnologías de la realidad virtual o realidad virtual digital, como se comprenderá en la presente investigación y los mundo virtuales, como grados de realidad.

Para comprender los grados de realidad, este autor, se remite a la biología, exponiendo que para cada persona no hay nada más real que su propio cuerpo, el cual haría parte del primer entorno de desarrollo del ser humano. El segundo entorno, está compuesto por los elementos que se encuentran en el entorno en el que la persona se desenvuelve, en este, será relevante la realidad social, la cual surge de las distintas construcciones y desarrollos de la humanidad. El tercero, se relacionará con las realidades virtuales digitales, provenientes del uso de las TIC, puesto que tal y como lo afirma el autor, las personas se encuentran en constante relación con esta realidad, haciendo alusión a los medios de comunicación, a las conversaciones telefónicas o por chat, que no dejan de ser reales aunque no se presenten de forma física.

Al mismo tiempo, el autor, definirá la existencia de “*pluralidad de realidades*”, partiendo de las distintas percepciones que tienen las diversas personas alrededor del mundo sobre la realidad y el mundo que les rodea, a su vez; la realidad al no ser reducida a lo material o sustancial, puede permitir que tanto las ideas como los productos de la imaginación puedan presentarse con cierto grado de realidad, lo que permite que puedan extenderse hacia la realidad social, finalmente, las realidades subjetivas, son reconocidas como realidades, puesto que aunque sean reales tan solo para la persona y el entorno que le rodea, estas han tenido efectos en ellos, los cuales han sido vivenciados verdaderamente (Echeverría, 2001).

Es así, como el autor indica que los sueños, se reconocen como un tipo de realidad virtual “clásica”, comprendiéndose que los elementos contenidos en el sueño son una realidad mental

que es vivenciada como una realidad subjetiva para la persona que sueña, y además puede ser transmitida a la realidad social cuando este es narrado a otros, sin descartar la emocionalidad que genera teniendo en cuenta su contenido, al igual que ocurre con los elementos provenientes de la imaginación.

Teniendo, en cuenta lo anteriormente descrito, es menester, definir lo que se comprende por virtual, al comprender que se encuentra íntimamente relacionado no solo con las realidades expuestas sino además con la misma imaginación.

Así pues, de acuerdo con Kaufmann (1996) quien retoma a Lévy (1995), lo virtual es considerado como aquello que no existe en hecho o en acto, pero se presenta en potencia, diferenciación cualitativa expuesta por Deleuze (s.f); la cual indica que lo virtual se encuentra en constante proceso de creación, problematización y actualización, lo cual se ha extrapolado a entornos digitales, como lo indican (Rozo & Peña, 2012). Diferenciándose de lo posible tal y como el autor lo expone, ya que lo posible se encuentra previamente constituido, sin embargo, carece de existencia, lo virtual por el contrario se trata de un conjunto de problemáticas que hace parte de una situación o evento el cual requiere de disposición o solución a la problemática, considerándose tal proceso como *actualización*.

Teniendo en cuenta lo expuesto por Rozo y Peña (2012) quienes aseveran que Sutherland (1965), da a conocer el mundo virtual como una alternativa, haciendo uso de herramientas tecnológicas para representar el mundo que se conoce como real, lo cual generó la implementación de distintos sistemas que lograran involucrar aún más a los individuos con esta “nueva realidad”. Concibiéndose a los distintos desarrollos dentro de las tecnologías de la información y la comunicación o como son comúnmente denominados TIC, símil de toda producción informática. Encontrándose distintas posiciones al respecto como la de Vanegas (2002) citado en Rozo y Peña (2012), quien afirma que lo virtual con ayuda de las TIC es más que una “simple repetición tecnológica”, convirtiéndose así, en un medio que permite la ampliación de las oportunidades en relación al despliegue fluido de la creatividad que permite la transformación de elementos, sin entrar en reduccionismos entre la informática y lo virtual.

Es así como en la actualidad, se denomina virtualidad a cualquier elemento que se genera en lo que se conoce como *ciberespacio*, relacionándose a la “virtualidad de la tecnología digital”, al concepto de realidad virtual, empleado mucho antes del surgimiento de internet (Ryan, 2004).

Se ha denominado habitualmente como realidad virtual, VR por sus siglas en inglés *Virtual Reality*, a aquellos espacios alegóricos que aparecen por medio de la interacción hombre-máquina, permitiendo la estimulación de los sentidos haciendo uso de hardware y software especializados, que provocan la simulación de la realidad a través de herramientas tecnológicas (Turkle, 1997; Correa, s.f).

La realidad virtual digital puede ser dividida en dos tipos dependiendo del uso del hardware y software que se utilice, en el primer tipo se encontrara la realidad virtual inmersiva, dentro de la que se hace uso de software especializados además, de herramientas tecnológicas como cascos o gafas de realidad virtual, guantes, ratones tridimensionales, sillas con movimiento, entre otros elementos además del ordenador de computadora usado comúnmente (Novák-Marcinčin, 2010).

En el segundo tipo se encuentra la realidad virtual no inmersiva, en el que se hace uso de un software que permite el desarrollo de interacción en tiempo presente, ya sea con otras personas o con personajes de ficción con los que se puede relacionar, haciendo uso únicamente del computador y sus distintas partes (Luengas, Rincón y Galeano, 2010).

Sin embargo, es relevante rescatar como se ha expuesto anteriormente otras formas de realidad virtual, como lo son los sueños y la misma imaginación, la cual haciendo uso de sus componentes creativos y fantásticos, logra configurar realidades alternativas las cuales es capaz de consolidar en la realidad social, siendo además realidades subjetivas con un fuerte componente emocional, que se procederá a desarrollar.

Es menester, por lo tanto, comprender que la relación que sostienen la imaginación y la virtualidad es en sí compleja, por lo cual, partiendo de lo expuesto por Lins (2002), quien retoma a Maldonado (1994), se comprende que la realidad virtual, es un tipo de realidad “simulada” en

la que una persona puede sumergirse en un mundo interactivo haciendo uso de elementos tecnológicos, siendo esta la realidad virtual inmersiva, expuesta anteriormente; en la que es posible “entrar y salir”, sin dificultad, diferenciándose de la imaginación, puesto que ésta, de acuerdo a lo expuesto por el autor invade a los sujetos “sin control volitivo” (p. 4).

Es interesante comprender cómo Lins (2002) propone que las comunidades existentes en su totalidad, son imaginadas puesto que la lingüística como la misma cultura, permean los imaginarios que se construyen de los otros haciendo uso del lenguaje y los sistemas de símbolos que surgen en medio de las relaciones culturales. Es así como retomando a Vigotsky (2003), se asevera que todo aquello que hace parte del mundo artificial, el cual se distingue del natural, puesto que el primero ha sido construido por la mano del ser humano, es producto de la imaginación, ya que como lo da a conocer el autor refiriéndose a lo expuesto por Ribeau, todo lo que ha sido plasmado y concretado, concibiéndose en lo es conocido como realidad, debió antes pasar por la imaginación presentándose unida a los procesos mentales que surgen en la creación.

Así pues, Vigotsky (2003) dando a conocer la relación que se presenta entre la realidad y la imaginación, aborda cuatro maneras que ligan a estos dos conceptos, logrando comprenderlos en una interrelación constante, más que como un conjunto de términos opuestos.

La primera manera en la que se presenta la relación entre la imaginación y la realidad, indica que toda lucubración, es compuesta y surge partiendo de elementos tomados de la realidad, puesto que tal y como lo afirma el autor mencionado con antelación, la imaginación, difícilmente podría crear algo de la nada, sin tener referente alguno, por lo que las fantasías serán comprendidas como modificaciones y transformaciones que se realizan de los elementos encontrados en la realidad.

La segunda manera de relación, comprende que así como es complejo imaginar algo de la nada, es posible imaginar tanto lugares imaginarios como reales, que aún no son conocidos haciendo uso de experiencias similares, o de experiencias expuesta por otros, teniendo en cuenta de tal forma la experiencia social, en la construcción de imaginación y de la realidad, logrando así que puedan consolidarse fantasías que coincidan con lo que se presenta en la realidad,

aportando así importancia a las narraciones de la realidad que realizan otros, lo que permite ampliar la experiencia. Conformándose una relación bidireccional entre la imaginación y la realidad (Vigotsky, 2003).

La tercera manera en la que se relacionan la realidad e imaginación, de acuerdo con este mismo exponente, es la emocionalidad la cual se tendrá en cuenta desde tres leyes concebidas desde la psicología, como lo son *la ley de la doble expresión de los sentimientos*, en la que se comprende que los sentimientos se manifiestan haciendo uso de elementos externos, relacionándose con experiencias, imágenes, pensamientos, además de las reacciones corporales que puedan presentarse.

Por lo que se refiere a la siguiente ley, la *ley del signo emocional común*, se comprende que las emociones influenciarán de cierta forma a la imaginación, es así como tomando elementos de la realidad, la imaginación los relacionará con el estado anímico correspondiente de la persona, por lo que se modificará la lógica tradicional que presentaban estas imágenes, es así como algunos colores, dejan de serlo para entrar a relacionarse, con algunas emociones, encontrándose que el color negro se relaciona con el luto, el azul con la calma, el blanco con la alegría, entre otras asociaciones interminables que podrían realizarse (Vigotsky, 2003).

La tercera ley, se denomina *ley de la representación emocional de la realidad*, en ella, tal y como lo indica el mismo autor, se expone que toda creación y elemento proveniente de la imaginación, comprenden elementos emocionales, ya sea que estos elementos concuerden o no con la realidad, las emociones que se generen por su parte, serán vivenciadas por la persona de forma real. Es así como las ilusiones creadas por la imaginación, en una habitación oscura, generaran emociones de temor que serán realmente vivenciadas por la persona.

Finalmente, la última cualidad en la que se relacionan la imaginación y la realidad, sorprendentemente, propone, que la imaginación es capaz de construir y configurar algo totalmente novedoso, el cual no existe en la experiencia de las personas y que no tiene similitud con cualquier otra que se encuentre en la realidad. Pero, al concretizarse y materializarse en la

realidad, esta nueva creación empieza a existir y pertenecer al mundo real, generando influencia incluso en otros elementos reales e incluso en las mismas personas (Vigotsky, 2003).

De tal forma, se comprende que la realidad, la virtualidad y la imaginación, más que ser tres conceptos opuestos y contrarios entre sí, son un complemento que se encuentra en constante relación, logrando involucrar otros elementos como la emocionalidad, creatividad y fantasía, que hacen parte de diversas realidades compuestas por distintos grados de ellas, aunque siendo a la final, las bases elementales de los entornos en los que se desenvuelve el ser humano.

2. 1. 2. 4. Subjetividades

Partiendo de las representaciones sociales, las cuales retoman las concepciones sociales, en las que para comprender la subjetividad se debe partir de la filosofía acerca de las explicaciones y fenómenos en la modernidad, se centra en la conciencia y el yo, dejando al lenguaje como intérprete, por ello son vitales estas transformaciones de la exploración del pensamiento hacia las subjetividades.

La subjetividad desde lo expuesto por Fernando González Rey, en una entrevista realizada por Álvaro Díaz en el año 2012, se comprende como una concepción nutrida de la evolución de la psicología y la psicología soviética, asumiendo de esta forma la subjetividad desde una perspectiva histórico-cultural, la cual tiene grandes influencias de Vygotsky y Rubinstein, a pesar de que como lo afirma González Rey ellos no hablarán de subjetividad de forma explícita. Asimismo es de destacar que la subjetividad no puede concebirse como una “no objetividad” por el contrario el autor lo expone como “una forma particular de objetividad asociada con los fenómenos humanos”.

González (2008), retoma la filosofía Hegeliana y Kantiana en que la subjetividad se refleja en los conceptos a priori (previo a) del sujeto, esenciales en la producción de conocimiento, es decir que lo subjetivo construye y conoce los fenómenos humanos, otro factor hacia la subjetividad es la lingüística en la filosofía, de la cual nuevos pensadores y filósofos hacen uso de términos y conceptos de la modernidad y posmodernidad; tomar la experiencia

humana como los procesos simbólico-emocional como un aspecto a tener en cuenta para un análisis cualitativo.

Una mirada hacia al pasado, tal y como lo menciona este autor, obteniendo aquellos aspectos que hacen parte de la subjetividad, se entra en la psicología social en la que desde sus inicios se tomaba como una separación del sujeto y lo social, pero al realizarse tal separación, no puede reflejarse la organización interna que surge entre la persona y el contexto histórico y cultural, tal como la acción social hace parte de la construcción subjetiva de las personas, que forman parte de las transformaciones de la vida en el ser humano, de acuerdo a lo planteado por Vygotsky desde una mirada histórico-cultural de la psicología; en la subjetividad toma como parte los procesos intrapsíquicos en aspectos como la conciencia, personalidad y demás procesos psicológicos.

Desde esta perspectiva histórico- cultural, desarrollo desde una dialéctica en lo individual y social, la singularidad del sujeto en cuanto a los procesos psíquicos en la acción social, hacia construcciones culturales e históricas que configuran las dimensiones externas de una integración de la representación de los fenómenos para los sujetos; así, el sujeto sería el creador de subjetividad en relación a esas acciones y objetos (González, 2002).

Teniendo en cuenta lo anterior, identificando la subjetividad desde un componente histórico- cultural, también se encuentran en la psicología se desarrolla bajo la influencia de diferentes perspectivas, países y posturas ontológicas y epistemológicas lo que hace construir diferentes conocimientos en la experiencia humana, es entonces como la subjetividad entra como un concepto en el cual refleja aspectos de la conexión entre la experiencia humana interna y otros aspectos del mundo, como lo es la mirada plantada desde los histórico- cultural que hace parte de la comprensión de la subjetividad.

Es así, como la subjetividad se ha asociado desde las perspectivas cualitativas, como el psicoanálisis, discursos lacanianos, el humanismo entre otros desde corrientes psicológicas, por ser una estructura que da respuesta a una serie de procesos psíquicos que no estarían encaminados hacia estructuras deterministas, cuantitativas o deterministas, esto permitiría una

mirada de la realidad diferentes, siendo una fuente de conocimiento para la producción teórica, integrar varias posturas hacia la producción del pensamiento y dejar premisas desde lo especulativo (González, 2002).

Como se menciona, la importancia de la subjetividad al dar una mirada y un sentido diferentes de comprender la realidad hacia un conocimiento con mayor flexibilidad y que le diera un espacio hacia la producción de conocimiento da entre ver la intención de la subjetividad presentándose desde lo global hacia lo individual.

Así mismo, estas intenciones de relación hacia lo subjetivo convergen desde una internalización, objetivándose hacia algo real, esto también pretende a unas necesidades biológicas, desde la particularidad en cuanto a historias, discursos, momentos de la experiencia de vida, para formar parte de la realidad, realidad social, en un tiempo social y hacia una construcción social de conocimiento determinada como subjetividad social, entendida desde un carácter histórico y sentido común que da una estructuración más concreta de la subjetividad desde la representaciones sociales, teniendo en cuenta espacios de la emocionalidad siendo parte de consolidación de la construcción social de la realidad, en que el conocimiento es construido por todos, por lo tanto, se da de una intención de comprender y entender al otro en su esencia como lo son los sentimientos, emociones y estados de ser en una interiorización (Furtado y González, 2001).

De esta manera González (2008), expone que la subjetivación es un proceso en el que de forma permanente se presenta entre los espacios de lo individual y social, reconociendo que la subjetividad social está presente constantemente, puesto que al estar en relación con los demás, se genera un espacio en el que se está articulando, propiciando procesos de subjetivación que no son simplemente individuales, produciendo así espacios dentro de los mismo espacios sociales. Así, las personas emergen en un tiempo y contexto determinados, dentro de los que se desarrollarán como sujetos políticos, empoderándose de sí mismos y de sus accionares, o sujetos sujetados, teniendo una relación de dominancia o relación “objetual”, en el que no se posibilita la “la producción de sentidos” que permite la apertura a espacios particulares.

De esta manera, toma desde un punto de vista metodológico, la subjetividad como parte de un sentido cualitativo el cual, como punto fundamental que la subjetividad es obtenida gracias al sujeto en que la acción dada desde la singularidad o particularidad, hace que el sujeto no sólo esté determinado por experiencias o adaptativas, también comprenden de una personalidad; desde la investigación se procura por la producción de conocimiento y la particularidad desde la investigación cualitativa es hacia la subjetividad humana (Furtado y González, 2001).

De igual forma, como lo indican los autores mencionados, surge la importancia de la construcción de subjetividad desde las representaciones sociales mencionado anteriormente, hacia un sentido de integrar y aspectos característicos en cada acción social, en tanto la expresión del entorno social se integra a los procesos internos del sujeto en una continua hacia mecanismos de relación social.

Por lo tanto, estos mecanismos están dados desde unos componentes que integran la personalidad como lo puede ser el carácter, temperamento e historia personal del sujeto, los cuales se encuentran en tensión permanente por lo estados dinámicos hacia una complejidad interaccional que permite una estructura abierta, de cambio, compleja, desde un sentido de organización hacia un principio de experiencias personales y el medio social; en cuanto a, que los objetos no son los que definen el fenómeno de la subjetividad, es la configuración en la que la persona constituye sus relaciones con sus potencialidades y singularidades que le brinda las experiencias en la vida, en la continuo desarrollo dialéctico entre el sujeto y el medio, permitiendo esa construcción de historia (González, 2002).

De este modo, la subjetividad comprende de una acción de los sujetos, desde un espacio social que se identifica desde varios espacios sociales, desde unos elementos de significación y sentido que llegan a la subjetividad individual, contemplando a un sujeto activo, que genera una significación y sentidos que interactúan con una serie de elementos sociales en espacios sociales, en el cual se configuran costumbres, relaciones, creencias, códigos comunicacionales, códigos emocionales y representaciones hacia una interpretación de la realidad, tal y como lo indica el autor expuesto con antelación.

2. 1. 2. 5. Significados

Bruner (2006), considera que al contemplar los significados, es relevante referirse a lo que según él se postulaba cerca de la década de los 60, época en la que en la psicología se movía una nube cambiante de conocimiento, de tal forma se pretendía establecer los significados, como concepto esencial en esta disciplina, alejándose de los reflejos y estímulos, propuestos por otros paradigmas. De tal forma, se empezaba a generar una “revolución”, con la que se pretendía comprender y definir, los significados que las personas creaban al relacionarse unas con otras, en el mundo; así, se debía tener en cuenta, lo simbólico en aquellas actividades y acciones realizadas, las cuales permitían “dar sentido”, no sólo al contexto habitable, sino también a sí mismos.

Al contextualizar los eventos, se denota como el mundo postindustrial se estaba convirtiendo en el escenario que daría paso a una “Revolución Informativa”, propiciando un evidente cambio de intereses, provocando el traslado de los conceptos de mente y significado, a los ordenadores y a la teoría computacional y de la información. Generando de tal manera un vuelco en la conceptualización, ocupándose el lugar que tenía el concepto de significado por el de computabilidad, como lo indicó este autor.

Así, para abordar los significados es menester, remitirse al concepto de cultura, ya que al percibir y analizar a profundidad, se podía apreciar que los sistemas simbólicos, que las personas empleaban en la configuración de los significados, se encontraban presentes de forma constante y amalgamada, tanto en el lenguaje como en la cultura misma. De tal forma, se presenta la necesidad de apreciar los significados desde la generalidad como especie humana, más que reducirse a cuestionamientos que conciben a los significados desde la particularidad, desde lo individual, así, la cultura resalta como un eje fundamental en la adaptación y funcionamiento de los seres humanos, recordando a Geertz, quien expone que “no existe una naturaleza humana independiente de la cultura” (Bruner, 2006, p. 28).

Así mismo al considerar cuán inmersa se encuentra la psicología en la cultura, se evidencia la importancia de esta, alrededor de los distintos procesos de constitución y utilización

de los significados que permiten la conexión entre el ser humano y la cultura. De tal manera, que los significados dentro de la cultura, se tornan *públicos y compartidos*, por lo que el mismo autor, antes mencionado, da a conocer como la cultura que se ha conformado de forma colectiva, obedece a las construcciones de los significados, conceptos y discursos, que se presentan compartidos, que permiten el consensuar las divergencias que se presentan tanto en los significados como en las interpretaciones.

Es así, como de acuerdo con Bruner (2006), se vive en lo público por medio de significados públicamente presentados, haciendo uso de “procedimientos de interpretación y negociación compartidos”(p. 29), todo esto presente dentro de una cultura, en la cual se desenvuelve el ser humano y se desarrollan los significados, siendo la interpretación de estos, un consenso “públicamente accesible”, puesto que, de no ser así la cultura y sus miembros individuales, podrían hundirse en la desorganización, además, los significados no servirían de nada si estos no son compartidos con los otros.

De tal forma, la psicología popular, será concebida por este autor, como la elucidación por parte de la cultura que da cuenta de los elementos que permiten que los seres humanos funcionen, ocupándose de tal manera de las creencias, compromisos, deseos, intenciones, entre otras características y particularidades que han sido olvidadas dentro de los fines de la psicología científica, la cual se ha centrado en el comportamiento humano, sin tener en cuenta la subjetividad, así mismo es de destacar que la psicología popular, es mutable, presenta cambios teniendo en cuenta la época y las distintas dinámicas dentro de esta.

Asimismo, dentro de las interacciones humanas, es de suma importancia tener en cuenta las acciones que se realizan con antelación, durante o posterior, al presentarse distintos significados que son atribuidos al participar en diversas dinámicas con los otros. El significado de la palabra, por ejemplo, se presentará íntimamente relacionado con la contextualización y acciones con las que venga acompañado, de igual manera, el significado que se le atribuye a las acciones estará mediado por la intervención verbal que indica lo que procurarán, puesto que el hacer y el decir, hacen parte de un conjunto inseparable dentro de la psicología cultural, de tal

forma estas relaciones influyen en cómo desarrollamos nuestras vidas con los otros (Bruner, 2006).

Según el autor mencionado con antelación, Peirce diferenciaba al hablar de significados, entre los símbolos, indicios e iconos. Para este último autor, los símbolos se encuentran íntimamente relacionados con la existencia del *lenguaje* el cual está compuesto por un sistema de signos estructurados y organizados por reglas determinadas, es así como el significado simbólico, necesita que las personas sean capaces usar este sistema e internalicen el lenguaje, como medio de interpretación de las interacciones representación. El icónico, por su parte, hace referencia a la representación visual y lingüística de la realidad por medio de imágenes (Delgado, 2013). Por último, en el índice se presenta una conexión de causa-efecto, entre los eventos, logrando relacionarse de tal forma el humo como indicio de la presencia de fuego o la acumulación de nubes grises como indicio de lluvia (Lasso, s.f).

2. 1. 2. 6. Relaciones

En el accionar humano se emprenden diferentes prácticas que construyen la cosmología y sentido a la experiencia humana, entender la singularidad de las personas en el reconocimiento de la realidad por la relación. Para Gergen (1996), esta realidad por las relaciones comprende la autoconcepción sobre un discurso del yo en el medio y el lenguaje como locutor del yo y el medio; esto permite la formación de autoesquemas, por medio de las narraciones y consolidan las relaciones.

A esto se refiere, al referir los relatos para el yo, estos relatos se conforman en la infancia y se consolidan a lo largo de la vida, por medio de historias fantásticas, cuentos, experiencias de vida entre otras, al recibir estos relatos se muestra la capacidad y acción humana, por ende en biografías, películas, obras de teatro, televisión, otros medios, por ejemplo como los videojuegos reflejan los lazos sociales que se forman con otros o que cada persona puede formar, es por ello que se manejan distintas o similares lazos entre miembros de la familia, compañeros de estudio o de trabajo, personas con las cuales se comparten gustos o afinidades (Gergen,1996).

En que al recibir relatos y relatar las experiencias de vida, se conforma el significado y se dan narraciones que según otros teóricos forman las bases de moral de cada persona, esto permite que los acontecimientos sean visibles y permite que los acontecimientos cotidianos hagan parte de la narración viva, ya que da significado y se dan autonarraciones, por ende la relación de la realidad al relatarla otorga significaciones en la forma en el lenguaje que configura el sentido de subjetividad en los seres humanos, como lo indica el autor expuesto con anterioridad.

De acuerdo con Gergen (1996), estas dinámicas se concentran en el lenguaje descriptivo y la proyección que esos significados a transmitir, este adquiere matices de realidad al conformar ese lenguaje en un sentido práctico, científico que nos permite desarrollar construcción de conocimiento, esto cobra importancia al tener instituciones que fundamente las relaciones como lo es la ciencia, educación, la fuerzas militares entre otras; en ese sentido las posturas ideológicas entra como un aspecto valorativo en el cual se fundamenta desde la razón y verdad según las afirmaciones valorativas de los sujetos, ya que forman parte de los intereses particulares de las personas de acuerdo a un contexto, cultural, transcripciones lingüísticas de interacción del sujeto.

Por otra parte, dentro del desarrollo por el cual, se encuentra y se da sentido en la interacción de los seres humanos el lenguaje cobra importancia de nuevo con la intención de ser transmisor de verdad, siendo esta verdad dentro de las construcciones internas de los sujetos en cuanto a significado, pensamientos, entre otros, que en espacios y momentos determinados son considerados verdades y cuando son puestos en manifiesto de cierta manera se transforman en verdades para el sujeto, partiendo del autor anteriormente descrito.

Otro aspecto a tener en cuenta en las relaciones y el lenguaje se concentra en los sentidos o expresiones como lenguaje literal o metafórico los cuales representan una noción del mundo ya sea desde un sentido de un reflejo o una reflexión de la realidad, en el cual la metáfora prima en el sentido que cobra un mayor entendimiento acerca de lo que se quiere transmitir, por componer de la reflexión y sentido abstracto, en cambio al reflejo de la realidad es comprendida en gran medida la construcción teórica en que requiere una mayor atención y análisis (Gergen, 1996).

De esta manera, estos aspectos permiten un mayor acercamiento hacia lo que se entiende y se requiere frente a las relaciones, teniendo en cuenta un aspecto lingüístico, configuraciones sociales, culturales, el proceso interno desde lo biológico, intrapsíquico entre otros; esto hace que cobre importancia el comprender de la realidad hacia las relaciones.

Con lo respecto a lo anterior frente a esa construcción de lenguaje por medio de las autonarraciones desde los esquemas de relato y el pensamiento narrativo, las cuales conforman una comprensión de las dinámicas culturales y estados psicológicos, esto hace referencia hacia el accionar humano en cuanto a su desarrollo personal y social de la narrativa, por ende estas narraciones están expuestas a una continua modificación progresiva por parte de los sujetos que es dado con mayor presencia desde la experiencia; por ello funcionan estas narraciones como historias orales, cuentos morales en discurso públicos, además cumplen el propósito de ser un instrumento de solidificación social desde la autocrítica, autoidentificación y autojustificación (Gergen, 1996).

Esto requiere un intercambio social de información, dado por el yo autodeterminante que funciona como conector entre aspectos internos del sujeto y la intención social a transmitir, esto pretende entonces desde los juicios de realidad, que están visibles a través del tiempo desde la vida cotidiana y reflejan sentidos de verdad al ser narraciones existentes en el momento de la interacción, ya sea desde un sentido privado, público, interno o externo, es orientada hacia en “contar la verdad”, retomando lo expuesto por el autor mencionado con antelación.

Hacia el sentido de la relación otro factor que manifiesta Gergen (1996), a tener en cuenta, se encuentra desde la subjetividad y la objetividad, estas dos han permanecido en continuos juicios académicos en cuanto a la validez e importancia entre sí, entre distinciones frente al sujeto y al objeto, estas se disputan hacia él como, el reconocer, categorizar o referir las experiencias que forman parte de la comprensión de las relaciones, en postulaciones frente al sentido de la realidad y la configuración filosófica, biológica, matemática y demás áreas que dan respuestas diferentes a la misma experiencia, en este punto es imprescindible el establecer estas configuraciones no hacia nociones de verdad solo desde los acuerdos sociales, una serie de acontecimientos y el sentido individual interno sobre la realidad, esto requiere entonces de la

experiencia personal por ende, de las experiencias subjetivas y del lenguaje común del mundo externo.

En este aspecto entre la intención dual de lo objetivo y subjetivo en la narración del sujeto, se encuentran aspectos desde la práctica discursiva el prejuicio, conflictos y hostilidades, que de cierta manera conforman y participan en la construcción de bien, mal y lo real, desde esta perspectiva el yo privado asume desde la metáfora como el arte y la literatura una decisión en la práctica desde la moral, actividad emocional entre otras, propendiendo por una construcción del yo como una unidad crítica de la realidad (Gergen, 1996).

Se puede señalar que dentro de las prácticas humanas se encuentran componentes que infieren en el sentido desde una perspectiva construccionista en la teoría relacional, en cuanto al reconocimiento de la realidad de la relación, que es orientada como se muestra anteriormente desde la autoconcepción desde el orden del lenguaje en cuanto al discurso del yo, teniendo en cuenta a ese yo desde los autoesquemas; como expresa (Hardy, 1968 citado en Gergen, 1996), “soñamos narrando, nos soñamos narrando, recordamos, anticipamos, esperamos, desesperamos, creemos, dudamos, planeamos, revisamos, criticamos, construimos, charlamos, aprendemos, odiamos y amamos a través de la narración” (p. 163) ; esto quiere decir que las formaciones de los acontecimientos y la acción moral son parte de la activa participación de la narrativa, como lo indica este autor.

Teniendo en cuenta estos aspectos que forman parte del sentido de la teoría acerca de las relaciones en que son actos desde la interacción desde un componente social, los cuales forman parte de vivir de los seres humanos en estas se configuran diferentes que se encuentran en lo sujetos de modo en que se narra la realidad.

En conjunto Gergen (1996), comenta que los acontecimientos que se exponen en ese componente social, las narraciones están inmersos en la vida cotidiana en un continuo relato en el tiempo, en el que se usa términos como “desde un principio”, “al finalizar”, que son conducidos hacia metas del yo de mantener en espacio y tiempo la existencia misma, para un sentido de dirección y significado.

Para finalizar las relaciones al ser conformadas por factores sociales expresados anteriormente, es claro que también forman parte de una configuración social, es importante tener en cuenta que al tratarse de un intercambio con otros seres humanos se establecen no solo descubrimientos y reconocimientos personales es también que el yo dispone de una articulación de hechos inconscientes que, entran en escenario una auto esquema que hace referencia a la autoestima que influye, ordena, limita o guía la vida de las personas, desde la identificación de sentimientos, entre lo opuesto y lo ideal como el amor, odio, gusto o desagrado entre otros, para lograr un bienestar cultural, social y personal (Gergen, 1996).

2. 1. 2. 7. Emociones

La emoción es uno de los conceptos más amplios teóricamente que se ha estudiado desde diferentes disciplinas otorgándosele numerosos sentidos, ideas y teorías acerca de este concepto, que ha sufrido diferentes aportes y sesgos de acuerdo a la época; partiendo desde los clásicos griegos hasta la actualidad. Aunque, ha sido bastante estudiada durante la historia presentado diversas variaciones, el estudio de estas no ha logrado tener una mirada clarificada entorno a lo que son, teniendo un carácter volitivo en sus investigaciones. A pesar de lo mencionado, el propósito es mostrar algunas premisas teóricas sobre las influencias socioculturales a la manifestación o expresión de las emociones.

En la actualidad las investigaciones han sido desarrolladas en diferentes ámbitos, una de ellas ha sido en el ámbito sociocultural, que le asignan a las emociones el precepto de fenómenos hacia el componente de lo privado, entendiendo que estos son aprendidos desde un campo público y social (Gavelek, y Gover, 1996). Comprendiéndolas como las portadoras de interpretaciones y significados dependientes a estados fisiológicos, sociales y culturales que eligen los momentos y las circunstancias que deben ser experimentadas con su respectiva intensidad.

Esta intensidad menciona Chóliz (2005), es entendida desde la dimensión agludonica de placer- displacer, que es la definición ante un proceso psicológico, siendo la emoción una disposición ante una acción y “cualidad fenomenológica” que comprende tres sistemas de

respuesta: cognitivo- subjetivo, conductual- expresivo y fisiológico – adaptativo. Así mismo, Reeve (1994), comprende que las emociones contienen una utilidad que permite que el sujeto reaccione de forma conforme a su contexto, las funciones principales son: la adaptativa, social y motivacional.

Dentro de estas funciones, las emociones se presentan de formas dinámicas irruptivas, cambiantes, flexibles, combinables que suscitan a la acción. Estas características son provocadas por diferentes agentes cognitivos, intencionales hacia un objeto, fisiológico, sociales y culturales.

Tomkis (1963) retomado por Chóliz (2005), los estudios de las emociones y su existencia, en torno a la presencia de las emociones básicas, dada en los planteamientos de Darwin que consiste en las reacciones afectivas innatas, distintas entre ellas y presentadas de forma universal en los seres humanos, aunque manifestadas de forma característica, entre estas se encuentran las emociones secundarias, que son derivadas de las primarias y se combinan entre ellas, acorde con la experiencia de la interacción de lo social y cultural del sujeto. Por su parte, Ekman (1992), defiende la expresión de las emociones básicas de acuerdo a la expresión transcultural, que dan paso a la manifestación de la emoción desde diferentes dimensiones.

Dentro de los estudios que se han realizado desde la psicología sobre las emociones y la construcción de ellas, se tomada desde diferentes enfoques, desde la psicología social se desarrolla la teoría de la construcción de la emoción que se ubica desde el marco de lo social y cultural, en esta se entiende que las emociones están ligadas a la construcción que cada sujeto realiza a la representación transcultural, como menciona Geertz (2003), las emociones se construirían en torno a vocabularios compartidos mediadas simbólicamente.

Vygotsky (2004), propone desde de la afectividad la ontogénesis de la emoción se reúnen en una línea natural- biológica y una línea social- cultural. Postula que ambas líneas convergen entre ellas y se mezclan desde los procesos innatos, la interacción social y la aparición simbólica desarrollándose por medio de una historia social. Esta *historia social* contiene los factores de moldeamiento de la emoción, que modela la aparición de las emociones, su expresión, la conducta emocional abierta, la verbalización y la utilización sobre las experiencias emocionales,

que inician desde procesos innatos con estímulo y respuesta, mediados por la estructura social de reiteración y aparición.

Este mismo autor, parte de una mirada dialógica de las emociones, que consta de un proceso interpersonal influenciado por entes que ayudan a la creación y desarrollo de dinámicas múltiples de reciprocidad, las cuales son representadas por elementos narrativos sociales e individuales que favorecen a la mediación del *self*. Esta mediación según Palmero, Guerrero, Gómez y Carpí (2006), consta de componentes subjetivos que son transmitidos por medio de elementos narrativos desde actos discursivos en él se reflejan las creencias, valores, mitos, leyendas, y chistes desde vínculos relacionales y afectivos, que se ven analizados a la luz de la dimensión narrativa.

De esta forma, el construccionismo social- cultural permite comprender la construcción personal de la emoción dada por la interacción dialógica en la convergencia de estas líneas, proponiendo que los sujetos construyen también sus significados, prácticas, valores, sistema de creencias, dentro de un entorno estructurado e interactuando de manera intencional. Así mismo, se tiene en cuenta que las emociones tienen un componente intencional, como lo plantea Rodríguez (2008), las emociones tienen un objeto y esta posee la representación del objeto.

Por otra parte, dentro de esta interacción dialógica entre el sujeto y su contexto, se da la experiencia emocional que según Lasky (2005), en la noción sociocultural el estudio de las emociones, las experiencias emocionales están conectadas con las creencias, los contextos, la cultura y la agencialidad, que consiste en comprender las relaciones dialógicas entre las emociones y los escenarios socioculturales. Así mismo, las experiencias emocionales representadas en experiencias corporales, que son expresadas a través del lenguaje, verbal y no verbal, desde componentes subjetivos que dan cuenta del sentimiento o sensación. Expresando por medio del lenguaje la experiencia subjetiva, que se deriva de la interpretación que realizan los sujetos de su propia conducta emocional, relacionado con elementos fisiológicos, expresión (corporal o verbal); pero al mismo tiempo con los intercambios sociales (Sánchez y Díaz, 2009).

Así mismo, para Hernández (2003), la experiencia de las emociones está relacionada en el plano de lo subjetivo, que generan una sensación o sentimiento de acuerdo a las construcciones que el ser humano ha realizado de sus contextos representados en su vida cotidiana, ya que la subjetividad estructura y configura los modos de acción de los sujetos al manifestar sus emociones, realizando valoraciones de acuerdo a sus experiencias subjetivas que le dan significado a su razonamiento a través del lenguaje y discursos que se presentan en el marco de lo cultural y social. Siendo el lenguaje el modo de acceder a las emociones para evidenciar las configuraciones y las transformaciones de las construcciones sociales.

Bruner (1996), habla sobre la experiencia y expresión de la emoción que son expresadas al generarse un fuera de control, este *fuera de control* que hace mención el autor, no está relacionado a la patológico del sujeto, sino a la liberación de un esfuerzo intenso que se vincula al esfuerzo intenso solo cuando está *fuera de control*, suscitando emoción como la manera de construir el mundo está fuera de control del sujeto. Es decir, la manifestación de la emoción permite la adaptación y la estabilidad del sujeto dentro de la realidad social- cultural que está inmerso, siendo por medio de la emoción la forma de crear y subjetivar su realidad para afrontarla. Así mismo, la emoción se contextualiza a la realidad social que la produce.

Teniendo en cuenta que la experiencia y expresión de las emociones se ven sometidas a los cambios que presentan en la realidad que están inmersos los sujetos, adaptándose a los estímulos situacionales que se presentan, teniendo la capacidad de ser dinámicas, cambiantes y flexibles a las realidades sociales- culturales, configurando la experiencia subjetiva y valorativa de estas, debido a las interacciones, influyendo en los modos de las acciones y manifestaciones de las emociones. El que el lenguaje ha sido un elemento discursivo determinante en las construcciones sociales que subjetiva el sujeto para manifestar y experimentar las emociones (Belli, 2009).

2. 1. 2. 8. Lenguaje

Maturana (como se citó en Echeverría, 2005), considera que al ser humano como ser constituido biológicamente, tan solo puede realizar lo que la biología así le permite, por lo tanto

no se pueden exceder los límites que las capacidades biológicas han establecido, sin embargo, aunque se necesita de una estructura biológica para poder producir el lenguaje, este más que ser un producto de la naturaleza, surge en las distintas interacciones sociales que se presentan entre los seres humanos, por lo que el autor asevera que el lenguaje es un fenómeno social y no biológico.

Tal y como lo exponen Berger y Luckmann (2001), el lenguaje que puede ser definido “como el sistema de signos vocales... más importante de la sociedad humana” (p, 55). Asimismo, consideran que este lenguaje es fundamental para la comprensión de la realidad la vida en la cotidianidad, demarcando de tal manera, los ejes de la vida de cada una de las personas dentro de la sociedad complementando la de diversos significados.

Al igual que Berger y Luckmann (2001), quienes consideran que el lenguaje surge en la interacción “cara a cara”, aunque puede desligarse de esta con facilidad; Echeverría (2005), expone acerca de la relevancia de la “constitución del dominio consensual” (p.30). Refiriéndose con la consensualidad a cualquier espacio que permite la interacción social dentro de la que se presenta un sistema de signos semejante bien sean sonidos, señas, gestualidades, entre otros; que propician la denominación de eventos, objetos, sujetos o quehaceres facilitando así la coordinación de acciones colectivas.

Así mismo, el lenguaje puede presentarse de forma no verbal, evidenciándose en la corporalidad pero además, en algunas características como el tono o la velocidad al hablar, el lenguaje del cuerpo, permite la expresión y comunicación con los otros haciendo uso de las manos, la mímica, los gestos y en general la postura corporal que se encuentra enviando mensajes frecuentes a los demás, acerca de lo que se siente, piensa, etc. Tanto el lenguaje verbal como no verbal, en la mayoría de las comunicaciones humanas son complementarios, puesto que lo que se dice generalmente, se verá complementado por lo que expone el cuerpo (Ramer, 1997)

Es por tanto relevante traer a alusión las tesis expuestas por Echeverría (2005), en las que se logra condensar la ontología del lenguaje expuesta por el autor, concibiéndose esta como una nueva y distinta manera de comprender la humanidad, en la que se tiene en cuenta la forma en

la que las personas narran y se narran haciendo uso del lenguaje, lo que ha favorecido a la construcción de realidad que conocemos. Aun así, estas tesis darán a conocer que el lenguaje es mucho más abarcador de lo que se comprende en la mayoría de las ocasiones.

En la primera tesis, de acuerdo a lo propuesto por este autor, se concibe a los seres humanos como “seres lingüísticos”, los cuales viven, se construyen y su mundo y fenómenos pueden ser comprensibles a través del lenguaje; cabe resaltar que tal como el autor lo indica, los seres humanos no solo son seres lingüísticos, lo que propendería por un reduccionismo en su definición, puesto que tanto la corporalidad como la emocionalidad, también hacen parte de la complejidad de las personas, siendo estos tres dominios primarios: la emocionalidad, corporalidad y lenguaje, elementales, de los cuales podrían desplegarse otros dominios.

Será por lo anteriormente expuesto, significativa la relación que se presenta entre estos tres dominios, ya que aunque el ser humano no solo es lenguaje, si es posible por medio de este otorgar sentido a la propia vida, siendo posible además la expresión, reconocimiento y comprensión de los dominios no lingüísticos, por medio del lenguaje, reconociendo que “los seres humanos habitan en el lenguaje” (Echeverría, 2005, p. 21).

La segunda tesis, se encuentra íntimamente relacionada con la primera, puesto que la esta última, no podría presentarse si en la segunda tesis se restringiera la comprensión del lenguaje, concibiéndose a partir de la concepción tradicionalista desde la cual es asumido este concepto, en la que el lenguaje pasa a ser considerado como herramienta que permite describir y expresar lo que ocurre en el interior y exterior de las personas, será esta tesis la que precisamente abarque muchos más elementos, interpretando el lenguaje no solo como aquello que permite conversar acerca de diferentes temáticas, no solo propicia el hablar acerca de lo que se presenta en la realidad de la vida cotidiana; “el lenguaje hace que sucedan las cosas ... el lenguaje crea realidades” (Echeverría, 2005, p. 22).

Es así como el autor mencionado con antelación, expondrá que al vislumbrar estas dos primeras tesis, se entiende que la tercera propende por considerar que el ser humano tiene la capacidad de configurarse a sí mismo, en el lenguaje y por medio de este; esto permitirá así mismo, la generación de una nueva forma de comprender a cada persona, puesto que al concebir

que el ser humano es un ser en cambio constante y que no puede presentarse de una forma fija y permanente sin transformación alguna a lo largo del tiempo, se reconoce su participación activa en esos cambios y la capacidad de crearse, de narrarse y autoconfigurarse haciendo uso del lenguaje, el cual permite que la persona pueda participar y además se empodere de su continua invención.

Así pues, se vislumbra la importancia del lenguaje no solo como aquel elemento de signos y símbolos que permiten que se presente la comunicación “cara a cara” en términos de Berger y Luckmann (2001), sino además, es uno de los dominios humanos vitales, el cual propende por la construcción y creación de realidades, pero también del mismo ser humano desde su particularidad hasta su generalidad, siendo de tal manera crucial, en las relaciones que se presentan con los otros dominios humanos como lo son la corporalidad y emocionalidad; como en las mismas relaciones interpersonales, que nos permiten así mismo crear realidades y al ser humano desde una perspectiva social, además.

2. 1. 2. 8. 1. Comunicación

La comunicación es comprendida desde la perspectiva que plantean Watzlawick, Helmick y Jackson (1985), desde tres áreas determinadas desde la sintáctica, la cual desarrolla el proceso de transmisión de la información, esto se refiere a que aspectos como el ruido, capacidad, codificación, canales, entre otros; por otra parte está la semántica que se desarrolla bajo los significados bajo los términos de mensajes y símbolos, bajo este punto se ha de tener en cuenta la pertinencia del envío de símbolos por parte del emisor y receptor hacia el sentido de los mismos y por ello está la pragmática como la última área que desarrolla, que toda comunicación está en un contexto de la conducta humana.

Partiendo de esta idea es prudente enfocarse en el área que articula de una manera más clara la construcción de la comunicación que es la pragmática que está vinculada con las relaciones humanas, ya que esta permite ver el lenguaje verbal, no verbal, corporal e interacciones de éstas en determinados contextos y espacios culturales que permiten la construcción de variaciones de su significación e información, esto permite entablar con mayor

claridad la relación del emisor y receptor y no los signos o símbolos transmitidos dando un desplazamiento adecuado del lenguaje y la comunicación (Watzlawick, et, al., 1985).

Hacia esta comprensión sobre la configuración de la comunicación que desarrolla diferentes factores que permiten su complejidad, como en cualquier término o definición que permita un conocimiento facilitador en aras hacia la relación con el entorno y la realidad, por ello los aspectos que hagan relevancia e importancia hacia la claridad de esta permite el desarrollo de las relaciones entre de las personas que interactúan en estos procesos como es el emisor y receptor en la comunicación.

Diferentes postulados han relacionado y entramado hacia el sentir del desarrollo humano y sus formas de interacción como lo es la comunicación, por ello comprende una adaptación de los contexto y el ambiente por el cual la persona transita, en el cual se entiende que la comunicación se desarrolla bajo sistemas naturales, los cuales se encaminan a la búsqueda de información, empatía con el otro, subsistencia, seguir una conducta o la misma subsistencia humana (Watzlawick, et al., 1985).

Es así, que se establecen una serie de relaciones expresadas por los autores con antelación mencionados, que permiten el desarrollo y la identidad de la comunicación, es así cómo se forman ciertos aspectos a tener en cuenta en la comunicación, expresados por medio de axiomas que hacen parte del acontecer del ser humano, la primera hace referencia frente a la imposibilidad de no comunicar, esto hace referencia a que los las personas dentro de las dinámicas relacionales de modo regular se transmiten mensajes que se dan desde la construcción de significado, ya sean expresados de manera activa o inactiva como el silencio ya que este influye de cierta modo sobre los demás.

Así mismo, la comunicación comprende un nivel de contenido y de relación, al entender la comunicación esta implica un compromiso relacional, esto quiere decir que no solo se cumple el proceso de transmisión de información, también requiere de una cierta imposición de conducta, además requiere un contenido hacia la comprensión el cual se forma por la decisión de la transmisión del mensaje que deba ser resuelto entre emisor y receptor; en la cual se entienden

ciertos componentes como lo son el aspecto referencial el cual, transmite los datos comunicacionales y el segundo es el conativo el cual, otorga sentido a la transmisión de esos datos (Watzlawick, et al., 1985).

De esta manera se llega a una mayor aproximación acerca del sentido y la importancia del desarrollo comunicacional, en aspectos relacionales, los contenidos de los mensajes ya sean pasivos o activos, puesto que todos comprenden un tipo de interacción entre los seres humanos es por ello que los autores ya mencionados, identifican otro punto clave de la comunicación que se forma desde la consecuencia de los hechos, este hace referencia a el sentido de intercambio de, mensajes, es decir el modo en que se organizan los datos que se transmiten y que estos se ligan a un contenido cultural, por lo cual las puntuaciones que se realizan de estos datos pueden generar ciertas discrepancias entre los comunicantes, lo que se resalta entonces es la secuencia en que son transmitidos estos datos para dar cuenta del mensaje a transmitir sin tener en cuenta la rudeza, el tono y otros sino la importancia de la línea secuencia con la que se envían los datos.

Cabe señalar que la comunicación requiere de otros dos componentes los cuales hacen referencia a un sentido análogo y digital, en lo cual se debe tener en cuenta el sentido de las conexiones internas del ser humanos las conexiones sinápticas que permiten gran parte de la interacción y relación con la comprensión de estos datos que se forman en un contexto, pero también de manera que refiere a una descarga de energía y contenido, hacia la presencia o ausencia de datos y el proceso interpretativo de la información hacia un sentido de transmisión del comunicante; esto hace referencia al sentido en que se interpreta el objeto, entre el sentido lógico de la construcción de significado y el cual tiene ciertas dificultades en la semántica y el sentido analógico pertenece a una comprensión semántica, pero carece de sintaxis en la interpretación de la relación (Watzlawick, et al., 1985).

Así mismo, en estos intercambios entre el emisor y receptor hacia la interpretación de mensajes en la cual se envían una cantidad de datos que dan la pauta a una significación en la dinámica relacional, por lo que los autores mencionados previamente, explican en cuanto a que en que toda relación comunicativa comprende de factores de complementariedad o simetría, hacia la igualdad en las personas que participan en la dinámica comunicativa, esto hace énfasis

en que el análisis de patrones descriptivos que se identifican en las relaciones de igualdad, en esta se muestra una reciprocidad por parte de las personas como una identificación simétrica, se pueden presentar situaciones de bondad, debilidad, maldad, fuerza, entre otros. A diferencia, en esta se muestra un complemento de la acción o situación del otro sujeto, hacia la supremacía o relevancia de un sujeto sobre otro, que se construye en el entorno cultural ya sea de un complementario primario o secundario en orden complejidad de la situación.

En definitiva dentro de la complejidad humana se presentan diferentes interacciones del sujeto con el objeto y con el otro sujeto, en que estas relaciones existentes son observaciones del fenómeno comunicacional y depende de los seres humanos en que se está bajo la intención de datos que envían mensajes y estos configuran una significación por ende una relación comunicacional humana.

2. 1. 2. 8. 2. Narrativas

La narrativa es retomada por Bruner (1996) con una perspectiva interpretativa, en la que plantea que todos los seres humanos poseen una condición biológica orientada hacia la narración. Para esto, toma la “biología del significado”, en la que explica cómo los niños en sus primeras etapas de vida entran a comprender el mundo que los rodea por medio de significados siendo mediado por el lenguaje.

Para este mismo autor, antes mencionado, el significado está en el marco de la cultura, por lo que depende de un sistema previo de signos y símbolos compartidos en el que el ser humano se rige entorno a estos, y en el que a través de la cultura se da explicación de lo que es y a lo que acontece en su mundo y a través de ella juzga y se anticipa para realizar sus acciones. Así retomando, una psicología popular o “común” en la que le permite comprender cómo los seres humanos se conceptualizan y dan significado a sus vidas desde sus propias experiencias que son construidas por medio de las narrativas.

De acuerdo con lo anterior, la narración, o las narraciones permiten ser un guía a la psicología popular, pues hace que los relatos sean comprensibles, reitera las normas de la

sociedad sin ser didácticas y proporciona bases para la retórica sin confrontación, de tal forma que la narración organiza la experiencia y genera estructuras para la construcción de realidades en el mundo, para segmentar los acontecimientos que se presentan (Morales, 2005).

La narración para Reyes (1984), es la forma discursiva que, al parecer de manera universal, refleja la organización humana de la humanidad, su significado, el sistema de valores en que se asienta el significado de los sujetos. Según Morales (2005), retomando a Bruner, la narración consta de una sucesión particular de acontecimientos, los cuales adquieren significado cuando son relacionados a través de la trama total de la narración. Estos acontecimientos tienen un sentido entre ellos, los cuales no son semánticos sino referenciales en la narración, es decir, dan un sentido a la narración fuera de una realidad lingüística transgrediendo los órdenes de la lógica lingüística para una comprensión plausible desde la experiencia.

De acuerdo con Bruner (1996) en su libro *Realidades Mentales y Mundos Posibles*, plantea que por medio de la narrativa se presentan dos modalidades de pensamiento distintas, que difieren en su verificación y en los modos de ordenar la experiencia y construir la realidad. Estas dos modalidades de pensamiento son llamadas lógico-científicas e imaginativas. La primera, lógico- científica o paradigmática, consiste en un pensamiento matemático, formal, descriptivo y explicativo, haciendo uso de la categorización o conceptualización, dando explicación de las categorías operativamente que permite evidenciar como se establecen, se representan, y se relacionan entre sí para la conformación de un sistema. La segunda, la modalidad pragmática o imaginativa, hace uso de un pensamiento imaginativo en el cual se vale de relatos para crear mundos ficticios en el que no son relatos verificables, sino verosímiles, creando historias, relatos, narraciones no necesariamente verdaderas.

Estas dos modalidades según Bruner (1998), difieren en su verificación y los modos de ordenar la experiencia y construir su realidad. La modalidad de pensamiento que más se orienta hacia la construcción de narrativas, el sentido de la experiencia, vivencias y acciones es la imaginativa, pero es porque el autor reconoce que en esta modalidad se resalta el relato, el cual suele ser construido desde perspectivas particular del sujeto, que da paso para la creación de narraciones e historias relacionadas a eventos construidos en el tiempo, los cuales pueden ser

atemporales y significativos otorgándole un sentido experiencial, siendo la narración un acto en el cual se fundamenta en la vida del hombre.

El parentesco de estas dos modalidades paradigmática y narrativa es la construcción similar sus mundos, en el que su punto de partida es desde los supuestos, aunque estos supuestos difieren en los métodos científicos, porque estos son precedidos por diversas verificaciones. Lo que es omitido por los literarios (poetas y novelistas), pero a la vez les permite la posibilidad de crear otras formas literarias que les permiten ver distintas perspectivas del mundo en el que están. A esto, Bruner (1996), añade que una cualidad que permiten las narraciones es la creación de mundos posibles.

De esta forma el autor previamente mencionado, estudió las narrativas con el fin de poder comprender no solo la estructura de estas, sino la funcionalidad de la narrativa como un instrumento a la construcción de la realidad, buscando el origen cognitivo, porque según él, es por este medio que se entiende la realidad del yo, ya que el yo es un yo narrador. El yo cuenta historias en las que se da bosquejos de ese mismo yo.

2. 1. 2. 9. Corporalidades

Las concepciones tradicionales de la corporalidad se han desarrollado desde una perceptiva antropología teológica, que se ha difundido en diferentes campos de investigación, como la religión y la filosofía, para quienes sus intereses se orientan en el carácter peculiar de la constitución corporal humana. La corporalidad, busca superar la discusión presentada entre la relación de alma-cuerpo, remplazando el histórico dualismo heredado en Occidente por una concepción más dialógica, resaltando que el cuerpo afecta toda la totalidad del hombre como “un cuerpo subjetivo” que está presente en el mundo, como una existencia vivida (Csordas, 2000 retomado por D'Angelo, 2010).

Según Marcel retomado por Gallardo (2004), la múltiples disciplinas sociales han estudiado el cuerpo desde diferentes perspectivas, permitiendo dar una comprensión del cuerpo desde lo social-cultural, como materia simbólica, objeto de representaciones y de imaginarios. La

corporalidad, media en las acciones de la vida cotidiana. Siendo el cuerpo, el medio de la construcción y relación con el mundo que nos rodea. Las revalorizaciones en los estudios del cuerpo realizadas por las perspectivas filosóficas, le otorgan al cuerpo un valor de subjetividad, en el que dejan a un lado posturas racionalistas y objetivistas que comprendían al cuerpo entorno a hechos secundarios y accidentales dominados por la mente y la consciencia del individuo, considera además, al cuerpo en términos de vivencia subjetiva.

Desde la fenomenología hace una diferencia del cuerpo, como el cuerpo objeto y cuerpo sujeto; siendo un cuerpo físico (Körper) y cuerpo simbólico (Leib). El cuerpo sujeto, es simbólico, subjetivo, vivencial, experiencial, intencional. Partiendo de esta postura, se desprende el concepto de corporalidad. Entendiendo que el cuerpo, se comprende desde la dimensión simbólica (Planella 2006).

Por su parte, para Benedico (2008), la corporalidad es pre-disponedora de las interacciones con el entorno, en donde el ser humano crea su mundo interior, y exterior, desde su corporeidad. Entendiendo la corporeidad del cuerpo como dice Duch (2003), citado por Planella (2006), “consciencia de la sus propia vivacidad, de sus presencia aquí y ahora, de su procedencia del pasado y su orientación al futuro” (p. 47). Siendo así, la corporalidad la primera posibilidad de relación, experiencia comprensión y evolución constante en un espacio-tiempo dinámico cambiante. En y desde ella, podemos crear, comunicar, transformar nuestro sentido personal y social, a partir de la relación entre la biología, la emocionalidad, la afectividad, la cognición, la sociabilidad y la cultura (Benedico, 2008).

La manera que nos relacionamos con el mundo estriba fundamentalmente las formas en la que nuestros cuerpos construyen significados, de dicha construcción, es dada por la construcción social, dándole una explicación al cuerpo. Berger y Luckmann (2001), postulan la realidad como una construcción social y a la sociología como el método de la construcción de la realidad.

De acuerdo a lo anterior, sobre construcción social, las corporalidades se dan de diferentes formas y expresiones, como dice Planella (2006), en diferentes metáforas que le dan

un sentido diferente a la corporalidad del sujeto. Como la realidad virtual. El cuerpo en el ciberespacio se ve alterado y transformado por diversos estados corporales, que le permite crear o construir nuevas vivencias subjetivas que le dan una forma de actuar y ser al sujeto en su realidad virtual, en donde la corporalidad se expresa en múltiples sentidos, desde lo físico a lo simbólico, (Sola, 2013).

Las realidades virtuales han hecho que los cuerpos se encuentren transformados al tener contacto con otros espacios como es el acceso al ciberespacio, el cual permite tener relaciones e interacciones con el cuerpo, moldeándolo las realidades virtuales, en la que llevan al cuerpo a un mundo de no limitaciones que genera otros sentidos de experiencia al estar corporeizados. Teniendo presente lo que postula Merleau-Ponty (1962), que entiende la corporeidad como un componente que ayuda a la construcción del sentido.

Según Turkle (1997), la virtualidad permite el encuentro con el mundo que restituye la fluidez y la multiplicidad del ser. En el marco de lo virtual, el cuerpo propende por el encontrar nuevos espacios de proyección, en la que busca satisfacer sus espacios ausentes, no limitándose con estos, si no por lo contrario, el cuerpo se virtualiza en otros sentidos de experiencias que satisfagan al ser. Entendiendo que el sentido del ser puede revalorarse desde la virtualidad y las tecnologías (Sánchez, 2010).

De acuerdo con Lévy (1999), los sistemas de realidad virtual permiten experimentar una integración dinámica entre diferentes modalidades perceptivas, reviviendo la experiencia sensorial tanto propia como la de otras personas. Pero que a la vez según menciona el autor, se crea una proyección al percibirse, una proyección de acción y de imagen; la primera hace referencia a las máquinas; la segunda, a la proyección de la imagen del cuerpo que está asociada a la telepresencia. Ya que gracias a los medios de comunicación y la telepresencia se puede estar aquí y allá.

Teniendo en cuenta lo anterior, sobre la proyección de la imagen, el autor retomado con antelación, menciona que no es una simple proyección de la imagen la cual produce la telepresencia, puesto que los sistemas de realidad virtual mediados por la comunicación

transmiten algo más que imágenes, una casi presencia, visibles o marionetas virtuales que se dirigen por gestos, que pueden dar afectación a otros agentes en la virtualidad, actuando en el mundo ordinario.

La virtualización ha permitido que los cuerpos realicen todo tipo de intercambios, en los que han hecho posicionar al cuerpo en diferentes contextos y áreas, así mismo, en lo real, se forman diferentes perspectivas para constituir una sola. Lévy (1999), dice que nos asociamos virtualmente en un cuerpo articulado con quienes participan en las mismas redes técnicas. Cada cuerpo individual hace parte de inmenso gran cuerpo híbrido, a esto le llama el Hiper cuerpo de la humanidad.

Así, este autor ya mencionado, habla de la intensificación del cuerpo que supera los límites y la conquista de nuevos entornos, experimentando nuevas sensaciones y explorando velocidades, siendo cada vez más tentado a ser capaz de trascender su vida física para transformar los marcos de su realidad, a marcos de realidades intangibles. Haciendo mención de los saltadores y surfistas, quienes por medio de sus deportes rompen con los límites del cuerpo para hacer una conversión de ellos.

Según Sola (2013), uno de los elementos más interesantes de los entornos virtuales es la gran cantidad de posibilidades corporales que los sujetos tienen a su alcance. En donde es posible jugar, re-crear y hasta llegar a inventar un cuerpo simbólico. Turkle (1997), habla sobre la adopción y creación de personajes electrónicos que contribuyen a una reconsideración de la identidad, pero también a una reconsideración con la corporeidad misma.

Concluyendo con Lévy (1999), el cuerpo busca salir de sí mismo, inclinándose hacia a la exterior y transformando su exterioridad técnica, la cual le genera tener una subjetividad que transforma su experiencia y que genera que en la virtualidad el cuerpo se multiplique en gran mundo del ciberespacio. La virtualización de cuerpo es una reinención, una reencarnación, una multiplicación, una sectorización, una heterogénesis de lo humano.

2. 1. 2. 10. Ciberespacio-territorialidad

De acuerdo con Martínez (2014), el ciberespacio, posibilitado por la tecnología y el internet, constituye un espacio virtual, distinto del espacio físico, emergiendo un nuevo mundo que se antepone a los preceptos de la realidad, la comunicación, las relaciones e interacciones, que traslada los espacios naturales por los espacios artificiales o virtuales. Este nuevo espacio, es creado desde un entorno abstracto e intangible que permite la creación, la circulación, y la fomentación de ideas e informaciones que permiten acciones sociales.

El filósofo William Gibson en 1984 retomado por Aparici (2010), desarrolla el concepto de ciberespacio por primera vez en su una de sus novelas de ficción *Neuromancer*, describiéndolo como un conjunto de información que se transita en las redes digitales conectadas entre sí, creando nuevas fronteras de información, situando al ciberespacio como la geografía movable en el que se encuentra lo virtual. Siendo el ciberespacio, un lugar sin fronteras, un espacio que no tiene limitaciones y barreras. Pierre Lévy (1998) retomado por Tubella y Vilaseca (2005), define al ciberespacio como “El espacio de comunicación abierto por la interconexión mundial de los ordenadores y las memorias informáticas” (p. 128). Esta definición integra al conjunto de sistemas de comunicación electrónicos, puesto que buscan transportar información desde fuentes digitales o distintas a la digitalización.

El ciberespacio da lugar a una representación cultural distinta a la representación geográfica del espacio real en un mundo real. En donde se da paso a la desterritorialización de los espacios físicos, por aquellos espacios inmateriales e intangibles, la existencias de “no – lugares” como lo menciona Auge (1992). Los “no – lugares” hacen emerger las nuevas formas culturales de pensar, hablar, expresarse y reaccionarse. Posibilitando las interacciones sociales, ya que dentro de estos espacios se construye varios ámbitos de relación, dado por las interacciones sociales y la subjetividad (Ujueta y Gafaro, 2008)

De acuerdo con Martínez (2014), el ciberespacio, es un entorno accesible y manejable, teniendo diferentes modos de participación, las cuales, no son dificultosas para acceder, dado a las formas de interactuar y el carácter del lenguaje es el mediador de para transmitir como

acceder al ciberespacio activamente y ser partícipe de él, causando que seamos partícipe del ciberespacio, teniendo la posibilidad de construir la forma ser, acorde a la manera con la que las personas se identifican. Esta posibilidad, es dada en las experiencias en el ciberespacio que permite la percepción fragmentada, a la multiplicidad de espacio presentado, es decir, al ingresar en el ciberespacio y a la amplitud de este, genera que la percepción de la realidad sea dividida por la realidad física y virtual, en donde se hace uso de estos territorios acorde a las dinámicas inmersas allí.

Por lo tanto, se entiende, según Marrueco retomado por Martínez (2014) que el ciberespacio es visto también como uso del territorio, en donde el territorio se presenta de acuerdo a estas dos realidades; un territorio físico y virtual, en donde el territorio físico se instaure como limitado y estructural, basados en las relaciones socioculturales que se construyen en el espacio con lugares exactos. En cambio el territorio virtual no posee limitaciones, muestra desterritorialización de los espacios físicos y presenta una territorialidad desde diferentes prácticas en el que el sujeto se identifica y se apropia del espacio inmerso desde otro orden simbólico y subjetivo.

Para Haesbaert (2007), la territorialidad, no como en moldes de “espacio vital” que impone el suelo como un determinismo en la vida humana, sino en un sentido más múltiple y relacional, sumergido en la diversidad y en la dinámica temporal del mundo, desde el plano de la virtualidad, proponiendo múltiples territorios en los que son experimentados al mismo tiempo y a la vez reconstruidos por nosotros mismos. Existiendo así, lugares que recogen estas nuevas cartografías como nuevas formas de interpretar la realidad y crear nuevas representaciones de ellas (Lévy 1999).

Habría que decir que estos “espacios vitales” que los seres humanos han construido, han sido modificables acorde a los contextos y necesidades que se presenta, en el que se construyen comportamientos espaciales acorde al territorio. Estos comportamientos son dados por la percepción y el uso que se hace del espacio o territorio. Schmidt (2013). En donde el ser humano significa y subjetiva, permitiéndole la existencia de sí mismo, dándole sentido a los movimientos sociales que están inmersos. (Soler, 2013).

Dentro de este marco, se puede señalar que se presentan formas de relacionarse e interactuar entre los sujetos en un espacio, Hall retomado por Schmidt (2013), propone la proxemia como el estudio del comportamiento espacial de los sujetos dados por el sentido relacional consigo mismos, con los demás y el entorno, mediados por componentes culturales. En donde se presentan formas de expresar el cuerpo a través de este sentido relacional, teniendo actitudes y movimientos acordes a los modos de relaciones que se tenga con el entorno.

Así mismo, los comportamientos espaciales se podrían agrupar en dos categorías, como territorialidad y corporal. Siendo que el comportamiento territorial da sentido a todo el cuerpo, siendo un eje de cómo llevar y posicionar el cuerpo dentro de un espacio, teniendo así una referencia desde la territorialidad de como expresar y moverse en relación acorde a lo estipulado. Aunque, el comportamiento corporal contiene más limitaciones, ya que puede estar influenciado por este tipo de territorialidad pero corporalmente ya existen otros componentes subjetivos que le permite al sujeto relacionarse, en particular el componente emocional, que al parecer es un detonante en la forma de manifestar nuestras interacciones con los demás. (Schmidt 2013).

Hall retomado por Schmidt (2013) estableció, cuatro formas en las que los seres humanos dentro de un espacio, en las que se encuentran, un espacio íntimo, en el que reside la esfera personal y privada, en donde se está solo acompañados en una proximidad con el tacto; un espacio personal, que se permite la relación con las personas o familia en un espacio conocido, el espacio público, que permite la relación con un grupo. A estos espacios se les estipulo una medición de relacional donde los cuerpos se encuentran a ciertas distancias dentro de un territorio.

En relación con lo anterior, se puede entender que el ciberespacio también puede ser entendido como un lugar, que es llevado a un entorno abstracto e intangible debido a la constante interacción que se tiene con él, a través de la simulación de un mundo virtual. El cual, es promovido por una cibercultura que trasforma los modos de socialización de los sujetos dentro de estos espacios virtuales.

Entendiendo, que dentro del ciberespacio se presenta una territorialidad que no posee limitaciones ni tampoco estructuras que demarquen los espacios, ya que acorde a lo que menciona Lévy (1999), el territorio es construido por el mismo sujeto dentro del ciberespacio le permite expresarse y posicionarse a un sentido acorde a lo que se presenta allí. Dándole un sentido a la aparición a la proxemia en lo virtual. Puesto que, allí también se presenta otras formas de interactuar y relacionarse, en que el sujeto le da sentido a su experiencia virtual, Por ejemplo, la comunicación que se presenta también por la proxemia, se da desde otros sentidos, que le permite a los sujetos poder relacionarse interactuar de forma más cercana por medio de los mensajes con emoticones, que les produce una cercanía.

2. 1. 2. 11. Ciclo vital

El ciclo vital se divide en tres grandes etapas del desarrollo; infantil, adolescente y adulto. El desarrollo de la infancia se divide por etapas, que consiste en el periodo prenatal, niñez temprana y niñez intermedia. La etapa del desarrollo que tomaremos a indagar, para fines de esta investigación será la infancia intermedia. Debido, a las capacidades mentales y transformaciones psicológicas que se generan durante este periodo de la infancia. Piaget (1975), demarca esta etapa desde 7 a 12 años de edad, en el que hace un gran aporte a la comprensión de la estructura mental del niño dentro de esta etapa. La psicología del desarrollo o evolutiva, busca la comprensión de estos procesos y cambios que transita el niño dentro de su entorno vital.

También, la psicología del desarrollo aporta a la comprensión de estos procesos y cambios que transita el niño, la psicología del desarrollo, que es una disciplina que propone indagar sobre los cambios que se tienen en la conducta y lo que generan dichos cambios, identificando las causas en las que se genera, describiendo la conducta de los sujetos en torno a su evolución. Según Vasta, Haith y Mliller (2008), se ocupa de los cambios psicológicos que ocurren a lo largo de la vida del ser humano. Estos cambios se fundamentan en la etapa de la vida, las circunstancias propias del entorno que se desarrolla y las experiencias particulares que vive el sujeto.

De acuerdo con Berger (2004), algunas teorías explicativas de la psicología del desarrollo, que miran el desarrollo del niño a partir del modelo cognitivo – evolutivo, el cual consiste en el desarrollo de la inteligencia propuesta por de Jean Piaget, la teoría sociocultural de Vygotsky y la teoría de procesamiento que es la continuación de los planteamientos de Piaget. Estas tres corrientes constan de características similares, que consisten en las capacidades cognitivas del niño, la influencia y la interacción con el ambiente, deben ser explicados desde “fuerzas” internas y externas.

2. 1. 2. 11. 1. Segunda infancia

En esta etapa del desarrollo se comprende desde los 7 a 13 años, en el que observa un gran cambio físico, avances del pensamiento lógico, cambio de socialización, juego de imaginación creadora (o fantasía) estimulado por la inteligencia y capacidad creadora. Se demarcada por el principio de la escolaridad, que le permite dar una nueva organización a su pensamiento, el establecimiento de relaciones sociales e individuales.

Así mismo, dentro de esta etapa, se entiende que el niño abandona el egocentrismo y es capaz de entender el mundo que está inmerso. De tal manera, según Erikson retomado por Bordignon (2006), entiende que el niño busca alcanzar una consciencia de sí mismo y de su independencia, por este mismo sentido se percibe que tiene un lugar y un rol dentro de la sociedad. Por ello, le permite valorar sus acciones y las de los demás, llevándolo a tener un pensamiento reflexivo.

Desde esta misma perspectiva Piaget (1975), comprende que el niño tiene la capacidad de no confundir su propio punto de vista con el de los otros, esto se debe a que desarrolla un sentimiento de cooperación mayor, lo cual genera, que se presente hacia los demás un respeto mutuo, que lo lleva a realizar valoraciones las acciones de los otros y de sí mismo, mostrando preocupación por los juicios que se den acorde a sus acciones.

Según Erickson retomado por Bordignon (2006), para el niño en esta etapa, su principal objetivo es desarrollar la capacidad de laboriosidad, que consiste en incorporarse a su entorno de

forma productiva, aprendiendo dinámicas que le ayuden a desarrollar destrezas, comportamientos, reglas y normas que le permitan sentirse satisfecho consigo mismo y con su entorno. Cuando el niño no logra sentirse satisfecho con lo que realiza puede generar sentimientos de inferioridad, afectado el concepto de sí mismo. En el cual, se producen cambios significativos en lo que se refiere a las habilidades intelectuales y el entorno social del niño.

En esta línea, acerca del autoconcepto del niño, el hacer estos procesos de socialización se produce que la percepción de sí mismo se convierta más compleja, puesto que, las actividades realizadas le atribuyen un logro positivo o negativo al ser desarrolladas. En estos procesos de interacción con medio social, se va construyendo un pensamiento reflexivo sobre la moral autónoma, basada en la igualdad. En donde el niño puede generar un pensamiento reflexivo, sobre la situación presente y de las construcciones subjetivas de sí mismo, permitiéndole discutir sobre normas y las revalora. Teniendo en cuenta, el proceso de interiorización de Vygotsky (1995), los niños reconstruyen sus estructuras mentales por medio del proceso de interacción social.

2. 1. 2. 11. 1. 1. La infancia desde lo social.

La infancia ha sido una construcción social e histórica variable durante el transcurso del tiempo. No en términos biológicos, sino en términos en torno a las características establecidas por la sociedad, viéndose como un “artefacto social” que como categoría social se entiende que el niño-niña es un producto del contexto sociocultural. Siendo que todas las explicaciones se presentan desde la construcción social política e histórica en una dinámica transformadora constante en el que las representaciones de la infancia se ven en dispersión y multiplicidad de la infancia que genera una singularidad del sujeto en medio de una realidad como pluralidad.

Las representaciones de la infancia como un producto histórico, en que se han presentado diferentes discursos y relatos que han situados a los sujetos dentro de categorizaciones arquetípicas, con el fin de ilustrar las identidades ilusorias, encasillándolas dentro de un contexto que sea adaptable y congruente. Por su parte Jaramillo (2002) menciona esas representaciones sociales que se han construido durante la historia, generando identidades efímeras, así durante el

siglo IV se veía al niño como “un estorbo”, en el siglo XV “los niños son malos de nacimiento”, en el siglo XVI, el niño es indefenso y es por ello que se tiene al cuidado de alguien y se define “como propiedad”, en el siglo XVII el niño es “adulto pequeño”. En el siglo XVIII y XIX, se le reconoce al niño por su inocencia “como un ángel”. En el siglo XX, se da la categoría de infante en su condición que le falta para ser alguien “como ser primitivo”. Desde el siglo XX hasta la fecha, se reconoce al niño como un sujeto social, el cual tiene derechos propios que son transformados por lo social y cultural.

Según Jaramillo (2002), las nuevas concepciones de la infancia en la modernidad han transformado las sociedades, desde los pensamientos revolucionarios de Rousseau sobre las características de la infancia. Como diversos autores que comenzaron a desarrollar sus teorías en lo psicológico, biológico, educativo y social, entorno a los procesos de pensamiento y socialización, como autores Vygotsky y Piaget.

Piaget, de acuerdo con el autor mencionado con antelación, quien hace aportes de una descripción de pensamiento sobre las etapas de desarrollo cognitivo, aunque sea un pensamiento reduccionista, permite tener una claridad sobre la estructura del pensamiento del niño. Vygotsky que amplía la mirada de Piaget y hace énfasis en el proceso de aprendizaje del niño, influenciado por los elementos culturales y sociales dados por la interacción que produce maduración en los procesos cognitivos que reconocen que los niños aprenden, conocen, descubren el mundo y le dan sentido a partir de agentes socializadores; como la familia, escuela, cultura.

En la actualidad, se entiende que esos agentes de socialización de los niños por los medios de tecnológicos y comunicación que han generado la sociabilidad del niño entorno a circulación de la relación con la tecnología.

2. 1. 2. 11. 1. 2. Globalización de la infancia

De acuerdo Menciona Carli, (1999), las infancias se configuran a los nuevos modelos de socialización, y la influencia de otros factores, la incertidumbre del futuro, y la capacidad de representarse en ellas. Apareciendo nuevos discursos que transforman la manera de comprender

la infancia, puesto que, la globalización de los medios de comunicación ha transformado los espacios que se daba los procesos de socialización de los niños, configurando sus maneras de estar en el mundo. Celulares, Internet, videojuegos, televisión ofrecen espacios de entretenimiento, comunicación y realidades virtuales. Estos espacios hacen que se conformen nuevas identidades y nuevas formas de su sociabilidad, (Alfageme, Cantos y Martínez, 2003). El espacio virtual y la interactividad, lo hipertextual o no lineales y simultánea desarrollan nuevas formas de relacionarse con la realidad.

Según la United Nations International Children's Emergency Fund o UNICEF (2012), la tecnología de información y las comunicaciones dan una relevancia a quienes nacen en estos contextos informáticos, que son llamados “nativos digitales” quienes poseen una disposición a la tecnología y hacen empleo de ellas en todos los ámbitos de su vida. De acuerdo con Alfageme, et al. (2003), retomando el término de nativos digitales, el cual es adjudicado a aquellos que nacen en la era digital y se relacionan con las nuevas tecnologías de la información y con otras personas.

Estos medios emergentes de la globalización no solo producen nuevas forma de conocimiento y de información, sino que fundan una nueva representación donde los niños pueden relacionarse de forma diferente acorde a lo que se encuentra construido dentro de la sociedad, impactando sus maneras de pensar y actuar, permitiendo la transformación por medio de las interacciones que se dan dentro de las realidades virtuales que está inmerso. los niños, en el que le permite modificar sus subjetividades, relaciones, corporalidad y emociones.

2. 1. 2. 12. El juego

El juego, tal y como lo propone Díaz (citado en Vivas y Guevara, 2003) retomando a exponentes como Piaget, Freud y Bandura, asevera que estos teóricos coincidieron en posicionar al juego en la infancia como un elemento fundamental, que propende por la adquisición de nuevos aprendizajes, esquemas de respuesta, solución de problemas, creatividad, identificación de roles sociales, entre otros aspectos, los cuales presentan una mejor acogida si se sustentan con eventos presentes en la realidad de la vida cotidiana. Así mismo, el juego es esencial en el

desarrollo de los niños y niñas, puesto que las vivencias que surgen en estas dinámicas fomentan la estimulación de habilidades físicas, emocionales, cognitivas y sociales, además de posibilitar el alejamiento de estresores propiciados en muchas ocasiones por los adultos.

Así mismo, el juego se presenta como un eje transversal en la vida de los seres humanos, siendo evidente en cada una de las etapas vitales, por lo que es posible visualizar a un bebé interactuando con los elementos que se encuentran en su móvil o moviendo enérgicamente su sonajero; a una pareja de niñas jugar cada una con su raqueta y una pelota, quienes aún sin comprender la complejidad de un juego como el Tenis, saben que deben golpear la pelota con la raqueta; un grupo de jóvenes sumergido en los videojuegos; un conjunto de adultos jugando en un campeonato de fútbol; una pareja de abuelos concentrados en el dominó, por lo que el juego será relevante desde una edad temprana y a lo largo de la vida, puesto que propende por el reconocimiento de sí mismo, de las realidades, del mundo físico y social en el que se desarrolla la humanidad (Garvey, 1985)

No obstante, el juego infantil y el juego adulto, presentarán algunas distinciones, teniendo en cuenta que el primero permite que el niño avance hacia “otras etapas de dominio”, mientras que el segundo propenderá por el paso de una realidad a otra, lo que indica que el juego infantil a diferencia del adulto, no se centra en la recreación (Erikson, 1963-1980, p. 199 citado en Reyes-Navia, 1996), sino que va más allá, puesto que en este surgirá la relación entre los distintos dominios vitales, propuestos por Echeverría (2005), como lo son el dominio del lenguaje, de la emocionalidad y corporalidad, quienes a su vez permitirán la generación de relaciones sociales e intrapersonales.

En relación con esta misma temática, García y Llull (2009), afirman que el juego además estará mediado en muchas ocasiones por reglas y normativas que deben ser realizadas, de lo contrario no habría juego. Sin embargo, en algunas ocasiones no se presentan reglas al jugar, como por ejemplo cuando una niña se encuentra jugando con sus juguetes a la doctora (juego simbólico) en contraste con un grupo de jóvenes jugando al póker, se evidenciaran distinciones, aunque en los dos eventos se evidencia “recreo, diversión e imaginación” (p. 9), en la segunda

situación se identificarán reglas mientras que en la primera no, aclarando que todo juego con reglas siempre presentará una situación imaginaria (Reyes-navia, 1996).

Será precisamente esta relación entre el juego y la imaginación la que rescate Vigotsky, (citado en Delgado, 2011), autor que consideraba al juego como un elemento primordial para el desarrollo integral humano, que contiene de forma implícita a la imaginación, en especial la relacionada con “el desarrollo del pensamiento simbólico-abstracto” (p. 14), que propicia el conocimiento y comprensión de las normativas y reglas que se encuentran establecidas en el contexto en el que el niño y la niña se despliegan.

Considerando así, la *zona de desarrollo próximo*, concepto empleado por Vigotsky para establecer la distinción que se presenta entre el desarrollo que propende por la resolución de problemas de forma individual y el que lo permite con ayuda de otra u otras personas, lo generará que los aprendizajes de los niños y niñas sean mayores y se construyan en un menor tiempo si cuentan con los recursos que necesitan para ello, en este caso su mayor recurso serán las personas que propenden el despliegue del desarrollo de sus habilidades (Delgado, 2011).

Así mismo, cabe destacar que estas características descritas para los juegos, al igual como lo expone Huizinga (2000), retomado por Lacasa (2011), también pueden ser asignadas a los videojuegos, este autor comprende al juego y por ende a los videojuegos como una actividad que es realizada consciente y libremente, que puede asumirse como alejada de intereses materiales, puesto que es posible realizarse sin ningún tipo de beneficio económico, sin embargo, es menester recordar que, algunas personas sí se lucran, por este tipo de actividades; de igual forma tanto el juego como los videojuegos promoverán la conformación de grupos sociales, que se reúnen en torno a estos.

En esta misma línea, Frasca (2010), considera que los videojuegos son una prolongación de los juegos clásicos y tradicionales, por lo que comparte la concepción que tiene Huizinga, acerca de los juegos y videojuegos. Por tanto, de acuerdo con Frasca, será pertinente comprender tres dimensiones que el autor concibe fundamentales para vislumbrar la forma en la que los juegos son capaces de comunicar valores e ideas, no solo a los jugadores, sino además a los

observadores, sumergiéndose así en la creación de sentido que se consigue a través del juego, los videojuegos y juguetes. Estas dimensiones son: *playworld*, *la mecánica* y *playformance*.

El *playworld*, hace referencia al espacio o mundo del juego, en el que se tienen en cuenta tanto los objetos que hacen parte del juego como el mismo lugar en el que son empleados, es así como los textos, imágenes, sonidos entre otros elementos, cobran suma relevancia al componer el juego en sí, en su materialidad. La siguiente dimensión es la *mecánica*, esta se relaciona con las reglas que mediaran la dinámica del juego, las cuales aunque son fundamentales, no deben ser destacadas en un sentido de superioridad en comparación con las otras dos dimensiones, como lo resalta Frasca (2010), puesto que tal y como se expuso anteriormente, no todos los juegos contienen reglas para su desarrollo.

Por último, se encuentra la *playformance*, que hace alusión al movimiento, al “cuerpo en el juego”, el cual tal y como lo expone el autor mencionado con antelación, cobrará suma importancia, ya que permitirá vivenciar los videojuego, de una forma distinta, puesto que los juegos traen consigo de forma implícita la *playformance*, mientras que en los videojuegos, al hacer uso de controles, teclado y mouse, el movimiento será reducido. Es así, como videojuegos que son desarrollados por medio del Wii, presentan un componente de interacción social, en el que el espectador, no solo tiene la posibilidad de observar lo que ocurre en el juego a través de la pantalla, no sólo presencia como el jugador dirige al personaje virtual, sino que además, puede ver como el jugador vivencia a través de su cuerpo, lo que el juego le presenta, proponiendo de tal forma, experiencias totalmente distintas y cautivadoras, tanto para el jugador como para quien es espectador.

Finalmente, es relevante reconocer al juego como un elemento placentero, libre, que fomenta la actividad física, permite la interacción con la realidad, el autoconocimiento y la socialización, entre otras características, además de las anteriormente descritas, que facilitarán una concepción abarcadora del concepto, lo que permite conocer la importancia del juego y videojuegos, en el desarrollo humano, comprendiendo su componente social, emocional, relacional, corporal, entre otros.

2. 1. 3. MARCO EPISTEMOLÓGICO

Como lo expresa Sabino (1992), la reflexión acerca de lo que conocemos y cómo lo conocemos es propio de los seres humanos, se tienen en cuenta los diferentes puntos por los cuales se hace primordial la búsqueda de conocimiento, por ello a estas indagaciones de autores, teóricos, científicos y demás, definen como conocimientos verdaderos o afirmaciones absolutas por lo tanto se segmenta el conocimiento y se entre en disputas sobre la razón y la verdad.

En estas reflexiones y continuas preguntas que se hace el investigador, en que es determinante que las respuestas a estas no se encuentran a la primera búsqueda, es decir que se realiza una continua indagación que de acercamientos a estas; en que el conocimiento es inherente a los seres humanos como parte vital del desarrollo y acontecer humano, por ende las diferentes formas en que conocemos desde un grado místico, religioso, el estudio de los fenómenos, estudio de la experiencia, entre otros, así que se retoman ciertos paradigmas y postulados que reflejan la intención de la presente investigación (Sabino, 1992).

Desde esta misma línea de intención en el cómo y qué conocen los seres humano, Sandín (2003), identifica que el construccionismo rechaza cualquier intento de generar verdades objetivas hacia la significación de la interacción de la realidad, por ende, los significados se construyen y no se descubren.

Se puede señalar de este modo que varias personas pueden y construyen conocimiento de un mismo fenómeno, estas se deben a la interacción entre los seres humanos para ser transmitidos en las diferentes formas de comunicación y lenguaje, es de esta misma manera que referirse a una intencionalidad del saber, indica una relación entre el sujeto y el objeto, y como el sujeto adquiere una conciencia de ese objeto (Sandín, 2003).

De esta manera el autor anteriormente mencionado, expone que las personas están sostenidas por esta interacción intersubjetiva, por ende una construcción social que deriva una

serie de procesos sociales propios de esta interacción como lo puede ser la formación cultural, lenguaje, entre otros.

Cabe señalar, dentro de esta interacción de estos fenómenos sociales que, este mismo autor muestra una perspectiva en la cual se encuentra una gran oposición hacia encontrar en la construcción de realidad una sola forma o modo de conocer, por lo tanto, esta perspectiva retoma aspectos del contexto cultural y la acción de la mente, la cual permite la comprensión de los fenómenos y otorga sentido científico; en este sentido de comprensión, esta perspectiva se dirige al interpretativismo.

Esta se define y destaca desde el accionar humano, desde la construcción simbólica y significados que propenden hacia la interpretación de la emocionalidad, acción, lenguaje y otros aspectos propios de las personas, además de tener en cuenta, otro accionar desde la relación del ser humano con el ambiente, en la que se encuentran ampliamente relacionados con el rumbo e intencionalidad con la cual el ser humano se relaciona con el objeto y sujeto, el cual es posible por medio del sentido fenomenológico y hermenéutico, los cuales permiten la interacción entre ese acontecer del sujeto con el objeto hacia los fenómenos que se interpretan y comprenden (Sandín, 2003).

2. 1. 3. 1. Sentido Fenomenológico- Hermenéutico

Dentro de la investigación cualitativa, el método fenomenológico y hermenéutico hace parte de la presente investigación como un valor fundamental para la comprensión de las experiencias vividas de un grupo de niños de la segunda infancia, en el que se permiten entender por medio de estos enfoques de investigación cómo se están constituyendo las subjetividades, corporalidades y relaciones en las múltiples realidades.

Como primera medida, el método fenomenológico, expuesto por Edmund Husserl (1859 - 1938), se orienta hacia el abordaje de la realidad retomando el marco interno de los sujetos. En el que este marco interno del sujeto hace parte de los componentes subjetivos que son conformados por las experiencias, percepciones, relaciones y recuerdos que puede acceder el sujeto en un

momento dado, buscando indagar sobre el mundo de la consciencia en que está inmerso. Para Bolio (2012), el sujeto puede acceder de forma inmediata al recuerdo por medio de la reflexión que Husserl, retomado por el autor, menciona como reducción fenomenológica. En el que la mente tiene la facultad de dirigirse a los objetos no existentes y existentes. Ya que por medio de esta reflexión se puede tener un carácter donde se intenta desplazar la existencia del objeto, para la comprensión de los contenidos intangibles de la mente, mencionados anteriormente (Fermoso, 1989).

Con respecto a lo anterior, bajo este método de investigación fenomenológica se relaciona en sus orígenes y postulados a la Hermenéutica, puesto que la fenomenología de Husserl se centra en la reflexión y la intuición para describir y clarificar la experiencia tal como es vivida. Aunque la hermenéutica busca también comprender el contenido y la dinámica del sujeto en sus contextos o implicaciones.

La hermenéutica se entiende como la teoría general de interpretación y comprensión que revela los comportamientos de los sujetos dados de forma individual o compartida. Buscando analizar y comprender los significados, acciones, gestos, palabras, narraciones dadas dentro de una naturaleza racional que permite entender la esencia de la realidad acorde a las vivencias que están inmersas los seres humanos.

Como lo menciona Ruiz (2010), el método interpretativo permite tomar y recuperar las experiencias vividas de los sujetos, haciendo una interpretación de cada una de ellas con el propósito de lograr la esencia de sus relatos, de lo particular en lo universal, de lo personal en lo cultural; para comprender cómo los sujetos individuales hacen de lo universal algo propio, personal, particular y privado.

Teniendo en cuenta lo anterior (Sandín, 2003), desde el interpretativismo y como muestra la fenomenología y hermenéutica desde la fuente de significado en la cual es de gran importancia desde los elementos anteriormente mencionados es el interaccionismo simbólico, este se sustenta desde el pragmatismo, por lo tanto indaga desde una comprensión de la cultura como base de los significados en la vida cotidiana.

Como destaca el autor anteriormente descrito, esta perspectiva es retomada desde Blumer o desde el pensamiento complejo de Mead y Cooley, la cual se destaca en las considerar situaciones desde una mirada en el pensamiento, los actores y el método de ciertas escuelas, esto toma en cuenta la experiencia como fuente de conocimiento, considerando estas experiencias en una interrelación de fenómenos en momentos cotidianos estos desde una mirada en lo subjetivo e interno; otro factor importante dentro del interaccionismo simbólico se destaca en entender al ser humano desde un mundo natural, en la complejidad del pensamiento, el entorno, los discursos, las formas de acceder interacción con los objetos y hechos, para finalmente ser procesadas desde intenciones subjetivas como instrumento de entender la realidad y realidad social.

2. 1. 4. METÓDICA

2. 1. 4. 1. Investigación cualitativa

Se planteó, desarrollar el proyecto desde los parámetros establecidos por la investigación cualitativa, comprendiendo lo cualitativo como un elemento abarcador de los sujetos, puesto que no los toma como participantes a quienes les evaluará una determinada cualidad, sino que por el contrario de forma integradora dará cuenta de que algo sea lo que es, ya sea una institución, un determinado producto, una persona, etc. Así, la investigación cualitativa, propenderá por la identificación de la esencia, de la naturaleza profunda de las cosas, de su composición dinámica, de los vínculos y relaciones, además de su comportamiento y forma de manifestarse (Martínez, 2006). Asimismo, se considera a la investigación cualitativa, como ideográfica, puesto que, busca las nociones que se encuentran presentes dentro del contexto social y las relaciones que allí desarrollan, dando relevancia a aquellas ideas que aportan sentido a los accionares sociales (Bonilla-Castro y Rodríguez, 1997).

La investigación cualitativa tiene como principal característica la comprensión de la realidad de la sociedad concebida por medio de la mirada de las personas que están siendo sujetos de estudio, teniendo en cuenta su percepción del mundo y del contexto en el que se desenvuelven. Asimismo, no se basa en supuestos que han sido determinados de la teoría, sino

que por el contrario, propende por la comprensión de la realidad, los saberes, valores, entre otros elementos, que orientan las acciones de las personas participantes del estudio, teniendo en cuenta tanto lo espacial como temporal. Lo que conlleva a que en este tipo de investigaciones no se haga uso de hipótesis deducidas, siendo reemplazadas por la observación y la identificación normativas comportamentales dentro de la sociedad o comunidad participante (Bonilla-Castro y Rodríguez, 1997).

De acuerdo con los autores anteriormente mencionados, se indica que dentro de este tipo de investigación, los investigadores hacen uso del método cualitativo, para comprender los significados, conocimientos, interpretaciones, entre otros elementos que surgen dentro de la sociedad y que a la vez comparten los miembros de la realidad que está siendo estudiada, definiéndose como una producción histórica, la cual los mismos participantes, validaran y transformaran.

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto y en concordancia con el desarrollo armónico del presente proyecto se eligió como método de estudio a la etnometodología.

2. 1. 4. 2. Método: Etnometodología

La etnometodología, de acuerdo con lo expuesto por Garfinkel (2006), surge de la necesidad del autor, por denominar a aquellos conocimientos propios del sentido común que poseen las personas dentro de la sociedad, los cuales podrían hacer alusión a cualquier temática aunque correspondiente a tal sociedad, por lo que la etnometodología hace referencia al método que poseen las personas al actuar en un contexto determinado. Permitiendo de tal forma, reconocer el valor de los saberes coloquiales que surgen dentro de las comunidades, logrando empoderar a los sujetos acerca de estos, además de su exposición y transmisión.

Los estudios realizados desde la etnometodología, propenden por el análisis de las acciones que llevan a cabo las personas en la vida cotidiana, siendo estas, asumidas como métodos que propician la comprensión de la organización de las actividades que usualmente se

desarrollan, teniendo en cuenta además, los conocimientos del sentido común presentes en contextos específicos (Garfinkel, 2006).

Es así como Holstein y Gubrium (1994, 2000), citados por Martínez (2003), refieren que la etnometodología se preocupa más por el *cómo*, que por el *qué*, prestándole atención al quehacer, construcción, movilización, entre otros elementos, que de acuerdo a los autores, son mediados por la conciencia, la cual es expuesta como “una estructura subyacente que determina la realidad social” (p. 3). Por lo que la interpretación será un elemento fundamental ya que como lo indica Martínez (2003), los investigadores que emplean la investigación cualitativa, se encuentran expuestos a gran cantidad de información consolidada en distintos elementos como videos, audios, diarios de campo, impresiones, a las cuales deberán ser interpretadas en un “busca de sentido”. Esta interpretación, será vista como un *arte*, ya que no es del todo sencillo, lograr interpretar la información recolectada, logrando visibilizar a los miembros que participan de la investigación, sin desvirtuar la verdadera esencia de lo que en sus dinámicas ocurre.

Asimismo, Vicente e Infesta (2007), aseveran que Garfinkel considera las acciones de la cotidianidad como una construcción de los actores sociales a quienes denominó *miembros*; los miembros son aquellos sujetos pertenecientes a la sociedad, quienes poseen conocimientos comunes acerca de la sociedad; el miembro, se presentará a los demás y será reconocido como uno, puesto que sus acciones cotidianas darán a conocer los saberes que son compartidos dentro de la comunidad.

Sin embargo, partiendo de estos elementos, se le presenta a la etnometodología un problema metodológico interesante, tal como lo exponen Vicente e Infesta (2007), el cual puede ser denominado como el “problema de la invisibilidad del sentido común” (p. 3), en el que se cuestionará acerca del cómo tanto las prácticas como los saberes que surgen del sentido común pueden convertirse en un “tópico” que pueda ser analizable, esto se debe a que los miembros poseen un saber práctico, más no teórico.

Como lo indican las autoras mencionadas con antelación, han sido diversas las soluciones que se han presentado para este problema, sustentándose en algunos autores como (Maynard y

Clayman, 1991; Have, s.f.; Schwartz y Jacobs, 1984), quienes indican que es posible congregar distintas estrategias metodológicas, empleadas por etnometodólogos, y las cuales no son excluyentes entre sí, por lo que es posible su implementación con la finalidad de análisis.

Estas estrategias metodológicas que pueden ser empleadas en la etnometodología, constituyen a aquellas estrategias empleadas por Garfinkel, en sus primeros trabajos, las cuales consisten en comprender las dinámicas presentadas en algunas actividades que cobran sentido dentro de situaciones naturales o provocadas por el investigador (Have, s.f., retomado por Vicente e Infesta, 2007), en las que se puede observar la situación en su naturalidad o en la que interviene el investigador, empleando por lo general “experimentos de ruptura”, denominados así por Garfinkel, puesto que propendían por la generación cambios en la dinámica relacional que se presentaba hasta el momento, entre los miembros.

Así mismo, otras de las estrategias propuestas, comprenden el análisis situacional, haciendo uso de dos estrategias, en las que el investigador presenta un “cambio de identidad”, convirtiéndose en el “extranjero” o “novato”, dentro del grupo. El “extranjero” desconoce lo que ocurre en el grupo, no comprende a cabalidad las dinámicas que allí se presentan, por lo que constantemente debe tener la disposición para *hacer cosas*, lo que le permitirá conocer la cultura y sus competencias. Por otro lado, el investigador, puede escoger interactuar con el grupo, desde una postura de “novato”, la cual propone mayores retos, puesto que, no solo implica “aprender a hacer lo que los otros miembros hacen, sino hacerlo de verdad” (Schwartz y Jacobs, 1984 retomados por Vicente e Infesta, 2007, p. 15).

Otra de las estrategias, se centra en “una situación, diversos actores y múltiples observadores”, en la que pueden participar diversos investigadores, quienes se distribuirán las categorías de actores, y procederán, por medio de la observación participante a centrarse en el trabajo con una de estas, en las que se pueden encontrar colegios, universidades, hospitales, parroquias, entre otros. Los investigadores analizarán una situación particular, que convoca a diversos actores y que tendrá por tanto, una mirada distinta desde cada uno de ellos (Schwartz y Jacobs, 1984 citados por Vicente e Infesta, 2007).

Por otra parte, algunos etnometodólogos han hecho uso de estrategias que provienen de la etnografía tradicional, realizando observaciones de actividades realizadas en un espacio o ambiente natural con el fin de comprender las experiencias dentro del quehacer rutinario, de los y las participantes de la investigación (Maynard y Clayman, 1991 citados por Vicente e Infesta, 2007). Finalmente, se encuentra como estrategia metodológica al análisis conversacional, en la que se analizan los elementos del lenguaje que se presenta de forma natural dentro de las relaciones, presentes en la realidad de la vida cotidiana, como lo son las bromas, la producción de historias, las conversaciones telefónicas, los saludos, entre otros.

2. 1. 4. 3. Estrategias

Retomando los elementos propuestos desde la etnometodología, se utilizaron una serie de estrategias acordes con el método de investigación, en las que se proponían algunas situaciones, dentro de las cuatro sesiones realizadas, cabe aclarar que, aunque las observaciones no se presentaron en contextos naturales en los que los niños y niñas, se desenvuelven comúnmente, sí se logró evidenciar que ellos y ellas se desplegaron desde lo natural dentro de estos espacios propuestos, como desarrollo planteado desde su cotidianidad.

De igual forma, se presentó una participación por parte de las investigadoras como “novatas” en el desarrollo de las actividades, se tuvo en cuenta la observación desde múltiples observadores sobre el mismo grupo de actores y el desarrollo conversacional desde la no rigurosidad, siendo parte de todo el proceso aplicativo. Así, se desarrollaron y clasificaron una serie de elementos, propendiendo por el abordaje de la pregunta de investigación y los objetivos.

2. 1. 4. 3. 1. Juego: Torre Jungle

Teniendo en cuenta lo anterior, se creó un juego físico denominado *Torre Jungle*, como una experiencia alternativa e interactiva, diseñada partiendo de la importancia del juego en la segunda infancia, por lo que en la búsqueda de esta coherencia se propone un juego con el que los y las participantes puedan interactuar, posibilitando la observación y manipulación de la torre y sus elementos, además de las fichas (animales salvajes).

Al ser una torre, se propendía por una forma distinta de relación con el juego, ya que al no ser plano y tener elementos como elefantes, árboles, jirafa, serpiente, águila, entre otros, por lo que se debe recorrer por cada una de sus cuatro caras para identificar lo que cada una de ellas aporta; el que sea de más de un metro de alto, implica que el encontrarse enfrente de una de sus caras, imposibilite observar lo que sucede en la otras, por lo que se debe jugar en movimiento, los jugadores no pueden tan solo tomar un lugar alrededor del jugo y conservarlo durante toda la partida, ya que se perderán de la dinámica general.



Figura 1. Juego de la Torre Jungle

Como lo indica su propio nombre, el juego es una torre, la cual en su contorno presenta una escalera que permitirá que los jugadores asciendan hacia la meta, cada escalón de la continua escalera, contiene un color determinado, el cual indicará una actividad, pregunta o juego que deberá desarrollar el jugador. Todos los participantes inician en la meta, por lo que será por medio de una ruleta la cual consta de los colores que se presentan en la escalera, el color que indique la ruleta, es el color en el que el o la participante se ubicará, puesto que deben trabajar por equipos conformados por dos personas, la siguiente persona que lanza es la del propio equipo, así lanzarán de forma seguida los participantes del mismo equipo.

Cuando cada pareja pasa y responde una pregunta o realiza una de las actividades o videojuegos propuestos, se les otorga una ficha dorada, la cual necesitarán para pagar la entrada a un siguiente nivel, si uno de los miembros del equipo pasa de nivel primero que su otro compañero, este último no deberá volver a pagar la entrada, puesto que al trabajar en equipo, su compañero ya habría pagado por los dos.

Toda la torre se encuentra dividida en tres niveles, la entrada al primer nivel es gratuita y se realizará, empezando en el instante en que se gira la ruleta y se ubica la ficha en uno de los escalones de colores, la entrada al nivel dos y tres, deberá cancelarse antes de entrar al nivel, por lo que para ingresar a los participantes deben cancelar a las guías del juego una de las fichas

doradas pertenecientes a su grupo y además una de las cuales pertenece a otro grupo, cada grupo se distinguirá por un tipo de ficha dorada identificada por su forma geométrica, encontrándose hexágonos, rombos, triángulos, cuadrados y estrellas.

Para obtener una de las fichas de algún otro grupo se puede realizar una acción sencilla y es el intercambio de fichas entre grupos, generando alianzas para promover el bien común, sin embargo, aunque se les darán algunas pistas se espera que ellos puedan proponer de forma autónoma este tipo de soluciones, por otro lado, pueden realizarse retos, por lo que un equipo que necesite una ficha dorada de distinta forma geométrica a la que ya tiene, puede retar a otro grupo en algún videojuego y quien gane se quedará con la ficha de su contrincante, sin embargo, los equipos se arriesgan a perder una de sus fichas. Finalmente, puede presentarse de forma voluntaria que algún equipo decida regalar una de sus fichas a otro equipo si este lo necesita.

La torre Jungle promueve la relación y exploración de algunas realidades virtuales incluso desde la misma torre, la cual siendo el tablero del juego, sumerge a los jugadores en una jungla, con animales salvajes, procurando promover una misma temática, por lo que se resalta la imaginación infantil, de igual forma se procura la interacción con las realidades virtuales digitales, haciendo uso de elementos electrónicos y videojuegos.

Las tarjetas de colores que contienen las preguntas o actividades que deben realizar los y las participantes se encuentran de forma virtual, por lo que se programaron cada una de las tarjetas, logrando seleccionar la tarjeta en la que cae el participante y fácilmente ubicando la pregunta o videojuego que puede jugar.

Cada color representa una categoría, por lo que se propende porque cada acción, juego o pregunta, sea acorde a la categoría a la que pertenece, se encuentran 15 tarjetas por cada color, a excepción de las rojas que poseen 16, puesto que la cantidad de tarjetas es acorde a la cantidad de escalones que en el juego, contienen este color.

Así pues se expondrá el contenido de cada tarjeta:

Comunicaciones (azul)

1. Resolver adivinanzas: (nivel de dificultad por edad)

En rincones y entre ramas mis redes voy construyendo, para que moscas incautas, en ellas vayan cayendo.	En alto vive, en alto mora, en alto teje, la tejedora.	Teje con maña caza con saña
--	---	--------------------------------

2. ¿Qué crees que tienes que hacer para ser un buen jugador?

3. Resolver adivinanzas: (nivel de dificultad por edad)

De colores verderones, ojos grandes y saltones, tenemos las patas de atrás muy largas para saltar.	A la orilla de los ríos, croan sin meterse en líos, saltos dan, mas no son osos sino animales verdosos.	Canto en la orilla, vivo en el agua, no soy pescado, ni soy cigarra.
---	---	---

4. ¿A quién le cuentas lo que sucede cuando juegas?

5. ¿A quién le cuentas lo que sucede después del juego?

6. Di algo que te haga sentir orgulloso cuando juegas

7. Resolver adivinanzas: (nivel de dificultad por edad)

Si te pregunto cómo se llama este gran bicho, ya te lo he dicho	Mi nombre lo leo, mi apellido es pardo, quién no lo adivine, es un poco tardo.
--	---

8. ¿Recuerdas quién te hablo y enseño sobre los videojuegos?

9. Cuando fue la primera que iniciaste a practicar videojuegos
10. Resolver adivinanzas: (nivel de dificultad por edad)

Zumba en vuelo vibrador, en su casa todo es oro, trabaja haciendo un tesoro con lo que le da la flor.	Soy sabia y no tuve escuela para mí no hubo doctrina soy maestra de cocina y cocino sin candela.	Aunque no soy florista trabajo con flores y por más que me resista el hombre arrebató el fruto de mis labores.
--	---	--

11. ¿Qué elementos deben tener los juegos que practicas?
12. Di tres frases o palabras que constantemente dices cuando juegas
13. ¿Qué pasaría si no hubiera nadie que te prohibiera jugar?
14. ¿Si las paredes hablan que dirían de ti cuando estás jugando?
15. ¿Cuándo te das cuenta que has ganado o perdido el juego?

Relaciones (verde)

1. ¿Si tuvieras la oportunidad de crear un videojuego de que lo harías?
2. ¿Qué te gusta cuando estás jugando con tus compañeros?
3. ¿Qué sucede cuando tu compañero de juego pierde?
4. Cuando juegas con tus compañeros/as y alguno se queda jugando ¿qué haces?
5. ¿Por lo general con quien prefieres jugar?
6. Si tu amigo te invita a jugar y te dice que lleves a alguien, ¿a quién llevarías?
7. Si llegaras a un mundo desconocido dentro del videojuego ¿cómo te relacionarías con la gente?
8. Imagina que tienes una aldea en la que solo pueden entrar las personas que te agradan ¿Cómo serían?
9. ¿Qué es para ti un amigo? , ¿son para ti amigos los niños/as con quienes jugas videojuegos?

10. ¿Con qué amigos juegas más, con los niños del colegio, barrio o vecindario, o con tus amigos de los juegos virtuales?
11. ¿Cuánto tiempo duras jugando? , ¿Influye el juego en alguna actividad cotidiana que realizas? ¿Cuál?
12. Si tu familia fuera parte de un videojuego ¿cómo serían?
13. Seguirías jugando un videojuego que pierdes constantemente?, ¿Por qué?
14. ¿Cuál es tu parte favorita del juego ¿Por qué?
15. Te gustaría que tus padres jugaran contigo ¿Qué juego les enseñarías?

Corporalidades (amarillo)

1. Cuando eliges un personaje para jugar como te gusta que sea (hacer un avatar en un minuto).
2. Dibuja como te gustaría ser si pudieras ser un personaje de videojuego.
3. Si pudieras hacer un videojuego donde el personaje principal fueras tú ¿de qué lo harías?
4. ¿Qué pasaría si te convirtieras en una criatura gigante como godzilla? , ¿qué harías?, ¿querías volver a ser un niño (niña)?
5. Tienes 4 minutos para hacer el dibujo de uno de los personajes que te gusten para poder avanzar con tu compañero.
6. ¿Cómo te gusta que sean los lugares de los videojuegos?
7. Imagínate que estás en tú juego preferido, ¿qué es lo que más te gusta hacer cuando juegas?
8. Durante dos minutos. juega una partida de tenis con un compañero
9. ¿cuáles dispositivos o aparatos utilizados para jugar videojuegos?
10. Juego en Wii: Bicicleta, Raqueta, Bolos, Tenis, frisby (el jugador puede escoger cualquiera de las opciones).
11. La mayoría de veces juegas solo o con otra persona ¿Qué es lo que más te gusta de jugar solo o con otra persona?
12. Representa una situación cuando estas en el videojuego
13. ¿Alguna vez has intentado entrar en un videojuego que sea solo para niñas o niños ? ¿por qué?
14. ¿Con quién prefieres jugar, las niñas o los niños? ¿por qué?

15. Piensa en un juego en el que puedas hacer cosas que no haces normalmente? (Realizar un juego)

Emociones

1. Piensa en una acción desagradable para ti, ¿qué pasaría si esta estuviera en un videojuego? ¿lo jugarías? ¿porque?
2. ¿Qué sientes cuando ves estos colores: VERDE AZUL CIELO NEGRO AMARILLO GRIS VIOLETA ROJO, cuando estás jugando o cuando estás haciendo otra actividad cotidiana?
3. ¿Cuándo no puedes avanzar al estar jugando que sientes?
4. Pequeñas historias: Si estás jugando con tus amigos y ellos deciden sacarte del juego. ¿Qué sientes cuando te sacan?
5. Pablo está jugando con sus amigos un torneo de fútbol y al finalizar el videojuego pierden por un auto-gol. Lo que genera que sus amigos se burlen de él ¿cómo crees que se sentiría?
6. ¿Qué pasa cuando tu papá/ mamá te prohíbe jugar?
7. Observa las siguientes imágenes (imágenes de diversos videojuegos), debe indicar en cada imagen que emoción le genera.
8. Cuando pierdes ¿qué sientes?
9. Piensa rápido:
“estoy enfadado porque...”
“me siento alegre cuando...”
“me da rabia que...”
“me sorprende que...”
“me da miedo cuando...”
“me da fastidio cuando...”
10. ¿Qué sentirías si en los videojuegos sólo se tuvieras una vida?
11. Sentido y música, sonidos de los videojuegos (identificar los sonidos)
12. Dinos una historia corta en la que tu compañero es el protagonista y le pasan cosas agradables
13. Cuando juegas ¿qué te pone feliz?

14. Juegos de Wii: Boxeo o Baile

15. Si pudieras usar una máscara cuando estás jugando y cuando no ¿Cuáles escogerías?

16. Si estuvieran en la selva y se les apareciera de repente un leopardo ¿cómo reaccionarían?
, y ¿qué pasaría si fueran fotógrafos, cazadores u otros leopardos?

Colores

Al caer en colores se presentaba la posibilidad de jugar videojuegos, los cuales iban aumentando en complejidad al incrementar el número de la tarjeta.

2. 1. 4. 3. 2. Juego: Colaborativo

Se hizo uso de un videojuego Online llamado “*Isla del tesoro*” que consiste en la búsqueda del tesoro por medio de diferentes estaciones, en donde el jugador debe pasar por cada una de ellas y resolver los obstáculos presentados, entre los que están: mini ahorcado, laberinto, operaciones matemáticas, diferencias y preguntas colaborativas. El propósito del juego colaborativo es buscar que los jugadores durante su desarrollo, logren evidenciar que deben ayudarse entre ellos mismos para obtener el tesoro.

Los jugadores tienen la opción de elegir en un tablero a uno de los 8 personajes de la isla del tesoro, dándoles nombre a los personajes acorde a sus preferencias de los jugadores. El juego debe jugarse por medio de turnos, indicando a cada participante que debe realizar. Al darle las instrucciones a cada participante de lo que debe realizar, el jugador deberá responder o realizar la actividad en un tiempo estimado; la pregunta, debe ser respondida en relación hacia la colaboración y trabajo en grupo; las actividades, tienen un tiempo estimado para realizar la actividad indicada de no ser así, no se le dará la bonificación para poder llegar al lugar donde está el tesoro.

Al finalizar, solo llegaran al lugar del tesoro los que hayan realizado todas las actividades de forma colaborativa y no de forma competitiva. Por lo contrario, deberán esperar y ayudar a su compañero(s) a terminar el juego.

2. 1. 4. 3. 3. Videojuegos

Se permite el espacio para que los participantes escojan, de manera libre, el videojuego Online que más les agrade, de tal forma, que puedan realizarlo y narrar de forma natural sobre el contenido del juego, reconociendo y explicando detalladamente la consistencia de este. Así mismo, esta actividad permite que los participantes den apertura a la construcción de narrativas, relatos e historias.

2. 1. 4. 3. 4. Construcción de narrativas

Direccionada a una temática en particular desde aspectos de la literatura como lo es un relato con diversos acontecimientos, personajes, escenarios descritos en un tiempo y espacio; en un orden como lo es un inicio, nudo y desenlace que puede ser modificado de acuerdo a la intención del guía de la actividad y la edad a la cual va dirigido el relato.

De esta manera se debe manejar un tono de voz acorde a la intención relato, desde su contenido ya sea de terror, aventura, entre otras; teniendo en cuenta que esta narrativa es encamina hacia interpretaciones, a una organización de la experiencia que permite una perspectiva de la realidad.

2. 1. 4. 3. 5. Historia -Dibujo

Se escoge cuento llamado Gorg el gigante (expuesto a continuación), en el que la ira, calma, ternura y delicadeza, tomaban un rol importante. Es un cuento que por su narrativa, no es acorde para niños y niñas que se encuentran en la segunda infancia, por lo que partiendo de las opiniones que expresen a los y las participantes sobre la historia, se procederá a transformarla, realizando pausas al culminar cada párrafo, obteniendo al finalizar una historia distinta por cada uno de ellos y ellas.

Posteriormente se realizará una representación gráfica por medio de la cual pueda conocerse elementos de la imaginación y capacidad creadora de los y las participantes, relato de Gorg el gigante:

Gorg el gigante

*“Gorg el gigante vivía desde hacía siglos en la Cueva de la Ira. Los gigantes eran seres pacíficos y solitarios hasta que el rey Cío el Terrible les acusó de arruinar las cosechas y ordenó la gran caza de gigantes. Sólo Gorg había sobrevivido, y desde entonces se había convertido en el más feroz de los seres que habían existido nunca; resultaba totalmente invencible y había acabado con cuantos habían tratado de adentrarse en su cueva, **sin importar lo valientes o poderosos que fueran.***

*Muchos reyes posteriores, avergonzados por las acciones de Cío, habían tratado de sellar la paz con Gorg, pero todo había sido en vano, **pues su furia y su ira le llevaban a acabar con cuantos humanos veía**, sin siquiera escucharles. Y aunque los reyes dejaron tranquilo al gigante, no disminuyó su odio a los humanos, pues muchos aventureros y guerreros llegaban de todas partes tratando de hacerse con el fabuloso tesoro que guardaba la cueva en su interior.*

*Sin embargo, **un día la joven princesa fue mordida por una serpiente de los pantanos**, cuyo antídoto tenía una elaboración secreta que sólo los gigantes conocían, así que el rey se vio obligado a suplicar al gigante su ayuda. Envió a sus mejores guerreros y a sus más valientes caballeros con la promesa de casarse con la princesa, pero ni sus mágicos escudos, ni las más poderosas armas, **ni las más brillantes armaduras pudieron nada contra la furia del gigante.** Finalmente el rey suplicó ayuda a todo el reino: con la promesa de casarse con la princesa, y con la ayuda de los grandes magos, cualquier valiente podía acercarse a la entrada de la cueva, **pedir la protección de algún conjuro**, y tratar de conseguir la ayuda del gigante.*

*Muchos lo intentaron armados de mil distintas maneras, protegidos por los más formidables conjuros, desde la Fuerza Prodigiosa a la Invisibilidad, pero todos sucumbieron. Finalmente, **un joven músico apareció en la cueva armado sólo con un arpa**, haciendo su petición a los magos: "quiero convertirme en una bella flor y tener la voz de un ángel".*

*Así apareció en el umbral de la cueva una flor de increíble belleza, entonando una preciosa melodía al son del arpa. Al oír tan bella música, **tan alejada de las armas y guerreros a que estaba acostumbrado**, la ira del gigante fue disminuyendo. La flor siguió cantando mientras se acercaba al gigante, quien terminó tomándola en su mano para escucharla mejor. **Y la canción se fue tornando en la historia de una joven princesa a punto de morir**, a quien sólo un gigante de buen corazón podría salvar. El gigante, conmovido, escuchaba con emoción, **y tanta era su calma y su tranquilidad**, que finalmente la flor pudo dejar de cantar, y con voz suave contó la verdadera historia, la necesidad que tenía la princesa de la ayuda del gigante, y los deseos del rey de conseguir una paz justa y duradera.*

*El gigante, cansado de tantas luchas, **viendo que era verdad lo que escuchaba**, abandonó su cueva y su ira para curar a la princesa. Y el joven músico, quien además de domar la ira del gigante, **conquistó el corazón de la princesa y de todo el reino**, se convirtió en el mejor de los reyes”. **Pedro Pablo Sacristán***

2. 1. 4. 3. 6. Relato y cuerpo

Se realiza dentro de la construcción de narrativa el desarrollo que permitiera una relación entre la corporalidad y la narrativa, siendo estas parte del desarrollo teórico y componentes de la investigación, de esta manera se resaltó una historia llamada *sensaciones* de una página web descrita como cuentos K'RL Lion estéreo, presentada a continuación:

“No podía dormir. El calor de aquella noche era infernal. Rodé por la cama con la intención de llegar al suelo fresco, pero el suelo estaba aún más caliente...

Desesperado y semi-dormido salí de mi cuarto, tambaleándose en la oscuridad, a tientas...

Bajé las escaleras, quería llegar a la cocina, beber litros y litros de agua...

Antes de llegar a la cocina un ruido llamó mi atención, noté que la puerta del frente estaba abierta, moviéndose con el viento... Afuera, las hojas de los árboles bailaban con el viento, invitándome a unirmeles...

Salí a la calle, descalzo, empecé a caminar por mi calle, las banquetas me parecían aburridas...

Toda la calle era para mí ahora...

Una extraña alegría me invadía... El asfalto se derretía bajo mis pies, como si fuera arena de mar...

De pronto, sentí una imperante necesidad por velocidad... y empecé a correr... y a correr...

No recuerdo cuantas vueltas le di a mi cuadra... Solo sé que en un punto de mi carrera mis prendas empezaron a asfixiarme, destruí mis ropas, las despedace con mis garras... Pude ver mi cuerpo desnudo, mi piel resplandecía en negro y unas vistosas franjas amarillas surcaban mis brazos, todo mi cuerpo...

Pude ver también que ya no corría sobre mis piernas, galopaba sobre mis cuatro extremidades... como una mezcla entre gorila y pantera... Y exhalaba ese vapor tan caliente, siempre jadeando... Ya no era más un humano... Me había transformado en un extraño híbrido...

Era hermoso... Podía ver y sentir el potente palpitar de mi corazón reflejándose y rebotando en los alrededores, justo como murciélagos usando el eco... La oscuridad no tenía secretos para mí, nada escapaba a mis omnipotentes ojos... Mi lengua registrando fragancias y sabores que nunca antes había conocido... Todo yo era uno con el viento, levitando y entrando a lugares antes inaccesibles...

Y entonces... La lluvia... Fue glorioso. Conocí todas y cada una de las gotas de aquel diluvio. Fue hermoso el colarme entre ellas y oírlas desprenderse del cielo para estrellarse en la tierra, en las casas, en mi cuerpo...

Abrí mis fauces para beber el néctar de las nubes, descubriendo que el agua no es insípida, cada gota tiene un sabor distinto, único e irrepetible.

Y fui uno con la lluvia, escurriéndome por las paredes, por las tuberías, por los árboles... Dividiéndome millones de veces, recorriendo caminos diferentes siempre, sintiendo todas las texturas existentes, uniéndome nuevamente al finalizar mis recorridos...

Y todo yo deje de ser un algo, una cosa... Crucé la línea entre lo tangible y lo intangible... Todo yo era una sensación... una sensación orgásmica” ... (K'RL, diciembre 2007)

Este relato comprende de una narración en primera persona lo cual implica una estructura de persona a persona, en una identificación de sí mismo con la historia desde la identificación de historia por medio del cuerpo, en la cual se permite significar por medio de la experiencia, en este relato se pretende representar por medio del cuerpo con un trozo de tela que cubra sus ojos y se genere un espacio de confianza en la exploración de su corporalidad.

2. 1. 4. 3. 7. Relato y texturas

Dentro de la estructura narrativa y experiencial dentro de este buscar una sentido de exploración y guías para llevar estos a la práctica en este caso se da por medio de la interacción con los objetos y diversas actividades de forma lúdica para encontrar una mayor experiencia, por ende se realiza un relato a medida que se trabajan con diferentes texturas, las cuales propenden por el aumento de la interacción con los otros sentidos, al no contar con la vista, se busca que los y las participantes experimenten por medio de los otros sentidos; se utilizan elementos con diferentes texturas, olores y sabores. De esta manera, se rescató una historia llamada *la casa abandonada*, retomada de una página de cuentos para niños.

“En nuestro barrio hay una casa abandonada.

Es una casa vieja, enorme, en la que no vive nadie desde hace muchísimos años.

Varios somos los vecinos que creemos que allí en realidad habita un monstruo, al que cada uno imagina de manera diferente.

El hijo del panadero afirma que seguramente se trata de un ser con piel de cáscara de pan, piernas de pan de flauta, nariz de sacramento, ojos de pan de leche y cuernitos en la cabeza. Es muy grosero y suele escupir pan rallado sobre sus enemigos.

El hijo del carpintero lo imagina con patas de mesa, piel de papel de lija, dientes de serrucho y cabeza de madera. En sus venas no circula sangre sino barniz.

Para el hijo del electricista, en la casa deshabitada vive un monstruo con cinco ojitos a transistores, boca de dial de radio y una gran cabellera de cables pelados.

Mientras duerme recarga sus baterías poniendo los dedos en el enchufe de la pared y, para escuchar lo que le dicen, debe orientar correctamente sus antena”

2. 1. 4. 3. 8. Audio libro

Siguiendo con la línea de narrativas se seleccionan dos historia en audio libros, ya que estas narraciones por lo general contienen efectos de sonido durante estos relatos, por consiguiente lleva al participante a una mayor experiencia de la historia, en que se puede explorar diferentes emociones y sentimientos, corporalidad y cercanía con otros participantes, en una experiencia con los ojos vendados; así se seleccionaron dos historias de terror en relación al ciclo vital en que se encuentran los participantes una llamada la leyenda del espantapájaros y la otra, la muñeca de trapo que se encuentran con facilidad en sitios web como YouTube o dailymotion entre otros.

2. 1. 4. 4. Actores

Se contó con la colaboración voluntaria de un grupo de 12 participantes, 6 niñas y 6 niños, los cuales hacían parte de la investigación por las autorizaciones debidas de sus padres. Pertenecientes al municipio de Soacha (Cundinamarca), quienes la mayoría, siempre han vivido allí con sus familias. Se tuvieron algunas consideraciones para la elección de los participantes que se hallaban acorde a las edades establecidas de la segunda infancia tomando una pareja de niño y niña por cada edad. Otra consideración que se tuvo en cuenta, fue que los participantes hubieran tenido alguna experiencia con medios tecnológicos.

Los participantes se encuentran escolarizados, entre los grados 2, 3, 4, 6, y 7 en donde asisten a colegios aledaños de sus viviendas. Hacen parte de una comunidad cristiana por medio de sus familias, que consisten sobre, la preservación de los principios bíblicos e ideologías de unicidad.

2. 1. 4. 5. Contexto

El Municipio de Soacha (Cundinamarca), se encuentra ubicada a las afueras del sur de Bogotá, cuenta con un número significativo de población, mayor a la que debería tener. Tiene un territorio distribuido en zonas montañosas y la sabana de Bogotá, cuenta con zonas verdes y grandes humedales, e instituciones formales que la representan, como: hospitales, alcaldías, CAI, colegios, iglesias, colegios y casa de la cultura, entre otras. Se aprecia que el municipio cuenta con estado financiero menor.

Uno de los barrios más grandes del municipio Soacha es Soacha Compartir, que se encuentra ubicado cerca de Sibaté. Cuenta con centro médico, colegios e iglesias. Los lugares donde se desarrolló la aplicación de la investigación fueron en una casa de familia y en un salón para niños. La casa se encontraba ubicada cerca a la salida del barrio, contaba con tres pisos, de los cuales se adecuo los dos últimos pisos. El otro lugar, se desarrolló la cuarta sesión en el salón de la iglesia que asisten los niños y niñas con sus padres.

CAPÍTULO 3

*“El día que se me acabe la imaginación
le pediré asesoría a un niño”*

Anónimo

3. 1. PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Teniendo en cuenta el diseño metodológico y los objetivos propuestos en la investigación se tomaron elementos narrativos para la recolección de los datos como: videos, imágenes, diarios de campo, los cuales, permitieron identificar las categorías, subcategorías y niveles, que fueron plasmados en una matriz de resultados, que fue interpretada, a la luz del análisis discurso de los sujetos.

Como primera medida, en la investigación cualitativa se hace uso de la observación como una técnica para la recolección de datos, teniendo una aproximación a la situación de

investigación, para esto se hizo uso de entrevistas semiestructuradas a través del juego de la torre Jungle y algunos videojuegos propuestos, registrados en video, los cuales comprendían tres de las sesiones realizadas, propendiendo en la construcción de narrativas. Mediante estos videos, se tuvieron en cuenta las dinámicas que eran más frecuentes y relevantes durante las sesiones, retomando así las categorías deductivas, que se vislumbraron durante el desarrollo de las actividades.

Como segunda medida, se tomaron imágenes, que fueron seleccionadas de las cuatro sesiones realizadas; cada una de ellas refleja los momentos en que los participantes realizaban las actividades de forma activa, plasmando dibujos, creando manualidades, construyendo historias, de forma grupal e individual. Por último, se desarrollaron de forma individual los diarios de campo de cada una de las investigadoras, con el propósito de plasmar la experiencias de la interacción con el contexto y los participantes, reflexionando sobre las vivencias ocurridas allí, teniendo una lectura de las construcciones presentadas y una comprensión de la realidad como participantes e investigadoras.

3. 1. 1. Procesamiento y análisis de información

Una vez recolectados los resultados de los videos, imágenes y diarios de campo se buscó analizar detalladamente la información recolectada por lo que esta se plasmó dentro de una estructurada matriz de resultados. En la recolección de datos, se aclara que se establece como metacategoría de análisis, la subjetividad, como eje transversal en la investigación y en las categorías de resultados.

Por tanto, en la información obtenida, se realizó la separación de aquella información que era favorable y desfavorable para la investigación, indagando cada uno de los elementos utilizados, a lo que llevó analizar aquellos resultados finales, para así, lograr comprender los resultados obtenidos de acuerdo a las categorías deductivas literarias sustentadas desde el marco conceptual, las cuales son: relaciones, corporalidades, lenguaje, aunque, se vieron transformadas algunas categorías, como lenguaje, ya que analizarse a la luz de los resultados era menester emplear otra categoría relacionada, como la comunicación, que surge como categoría inductiva.

Así mismo, se presentó otra categoría inductiva, la cual, fue emoción. Esta categoría, nace de forma emergente a las demás categorías en comprensión de la interacción entre el sujeto, el contexto y la manifestación de la emoción frente a esta interacción.

En general se establecieron para el análisis de resultados cuatro categorías; relaciones, comunicaciones, emociones y corporalidades. En las categorías deductivas e inductivas se realizó una delimitación de las categorías a investigar, aunque, esta delimitación surgieron otros elementos que se encontraban dentro de las subcategorías, siendo de relevancia estos elementos, se crearon los niveles, lo cuales ayudaron a precisar los procesos de información y de análisis.

En consecuencia a lo anterior, una vez realizada la clasificación de categorías, se procedió a la construcción de la matriz de resultados, además del análisis y la interpretación de los mismos. Para esto, se hizo una integración categorial distribuida en cuatro matrices, en la que se tomó tomándose cada categoría y plasmandose individualmente para dar resultado a cada una de ellas.

La interpretación de las categorías se realizó a través del análisis del discurso, que busca comprender los discursos producidos y las prácticas realizadas por los sujetos de forma individual y relacional, que son organizados de acuerdo a los contextos en los que están presentes. Además de ello, la comprensión e interpretación de los análisis del discurso, pueden provenir desde diferentes fuentes de documentos en los que se expone o se crea algo. O también, estos son producidos desde situaciones que generan las construcciones de estos discursos. (Alonso, 1998)

Es así, que al realizar el análisis, se tomaron diferentes elementos para la interpretación, como los videos; en el que se retoman fragmentos que reflejan aquellas situaciones en las que estaban presentes los participantes, protagonizando eventos comunicativos y relacionales entre ellos, estructurando y organizando sus discursos y actos. De tal forma, se realizó una breve descripción de cada uno de estos fragmentos tomados y además, de las imágenes y los diarios de campo de las investigadoras. Por consiguiente, cada una de estos elementos encontrados fueron analizados e interpretados.

De igual forma se realizó la unión de algunas subcategorías como las que se identifican en la categoría comunicación o en los niveles de las categorías emociones y relaciones, los cuales fueron adecuados de tal forma, puesto que algunas de las situaciones difícilmente se presentaban una única subcategoría o nivel, por lo que algunas se unieron comprendiendo la dificultad de ubicación de una sola.

Posteriormente, se construyeron dos diseños de matrices; las categorías emociones y corporalidades, poseen la interpretación de texto y teoría incluidas en una misma casilla, logrando interpretar las imágenes y fragmentos con los conocimientos de las investigadoras, pero además, con teoría que sustentaba la interpretación, por otra parte, las categorías comunicaciones, y relaciones, presenta la interpretación de texto y teoría en casillas distintas, puesto que en algunas de las subcategorías se presentó la importancia, de realizar un abordaje amplio lo cual se propendió al superar las casillas.

3. 2. RESULTADOS

De acuerdo con el procesamiento de la información descrito con antelación, los resultados fueron analizados por medio de cuatro matrices dentro de las cuales se ubicaron las categorías que surgieron como conceptos de análisis de la información obtenida en las distintas sesiones, así pues, se desarrolló una matriz para cada una de las categorías, por lo que en un documento de Excel se organizaron en distintas hojas cada una de las matrices correspondientes a cada categoría. En la Hoja 1, se pueden visualizar las subcategorías las cuales se dividieron en emociones básicas y secundarias, de las cuales surgieron algunos niveles, como la alegría, miedo, ira, tristeza, sorpresa, amor, empatía e interés, como se observa en la tabla 2.

Tabla 2*Matriz de resultados de la categoría emociones*

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	NIVEL	TEXTO/IMÁGEN / VIDEO	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACION DE TEXTO/ TEORÍA
EMOCIÓN	Básicas	Alegría			
		Miedo			
		Ira			
		Tristeza			
		Sorpresa			
	Secundarias	Amor			
		Empatía			
Empatía - alegría - Interés					

De igual forma, la categoría comunicación la cual se ubicó en la Hoja 2, comprendió las subcategorías complementaria, contenido-relacional, analógico-digital y simétrica como se observa en la tabla 3.

Tabla 3*Matriz de resultados de la categoría comunicaciones*

CATEGORA	SUBCATEGORÍAS	NIVEL	TEXTO/IMÁGEN / VIDEO	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN DE TEXTO	TEORÍA
COMUNICACIÓN	Complementaria					
	contenido - relacional					
	Analógico - Digital					
	Simétrica					

La categoría relaciones, visualizada en la Hoja 3, contó con la moral, contexto, conflictiva, cercana y conflictiva, cercana, colaboración-cercana, colaboración e identidad, como subcategorías, dentro de las que se establecieron como niveles bien-mal, videojuegos, juegos e imaginación como se ve en la tabla 4.

Tabla 4*Matriz de resultados de la categoría relaciones*

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	NIVEL	TEXTO/IMÁGEN / VIDEO	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN DE TEXTO	TEORÍA
RELACIONES	Moral	Bien /Mal				
	Contexto	Video juegos				
		Juegos				
		Imaginación				
	Conflictiva					
	Cercana Y Conflictiva					
	Cercana					
	Colaboración - Cercana					
	Colaboración					
Identidad						

Finalmente, la corporalidad ubicada en la Hoja 4, contiene a la proxemia, contexto, lenguaje corporal y territorialidad como subcategorías, en las que se identifican como niveles distintos espacios como el íntimo, personal y social, además de los juegos, videojuegos, imaginación, gestual y ciberespacio, como se visualiza en la tabla 5.

Tabla 5*Matriz de resultados de la categoría corporalidades*

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	NIVEL	TEXTO/IMÁGEN / VIDEO	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN DE TEXTO/ TEORÍA
CORPORALIDAD	Proxemia	Espacio Intimo			
		Espacio Personal			
		Espacio Social			
	Contexto	Juegos			
		Videojuegos			
		Imaginación			
	Lenguaje Corporal	Gestual			
	Territorialidad	Ciberespacio			

3. 3. DISCUSIÓN E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Dentro de la experiencia investigativa se buscó una línea cualitativa la cual permitiera la particularidad de los actores, la temática y el desarrollo de la misma, teniendo en cuenta que se miraría bajo una perspectiva social y dimensiones como el carácter relacional, realidad y otros elementos propios de la cosmología del ser humano.

Se presentaron diferentes dificultades o elementos que no se contemplaron al inicio de la experiencia en el desarrollo de un estudio o proyecto académico y personal, dentro de estos aspectos y que permite la flexibilidad de la investigación cualitativa y como expresa Martínez (1997), la búsqueda de un paradigma que permite obtener de una manera abarcadora y coherente el continuo flujo de conocimiento es poco alcanzable para para la realidad, por lo tanto se busca maneras en que estos conocimientos generan cierta satisfacción de conocimiento dentro de esa comprensión de la realidad, el inconveniente surge al buscar conceptos que abarquen estos procesos de comprensión, de esta manera son llamados antinomias estas discrepancias conceptuales las cuales generan un conflicto ya sean por ser diferentes, que estén de igual manera justificados o no se encuentra una relación.

De esta manera, durante el proceso investigativo se presentaron antinomias frente a dos conceptos, en un principio con un ruta conceptual desde la cibercultura planteado por Pierre Lévy (1999), el cual en un principio fue abarcador y articulaba de los otros factores conceptual y explicaba la razón de la pregunta de investigación el cual la cibercultura se entendía como todo proceso de desarrollo tecnológico desde la humanidad, a medida que se acercaba al punto clave del proceso, este concepto pertenece a otro aspecto, que ya no era parte fundamental del trabajo, lo valioso que brindó este concepto fue la apertura del concepto sobre realidad y realidad virtual, estas se ajustaban al objetivo principal y además daba mayor riqueza desde la aplicación con los participantes.

Por lo tanto, la estructura conceptual, metodología y epistemología comprenden de un orden que diera cuenta de la pretensión de la investigación, hacia la unión de conceptos que otorgan el sentido y orientación al empalmar conceptos como corporalidad, territorialidad,

cuerpo y ciberespacio, estos siendo términos que se articulan por pertenecer a un orden de espacio y tiempo; por otra parte gracias a estos ajustes conceptuales, se propendió por una mirada diferente frente al desarrollo con los participantes en la construcción conversacional y narrativa entre ellos y las investigadoras.

De forma, al sumergirse en el desarrollo final de la presente investigación, surgen múltiples inquietudes y cuestionamientos dentro de la intención de la investigación cualitativa, por tanto, y teniendo en cuenta los interrogantes emergentes, se decidió el enfocarse en *¿cómo se vivencian desde las subjetividades en las relaciones, emociones, corporalidades y comunicaciones algunas de las múltiples realidades que construye un grupo de niños y niñas en la segunda infancia?*, lo que encaminó exploración hacia el planteamiento de un objetivo central, el cual busca *comprender las vivencias desde las subjetividades en las relaciones, emociones, corporalidades y comunicaciones en algunas de las múltiples realidades que construye un grupo de niños en la segunda infancia.*

Estas vivencias implican un reto abarcador de comprensión, ya que al buscar entenderlas desde distintos elementos es relevante propender por el conocimiento de estos; lo que implica reconocer que en la presente investigación tan solo fue posible comprender algunas de las subjetividades que surgen en las relaciones, corporalidades, emocionalidades y comunicaciones que se presentan en un grupo de 12 niños y niñas, que por su ciclo vital se encuentran en la segunda infancia.

¿Por qué tan sólo algunas? porque el buscar comprender la totalidad cada uno de estos conceptos implicaría que la investigación tuviera una continuidad a través del tiempo, ésta sería compleja y al mismo tiempo enriquecida de elementos de interpretación, por lo que se concibe que se presentan algunas limitaciones, lo que no indica que los hallazgos encontrados no sean valiosos.

De igual forma, se rescatan tan solo algunos elementos que se presentan en la realidad de la vida cotidiana, la realidad virtual digital, la imaginación entendida como una realidad virtual y las realidades que surgen de las narrativas, discursos y construcción de historias. Puesto que, tan

sólo comprender a profundidad uno de estos elementos propiciaría la creación y construcción de todo un libro, como se evidencia en *la construcción social de la realidad* de Berger y Luckmann (2001), entre muchos otros ejemplos.

Todos estos elementos fueron concebidos desde cuatro espacios dispuestos, tal y como se indica en la metodología y en los diarios de campo (Anexos, 5, 6 y 7), se propiciaron contextos de juego y despliegue de imaginación, en los que al realizar un desarrollo grupal de las actividades propiciaba de forma inherente la aparición y establecimiento de relaciones, emociones, corporalidad y comunicaciones.

Se desplegarán las reflexiones que emergieron, las interpretaciones realizadas, los discursos declarados, las corporalidades manifestadas, las vivencias experimentadas, alrededor de los objetivos específicos planteados. Lo que permitirá resolver el planteamiento del problema establecido.

Es así como el primer objetivo planteado se enfocó en el *describir la construcción de las relaciones y emocionalidades que se presentan en la realidad de la vida cotidiana y las realidades virtuales desde los juegos y narrativas de las experiencias que surgen en un grupo de niños y niñas de la segunda infancia.*

Se propende por ende por el desarrollo de este objetivo al comprender que los seres humanos, se encuentran de forma constante estableciendo todo tipo de relaciones y que dentro de estas se presentan de igual manera diversas emocionalidades, por lo tanto, al tener un grupo de niños y niñas participando de actividades en conjunto en un mismo espacio, se concibe que surgirán y se establecerá algún tipo o algunos tipos de relaciones y emocionalidades, dentro de las dinámicas de cada sesión.

Es así, como se logra observar que en este grupo que se encuentra en la segunda infancia las relaciones que se establecen son diversas y complejas, ya que en algunos momentos se durante el desarrollo de las sesiones, estas se tornaron *conflictivas* como en el caso dos de los participantes quienes presentaron diferencias en reiteradas ocasiones; “*Juan se molesta con*

Natalia, ya que le quitó una ficha dorada, puesto que segundos antes, Daniel, le lanzó una regla, por lo que Juan le dice a Daniel que es un maleducado, sin embargo, segundos después, Juan se levanta de su puesto y se dirige con la regla hacia Daniel, golpeándolo en su espalda, por lo que Daniel se queja, al haber sido golpeado” (Anexos 1, Hoja 3 y Anexo 2)

En las acciones que se describen en este fragmento, se comprende por una parte que uno de los participantes se enojó con uno de sus compañeros y además con una de las guías de la actividad, por lo que se presenta una relación de poder por parte de la guía hacia el niño, ya que tal y como lo indican Bourdieu y Passeron citados por Sánchez (s.f), la autoridad y el poder se encuentran en una estrecha relación, tal y como ocurre en las aulas de clase o en las familias, tanto padres como docentes, ejercen un rol de autoridad, de igual forma, aunque se procure evitar este rol, la acción que realizan los niños genera que en ocasiones las investigadoras incurran en este rol incluso sin proponérselo.

Siendo así pertinente retomar a Foucault (1975) citado por Sánchez (s.f), quien relaciona estas acciones con las de instituciones en las que la disciplina es un elemento fundamental, en donde se toma el derecho de premiar, castigar y enjuiciar. Sin embargo, se denota como en la misma sociedad, se hace uso de estos elementos como correctores de la normatividad. Por lo que estas relaciones de poder pueden presentarse no solo en las guías, sino también en los mismos participantes, teniendo en cuenta diversas situaciones y roles que desarrollan.

Así como en las relaciones humanas, se presentan relaciones constantes de poder tal y como lo indica Foucault; del mismo modo pueden desarrollarse relaciones conflictivas como ocurrió en esta situación, descrita, por lo que se comprende que es posible la presencia de distintas relaciones dentro de un mismo contexto, partiendo de los elementos y sujetos que allí se presenten.

Al reflexionar acerca de esta situación presentada en la primera sesión, es pertinente cuestionarse ¿Qué habría ocurrido si una de las guías, no intercede y les reitera a cada niño una de las fichas de su grupo? Se pudo presentar, 1) que ellos continuaran golpeándose hasta que se cansaran de hacerlo, 2) que alguno de los dos finalmente mostrará su queja al grupo, acerca de

los golpes recibidos, 3) lo que es más probable, que si no hubiera intercedido esta guía, alguna de las otras dos lo hubiera hecho, o 4) que alguno de los participantes interviniera y presentará su desacuerdo de forma grupal o en secreto con las investigadoras.

Lo mencionado, permite comprender aún más como al presentarse distintos actores participando de una misma situación, pueden surgir diversas dinámicas relacionales. Así mismo es relevante destacar que aunque estos participantes mencionados, presentaron algunas diferencias en las distintas sesiones, su relación en ocasiones se tornaba cercana, ya que aunque discutían o se golpeaban, presentaban algunos gestos fraternos *“Daniel se acerca a los integrantes del grupo (Mortal Kombat) y les desea... que les vaya bien diciéndoles “chao grupo uno, que les vaya bien””* (Anexo 1), realizándose esta acción posteriormente al inconveniente con la regla.

Al igual que ocurrió en la segunda sesión en la que una de las guías *“...les indica que en toda la sesión anterior estuvieron presentándose diferencias entre Juan y Daniel “y que ahora que no está si les hace falta”, a lo que Juan indica que él también reconoce que han ocurrido cosas en las que él también ha tenido un poco la culpa”* (Anexo 1, Hoja 3 y Anexo 3).

Identificándose que aunque se pueden presentar algunas diferencias dentro de las relaciones que se presentan con frecuencia, no implica que la emocionalidad hacia esta persona sea negativa y mucho menos que la relación sea constantemente conflictiva. Recordando que tal y como lo indica Gergen (1996), las relaciones forman parte de una configuración social, en la que propendiendo por un bienestar en el ámbito social, cultural y personal, el yo generará una representación de autoesquemas que tomen relevancia en el reconocimiento de emociones, ya sean opuestas o ideales, reflejadas en la relación de estos dos participantes.

De igual forma, se presentaron algunas situaciones conflictivas con otros dos de los participantes, sin embargo, parecían acciones de fraternidad un poco agresivas, *“Brayan y Mauricio... intentaron golpearse, por lo que los participantes y las guía de actividad lo notaron, aunque ellos manifestaron que era “molestando” y que no se habían lastimado, se decidió que*

Kevin, quien era el juez del juego... decidiera si se debía retirar a cada grupo una de sus fichas doradas” (Anexo 1, Hoja 3 y Anexo 3).

En esta situación se hicieron presentes algunos elementos mencionados por Gergen (1996), puesto que tal y como el autor lo menciona el Juez del juego, presentó por medio de su narrativa su construcción integral, a lo largo de su vida, evidenciándose lo que él comprende como bien y mal, en la que su yo privado propone una decisión acerca del “conflicto” aparentemente presentado entre dos de los participantes, desde la moral y la emocionalidad. Indicándose a los niños involucrados en la situación, que debían “pedirse disculpas”, lo que propendía no sólo por resolver la situación ante un público expectante, sino además por no prolongar la situación aparentemente conflictiva y no otorgar un castigo, fomentando una relación cercana entre ellos.

Es probable que si alguna de las personas que guiaba la actividad, nuevamente hubiera intervenido, se empezará a crear una atmósfera de relaciones de poder constantes como ocurre entre los padres y los hijos o como se presenta entre los docentes y estudiantes, lo cual es posible que haya podido interferir en la exploración del sentido común y de los saberes coloquiales propuestos por Garfinkel (2006), puesto que al recordar a la etnometodología como método planteado para la investigación, era relevante analizar y comprender las dinámicas presentadas en la vida cotidiana y aunque las actividades no fueran desarrolladas en espacios en los que se desenvolvían situaciones de la cotidianidad o por lo menos no por todos los participantes, sus dinámicas relacionales, sí lograron presentarse como en su cotidianidad, en las distintas sesiones.

Por lo tanto, en la investigación se propendió por armónicas y cercanas relaciones, entre cada uno de los participantes y las investigadoras recordando que en la observación participante, los investigadores socializan e interactúan de forma constante con los sujetos de investigación, en este caso al ser infantes, se posibilita la creación de espacios que permitan comprender las acciones que se realizan de forma espontánea por los niños y niñas, en la realidad de vida cotidiana, haciendo uso de elementos que ellos conocen (Garfinkel, 2006).

Así se visibiliza como una de las investigadoras “...aparece...hablando con algunas de las participantes, puesto que es ella quien se encontraba guiando esta actividad... se comprende la relación entre la persona que se encuentra realizando la investigación y los participantes de la misma, elemento que es sumamente relevante.”, (Anexo 1, Hoja 3).

De tal forma, puede aseverarse que los y las participantes lograron desplegarse, dando a conocer la forma en la que se desenvuelven en su cotidianidad, puesto que de no haber sido así, no se habrían presentado acciones conflictivas o un tanto agresivas, puesto que los y las participantes habrían propendido por relacionarse y comportarse de forma “adecuada”, siendo constantes en el respeto hacia los otros y procurando que las personas adultas que guiaban las actividades, no tuvieran una “mala” imagen de ellos, siendo estos elementos parte de la educación colombiana y que incluso se instruye desde los hogares “ser bien puesto y comportado en los lugares en los que se desenvuelve”, reflejándose en la forma en la que una de las participantes actuó en diferentes sesiones.

La participante se presentó de forma constante, respetuosa, un tanto tímida y distante. Aunque participó en todas las sesiones, ella permanecía sentada la mayor parte del tiempo, incluso en algunas ocasiones regulaba el comportamiento de su hermana, cuando se levantaba de su puesto junto a ella.

Por lo que partiendo de los presupuestos etnometodológicos, se procedió por comprender la forma en la que ella al igual que los otros participantes construían sus relaciones, en su cotidianidad, sin embargo, se propuso una nueva situación en la que no estuviera de forma constante participando con su hermana, por lo que en una de las sesiones (Anexo 4) se conforma para el juego colaborativo equipo entre la niña y una participantes con quien el contacto había sido mínimo, ellas desarrollan el juego de forma independiente. Evidenciándose en este caso la presencia una relación distante.

Es la forma en la que ellas configuran sus relaciones, es posible que si se les hubiera presentado una actividad en la que de forma obligatoria trabajaran en conjunto, su relación se presentará distinta, sin embargo, el modificar la forma en la que se relacionaban los y las

participantes, no era el objetivo de la investigación, por el contrario el comprender sus dinámicas relacionales en su cotidianidad sí lo era, por lo que se respetó la forma en la que estas se presentaban.

A diferencia de la relación descrita con antelación en el juego colaborativo, *“...se visualiza como Mauricio y Juan, al igual que María Paula y Esteban, realizan de forma colaborativa el juego...propuesto, ayudándose mutuamente para superar lo que este les propone. Trabajando en equipo tal y como se esperaba que lo hicieran, dada la dinámica del juego”* (Anexo 1, Hoja 3 y Anexo 4).

Destacándose de esta forma la relevancia, como lo expone Sánchez (2003), acerca del sentido colaborativo y conversacional, en el que surgen relaciones de empatía entre los sujetos que se encuentran en interacción, por lo que en las dinámicas se propende por el planteamiento del sentido conversacional que fomente el acercamiento entre los actores, teniendo en cuenta los discursos y negociaciones, dentro de los cuales se manifiestan “dilemas no resueltos”, los cuales logran mantener activa a la persona en la conversación o acción, eventos que no se presentaron entre las dos participantes anteriores.

Es alrededor de las dinámicas de videojuego colaborativo, en donde se visualizará la construcción y fortalecimiento de la relación de los niños mayores, tal y como lo expone Gergen al retomar la forma en la que las narraciones permiten la conformación de significados dentro de las relaciones, por lo que aunque ellos en ocasiones se habían visto en la iglesia, pero su relación podía considerarse distante, la cual en el transcurso de las sesiones iba transformándose en colaborativa y fraterna, lo que propendía una nueva forma de narrarse, narrar las situaciones en las que participaban juntos y de narrar su relación, de forma tal que en el juego colaborativo, no se cuestionaban si debían o no, ayudarse entre sí, simplemente lo hacían, participaban de las actividades que el juego les proponía.

Así mismo, el juez presentó una acción colaborativa dentro del juego de la torre Jungle, quien *“...sin sugerencia de nadie...lo notó que ellos (los súper amigos) necesitaban ayuda y estaba dispuesto a dárselas de la forma más desinteresada, logrando beneficiarse él también.*

Pero además... generó que los otros participantes, se movilaran, opinaran, comentaran e incluso se preguntaran si eso se podía hacer, creo que es posible que estuvieran tan concentrados en la competencia que el hecho de ayudar a otros lo vieran como algo que no se podía hacer” (Anexo 5).

Es así como de acuerdo con Sánchez (2003), la acción realizada por el juez, permite una interpretación simbólica, dentro de la que se visibilizan elementos emocionales que propenden por la búsqueda de la igualdad y compromiso con los súper amigos y con sus otros compañeros. Siendo así como se propicia el empoderamiento de los miembros por la búsqueda de soluciones a los diversos dilemas que se afloran dentro de las relaciones humanas apreciando la filosofía de “puntos de vista”.

En esta acción no solo se encuentra un fuerte componente de cooperación sino además, se ve reflejada la moralidad que surge en las relaciones que el juez establece, en las que su pensamiento personal sustentado en principios de justicia, los cuales han sido aprendidos en su proceso continuo de socialización e internalización, de las normas que regulan la sociedad, fomentaron la decisión de actuar a favor de la convivencia grupal. De igual forma, demuestra autonomía logrando propiciar una dinámica distinta en relación a la que se venía presentando en el juego la cual era de competitividad, logrando mostrar desinterés por ganar, sobreponiendo el bien común, siendo el único de los participantes que propone este tipo de solución a un dilema que se estaba presentando.

Es así como cada uno de los elementos de los que se ha hecho mención surgen dentro de la realidad de la vida cotidiana, dentro de aquella realidad que, de acuerdo a Berger y Luckmann (2001) se relaciona con aquel contexto que todas las personas comparten en común, relacionado con todos los elementos que son ajenos a la capacidad humana “que no se puede hacer que desaparezcan”.

Pero además, se retoman como elementos fundamentales, las “pluralidad de realidades” alrededor del mundo, acerca de la realidad y del mundo que les rodea, por lo que en estas dinámicas relacionales, se estaban presentando por lo menos quince distintas maneras (entre

participantes e investigadoras), de percibir la realidad, las situaciones que se presentaban, y de interpretar en general lo que ocurría en las sesiones. De igual forma, se consideran los grados de la realidad en los que se tendrá en cuenta el cuerpo, el contexto y las realidades virtuales digitales, aunque también es pertinente retomar la imaginación (Echeverría, 2001).

Por lo que, retomando aquellas relaciones que se presentan por medio de las realidades virtuales o entre ellas y las personas, se visibiliza lo expuesto por una de las investigadoras “...*les pregunte, sobre aquellas dinámicas que consistencia del juego, se quedaron en silencio, y Juan decidió responder y tomar la palabra sobre lo que le preguntaba, explicándome detalladamente las dinámicas que se encontraban dentro del juego, sin llegar a excluir alguna. Me sorprendió, que me supo explicar y construir un discursos lógico y detallado de cada elemento que hacía parte del juego, reconoció claramente el contexto virtual en el que hacía parte*” (Anexo 7). Identificándose, que una constante interacción con el juego, permite por medio del aprendizaje experiencial el desarrollo de nuevos conocimientos que posibilitan la expresión y dominio de los elementos que el niño es capaz de exponer.

De igual forma, en la imaginación comprendida como una realidad virtual, es posible visibilizarse en una imagen en la que una “...*participante decide realizar y plasmar por medio del dibujo, los distintos personajes que hacen parte de la historia original, del cuento, permitiendo, además, conocer a los demás la forma en la que ella se imaginaba a cada uno de estos personajes*” (Anexo 1, Hoja 3). Comprendiéndose además, como la historia acerca de Gorg el gigante, fomentaba, haciendo uso de las narrativas e imaginación, la recreación de las dinámicas relacionales que en ella surgían, los niños y niñas, debían comprender lo que cada una de las palabras del cuento significaba, para que así, su imaginación lograra recrear una imagen de las relaciones que se presentaban entre cada uno de los personajes, por lo que en la mayoría de dibujos se plasmó a Gorg, como un malhumorado gigante que podía identificarse, tenía una relación distante y agresiva con las personas de las aldeas, siendo aún más evidente en los dibujos su emocionalidad.

Es así como la imaginación y los significados serán relevantes, puesto que tal y como lo indica Vigotsky (2003) es posible imaginar algunos elementos como el castillo, la flor, un la lira

e incluso la princesa, puesto que en su mayoría han sido elementos con los que la participante que realizó el dibujo mencionado, ha podido conocer por medio de la experiencia, sin embargo, no necesariamente ha debido ser una experiencia directa, muy probablemente no ha conocido a un gigante personalmente y aun así ella puede dibujar un gigante, puesto que, ya sea en libros, dibujos o fotografías ha logrado visualizarlo, por lo que posee un referente para realizar su dibujo. Por lo que además, es posible que ella recree en su imaginación las relaciones que se describen en el cuento, ya que por medio de su experiencia ha logrado vivenciarlas u observar relaciones similares que le permiten consolidar distintos referentes relacionales para lograr imaginarlos, recordando que de acuerdo con el autor, nada dentro de la imaginación proviene de la nada.

De tal forma es posible vislumbrar, cómo las relaciones se encuentran íntimamente relacionadas con la emocionalidad, puesto que en cada una de las situaciones abordadas, surgen relaciones de poder, conflictivas, cercanas, entre otras; en las que se identifica una emoción que posibilita además, diversidad de acciones. Así pues, se observaron emociones dentro de las que se destaca la alegría, enojo, miedo, tristeza, empatía, sorpresa, entre otras.

La alegría se presentó de forma constante en las aplicaciones de las estrategias, tanto por investigadoras como por actores, *“las guías reaccionan con alegría al ver que el niño han caído en la casilla de colores, produciendo una reacción colectiva de alegría en la mayoría de los grupos”* (Anexo 1- Hoja 1 y Anexo 2), tal y como lo indica Reeve (1994), se comprende que los elementos motivacionales comprendidos en la emoción, posibilitan la movilización del o los sujetos, propendiendo por el acercamiento al sujeto u objeto de motivación, lo que genera emocionalidades de agrado o desagrado, dependiendo de la dinámica desarrollada en el contexto. Siendo en este caso de agrado, puesto que la emoción que prevalece es la alegría, sin embargo, es menester indicar que cabe la posibilidad que en una misma acción se presenten distintas emociones, ya que algunos niños se mostraban sorprendidos y desconcertados y aun así se permitieron contagiarse de la celebración de las guías.

Así mismo y en medio de la construcción de una relación colaborativa, se presentó una emocionalidad de sorpresa, en el juego colaborativo puesto que uno de los participantes, *“...al*

abrirlo (el cofre del tesoro), se sorprende cuando aparece un anuncio que dice: " Pirata 2, necesitas todas las llaves para abrir el cofre, tendrás que esperar el resto de tus amigos..." " ", lo que de cierta forma propende por el afianzamiento de la relación de colaboración que se estaba presentando, la cual habría cambiado de finalidad si el primer participante en llegar a la meta gana. Por lo que los participantes lograron tal y como lo indica Glinz (s.f), desarrollar un trabajo colaborativo, el cual consta de tres estructuras, siendo la cooperación una de ellas, generando independencia y "crecimiento" social y personal, como se estaba presentado el rededor del juego.

Se logra aseverar que dentro de las dinámicas presentadas en la investigación, surgen en una misma situación diversas emociones, dependiendo de los eventos que se presenten y de los sujetos que se encuentren participando de ella. Tal y como se evidencia en uno de los retos, en el que uno de los participantes va perdiendo por "*...lo cual produce que se enoje y deje de bailar y de moverse, por lo que se le indica que le pase el control a su compañero, Daniel entrega el control, se dirige a la parte de atrás de la habitación y empuja a Julieth quien cae sentada en el sillón*" (Anexo 1-Hoja 1 Y Anexo 3), produciendo tristeza en Julieth quien decide quedarse sentada, cuando estaba animada.

Es allí en donde se comprende cómo las relaciones humanas generan cambios entre los sujetos, ya que, una acción que dura incluso, unos pocos instantes puede propiciar distinciones en la emocionalidad; las emociones al ser de corta temporalidad pueden presentarse de forma alterna, incluso en un mismo evento, reflejando de la participante que se encontraba alegre disfrutando del reto y se emocionalidad se torna contraria al ser empujada con fuerza y sin razón aparente por otro de los participantes.

Por lo que evidentemente no se presentó una relación cercana, ni una emocionalidad empática, como si surgió, en la tercera sesión, por parte de los participantes que ganaron el juego de la torre Jungle, "*Al iniciar las actividades que se realizarían en la jornada, se consulta a los ganadores de la sesión anterior, si desean jugar solos o en conjunto con todos los participantes, lo que nos tomó un poco por sorpresa, ya que ellos indican que desean compartir su premio con todos*" (Anexo 1-Hoja 1 y Anexo 5), a lo que Erickson citado por Bordignon (2006), indicaría que los niños y niñas, retoman aquellas acciones que dentro de su cultura son valoradas,

propendiendo el respeto adulto y de quienes efectivamente destacan y promueven este pensamiento en los infantes.

Sin embargo, más que la búsqueda de una valoración adulta de la actuación realizada en la situación mencionada, se destaca el pensamiento reflexivo que en el niño permite comprender la situación de forma abarcadora, propendiendo de tal forma, por el bien común, generando así nuevos espacios relacionales mediados por la empatía, en la que se propendía por el establecimiento de vínculos entre niños y niñas de edades diferentes.

Al recordar que se exploraron algunas de las múltiples realidades se comprende que los conceptos anteriormente descritos, se presentaron dentro de los parámetros de la realidad de la vida cotidiana, sin embargo, algunas emocionalidades se presentaron al estar en relación con la imaginación como realidad virtual.

Vigotky (2003), retoma elementos relevantes al exponer la relación que se presenta entre la realidad y la imaginación, para que no sean percibidas como opuestas sino que por el contrario, se comprende su interdependencia para su existencia, por lo que se retoman dos premisas importantes, una de ellas se relaciona con *la ley de la representación emocional de la realidad*, puesto que tal y como se presenta en la última sesión los niños y niñas mientras se encuentran escuchando las primeras dos historias, se muestran asustados, *"al escuchar y desarrollarse la historia los participantes experimentan miedo, lo cual produce que busquen palpando quien se encuentra a sus lados, teniendo a un compañero cercano deciden tocarlo, tomarlo de las manos o tan solo acercarse para sentirlo"*. (Anexo 1- Hoja 1); por lo que un elemento que se encuentra en su imaginación, generado al escuchar las historias, su forma de narrativa y los sonidos, sumado a la imposibilidad de percibir visualmente lo que ocurre alrededor, genera en ellos miedo, lo cual aunque proviene de una situación que no se presenta ningún peligro aparente, ellos logren sentir miedo de forma real.

En la otra de ellas la imaginación se presenta influenciada por las emociones, retomando elementos presentes en la realidad, a los que les será transformado su significado cotidiano, dependiendo de las experiencias subjetivas, relacionados con algunas emociones, tal y como se

visualizó en una de las sesiones “*la mayoría (de los participantes) relacionaban los colores a situaciones, cosas, acciones y emociones*” (Anexo 1- Hoja 1 y Anexo 2).

Es así como se resalta la íntima relación que se presenta entre la imaginación y la realidad, retomando elementos que dentro de la investigación permiten el sustentar estas afirmaciones, explícitamente.

Finalmente, se comprende cómo las emociones, de acuerdo con Watson retomado por Tortosa y Mayor (1992), quien las concebía desde los cambios corporales que aparecen luego de la percepción de un estímulo o “hecho excitante”, siendo las emociones todo aquello que las personas sienten mientras ocurren estos cambios.

Sin embargo, este autor estaría desconociendo algunos elementos que resultan ser de igual forma relevantes al presentarse una emoción, aunque no se puede negar que las emociones presentan manifestaciones físicas y corporales, es menester recordar que al estar vinculadas con las corporalidades, comunicaciones y relaciones, comprenden otras características, algunas de ellas retomadas por Lasky (2005) quien indica que la emoción, comprendida desde la noción sociocultural, se relaciona con las creencias, espacios y cultura, que propende por la comprensión de las emociones presentadas y los contextos socioculturales en los que se desarrolla, de igual manera, concibe que las emociones no solo son representadas desde el lenguaje no verbal, sino que el verbal facilita la expresión de la experiencia subjetiva, que surge de la interpretación realizada por las personas (Sánchez y Díaz, 2009).

Visibilizando que las relaciones, dentro de las que surgen emocionalidades, pueden ser establecidas dentro de diversos contextos en los que las comunicaciones y la corporalidad, presentarán un papel fundamental.

El segundo objetivo planteado se enfoca en *identificar las comunicaciones que se construyen en contextos particulares de algunas de las múltiples realidades en un grupo de niños y niñas en la segunda infancia*, teniendo en cuenta que las comunicaciones se establecen desde hilos relacionales en la búsqueda de la transmisión de un mensaje, que vislumbran

mecanismos complejos que se integran desde los contenidos lingüísticos hacia dinámicas relacionales, emocionales, comportamentales que expresan un sentido desde el ser en el actuar, sentir, transmitir y verse; en la cual desde la perspectiva de Watzlawick, et al, (1985), es imposible no comunicar, las relaciones comunicacionales se complejizan en espiral, ya que parten de unos contenidos y relaciones en intenciones análogas o digitales, dando a la comunicación unas interacciones simétricas o complementarias propendiendo por la generación de lenguajes textuales o no textuales, hacia el desarrollo en espacios sociales y culturales en la reflexión y solución de problemas que propicia la proyección del hombre hacia la vida y sus vivencias.

De esta forma el contenido comunicacional que propende identificar en los contextos de las múltiples realidades parten de la modalidades comunicativas, en primer lugar se encuentran las comunicaciones que se destacan desde el contenido y relación como se muestra en este fragmento de diario de campo “ *algo que dejó resonancia fue cuando, en la creación de la historia debían escribir la modificación de la historia en ese momento el televisor se encontraba prendido y la idea era una mayor concentración por parte de los niños, decidimos que lo mejor era apagar el televisor y en ese momento Mauricio dice: " mejor déjenlo prendido, porque necesito de eso para poder imaginar", esto dejó aspectos acerca de esa comprensión de la realidad virtual y la manera en que se desplaza de una situación a otra*” (Anexo 6).

De esta manera la comunicación de contenido-relacional, se presenta de manera explícita, al manejar en el discurso del participante un lenguaje de explicación y afirmación en la información frente a los procesos imaginativos que se encuentran ligados con los medios tecnológicos, siendo los gestores según el participante de sus procesos creativos frente a la intención relacional en la interacción del actor con el investigador y se desplaza a una comunicación textual en el discurso y en la realización de la actividad de ese momento.

Ya que en los últimos años se ha incrementado el uso de las tecnologías las cuales complejizan las relaciones comunicacionales entre las personas, en cuanto a la utilidad del lenguaje en determinados espacios, por ende, se presenta una inmersión de las tecnologías y los sujetos establecen discursos de necesidad de estos en sus tareas cotidianas.

Así mismo, como se refleja (Anexo 1- Hoja 2 y Anexo 3) frente a la experiencia de un videojuego en la cual se maneja bajo la perspectiva etnometodológica, en esta las investigadoras interactúan como *novatas* y los participantes son los guías de dicho juego, de esta manera se identifican comunicaciones bajo contenidos explicativos y concretos en una situación ya reconocida por ellos, en expresiones que llevan a un entusiasmo, satisfacción y empatía frente al juego que de acuerdo con Belli (2009), se remite ciertos planteamientos postulados por Aristóteles estas interacciones en su contenido se reducen a la materia y la forma en donde él la denomina “ materia orgánica” entre el sentido relacional emocional y los objetos entre los cambios psicológicos y la conducta en respuestas reflejas a situaciones esperadas.

Esto infiere una situación de la acción en las limitaciones de respuesta a una situación determinada, partiendo de aspectos de contenido lineal, a pesar de que las vivencias se identifican desde una significación y contenidos particulares que comprenden una complejidad de la realidad por consiguiente una particularidad de la realidad siendo esta, visualizada desde los videojuegos es otras líneas de territorialidad.

En segundo lugar, se encuentran las comunicaciones de intención análoga y digital que acuerdo con Watzlawick, et al, (1985), parten de aspectos verbales y no verbales en contenidos de tipo gestual o sonidos, como lo puede ser una expresión facial de asco o de alegría, por lo tanto se traslada a una comunicación cambiante que se presentan en el contexto desde los movimientos corporales, gestos, el silencio, posturas entre otros, que se muestran de acuerdo a las situaciones, por otra parte se encuentran las comunicaciones hacia la importancia de la significación en la presencia de las palabras, representadas en una simbología desde un contenido semántico y lingüístico en cuanto a las intenciones de transmisión de un mensaje.

También como se manifiesta (Anexo 1- Hoja 2 y Anexo 2) desde movimientos corporales y gestualización por parte de las investigadoras hacia los participantes que debían observar los diferentes elementos que se encuentran en la estructura física de juego *Torre Jungle*, siendo generador de situaciones donde se identificaron las comunicación análogas y digitales, y como se connota en este fragmento " *la intención con la que exploran las historias desde en materializar de algún modo los relatos desde lo no textual a algo textual, permite ver que intenciones se*

podían explorar desde la imaginación , creatividad y espacios libres estas historias de dibujo y relato sería, el que nos abrió la puerta para la cuarta sesión y que en este punto de la actividad era dejar un poco los videojuegos al entrar en una situación diferentes desde la narración, ya no se trataba ya no de la competencia y de quien era el primero era el explorar aspectos de sí mismos" (Anexo 6).

Es así, como desde una estructura digital se direcciona a estados a su vez de estructura análoga, contemplando en espacios donde la comunicación se diversifica en la construcción de narrativas y representaciones corporales en las cuales, el sujeto, de acuerdo con Morales (2005), se direcciona entorna a que una imagen o fotografía siempre está acompañada de una narración o discurso que explica o transmite estados que perduran a lo largo de la vida al ser intenciones de contenido relacional a espacios de la vida cotidiana, por lo tanto se identifica como contenidos hacia la comprensión de la realidad.

Por el contrario, Bosch (2006), destaca que de acuerdo a los estudios metodológicos frente a la psique humana y su comportamiento se destaca como fuente de desarrollo científico el rescatar el fundamento de la caja negra, en la cual se supone un proceso metafórico de vacíos en el conocimiento, refiriendo la imposibilidad de conocer el funcionamiento de la mente, por ende a limitarse a las relaciones observables de afuera y adentro, por consiguiente en estos procesos se reduce la comunicación, siendo desde acciones predeterminadas, si se viera la comunicación desde esta perspectiva, como la riqueza de la investigación al identificar los contenidos desde una significación verbal y no verbal al tratarse de desarrollo que se integran en un contenido social y la interacción con el entorno, rescatando espacios como los videojuegos o la producción de narrativa en un espacio que se presentó de modo natural en los actores.

En tercer lugar se encuentran las comunicaciones que parten desde una interacción complementaria o simétrica, estas se entienden desde las relaciones basadas en la igualdad y la diferencia, la comunicación complementaria se basa en las diferencias que se complementan para formar relaciones propendiendo que estas se establezcan de forma natural, que pueden establecerse desde una posición primaria y secundaria, teniendo en cuenta que estas relaciones se pueden dar desde la completar frente a una situación (Watzlawick, et al., 1985).

En el fragmento (Anexo 1- Hoja 2 y Anexo 2) el cual muestra una comunicación complementaria en los participantes y las investigadoras al mediar una situación frente a las fichas doradas que se entregan al pasar por la pregunta o superar el reto, esto creó una situación que se manejó por las investigadoras, hacia una relación comunicacional complementaria que puede ser interpretada según (Dreyfus, Rabinow y Foucault, 1984), como aquellos mecanismos de poder, por medio de los que se pueden modificar, utilizar o destruir las comunicaciones que surgen en estas interacciones, es así como se muestran a través del cuerpo, las interacciones de las relaciones con las personas, las cuales se legitiman por un serie de leyes, normas, políticas, instituciones, organismos, que llegan a ser ideologías, en cuanto se creen espacios en los cuales una persona crea tener una supremacía.

Así como la comunicación se presenta, para Dreyfus, et al., (1984), por medio de la lengua quien modula desde un sistema de símbolos y signos en que, el comunicar implica acciones sobre otros sujeto u otros sujetos, desde una reciprocidad de los significados en la transformación de la realidad, la cual puede ser utilizada por los seres humanos a partir de la desigualdad, ya sea desde una actividad anterior observada o en un trabajo colaborativo en el cual se obtenga algún beneficio, también como acciones que ejerzan desde la autoridad, no obstante se encuentran aquellas relaciones que se presentan desde espacios simétricos que se direccionan en la comunicación por medio de una simetría que se refleja desde la reciprocidad de carácter y el trato entre sus iguales, en una comunicación que puede llegar a la confianza sin llegar a la rivalidad.

De esta manera como muestra en este fragmento ...*"las historias los atrapan de forma tal que se sorprendían, se asustaba, volaban, eran animales feroces y rugían, eran tan pesados que no podían moverse, eran testigos de lo que cada una de las historias les narraban."* (Anexo 1- Hoja 2 y Anexo 5) la cual dinamiza las relaciones a una reciprocidad entre los participantes al manejarse bajo las mismas condiciones y caracteres las cuales, ya que no se encuentran ejercicios de dominación y obediencia en las que se puede implicar distribución de trabajo o una jerarquía como se refleja (Anexo 1- Hoja 2), en la cual se muestran una serie de imágenes de los participantes compartiendo su experiencia con los ojos vendados y relatando las vivencias de las

diferentes historias narradas en la sesión, generando en los niños y niñas, un espacio de confianza y respeto hacia los otros actores, al escuchar los relatos con interés y entusiasmo, al no encontrar por parte de las investigadoras ningún indicio de burla, irrespeto o superioridad, ya que las investigadoras contribuyeron con sus propios relatos de las historias narradas; esto da la importancia de un ambiente desde la reciprocidad.

Siendo que estos espacios pueden tender a manejar una superioridad en la opinión y palabra o ejercer algún tipo de autoridad como se mencionó anteriormente, puesto que el propósito de la investigación se manejó en generar espacios conversacionales y que estos dieran una ambiente natural en la narrativa en cuanto a las actividades propuestas, de esta manera no se presentaron que de acuerdo con (Dreyfus, et al., 1984) un tipo de intercambio que según en estos espacios se puede dar obstáculos en cuanto a los al ajuste de las capacidades y habilidades, sobresaliendo unas más que otras al manejarse diferentes contextos individuales en edad, estudio o demás factores que pueden tomarse como desventajas en espacios conversacionales, por el contrario este espacio permitió una mayor empatía y entusiasmo frente a las actividades propuestas, al ser investigador parte de ellas.

Finalmente, se propendió la identificación de este tipo de relaciones comunicativas en las múltiples realidades, lo que infiere en las relaciones e interacciones entre los participantes y las investigadoras, otro factor es que en toda comunicación la emocionalidad se impone en cuanto a la forma y tonos de transmitir un mensaje o el accionar frente a una sonrisa o mueca, que genera un espacio más ameno y natural, así las comunicaciones se consolida al mostrar una empatía, compromiso, cooperación, entre otros, que se marcó en la aplicación y fuera de los espacios propios de la misma.

Por otro lado, se tuvo como propósito *comprender las expresiones de la corporalidad en torno a las experiencias de diversas realidades en un grupo de niños en la segunda infancia*, por lo que se enseñó por medio de los resultados obtenidos, como los niños y niñas reflejan diferentes formas de expresar su corporalidad a través del cuerpo, el cual permite, la percepción e interacción con los espacios y realidades que están inmersas generando una comprensión a la experiencias construidas por medio de la subjetividad.

Como primera medida, desde los referentes teóricos, se entiende que la corporalidad y el cuerpo no son vistos como desde una dualidad, como lo comprendía Descartes, desde dos sustancias diferentes. Lo cual, fue una mirada reduccionista al intentar comprender la mente y el cuerpo. Es así, como Merleau Ponty (1962), menciona que el cuerpo como un sujeto que está en constante comunicación con el exterior, entendiendo al cuerpo no como un objeto físico existente, sino una vivencia subjetiva, en el que se percibe y expresa.

Es así, que al obtener los resultados, se visualiza que los niños y las niñas de un grupo de segunda infancia, expresaban a través de sus cuerpos, aquellas relaciones e interacciones que se presentaban con los lugares, situaciones y realidades, dadas en el desarrollo de la investigación, que les permitía ser de manera natural y espontánea, no solo con lo anterior, sino también con las participantes y las guías presentes, manifestando formas de relacionarse y comunicarse en torno a la corporalidad.

De tal manera, se manifiesta que los participantes se expresaban acorde al sentido relacional en los espacios que se encontraban, comportándose y moviéndose a través de su corporalidad, lo cual dio cuenta por medio de la proxemia, el uso y la percepción que tenían en los espacios inmersos, por esto, se presentarán aquellas proxemias que fueron notorias en la investigación.

Para comenzar, se presenta un espacio íntimo, que se denota, debido a que uno de los participantes se indispone en el juego Jungle y decide retirarse de los demás compañeros (Anexo 1 – Hoja 4), lo cual, produce que una guía se aproxime hacia él y se acerque de tal forma que intercambian un cruce de palabras y afectos que se muestran cercanos, generando un espacio íntimo entre los dos, acorde a la confianza que se presentaba entre ellos, permitió cambiar las dinámicas relacionales que él niño presentaba entorno al juego y los compañeros, haciendo que su corporalidad cambiará debido a la experiencia de empatía.

Por otro lado, se presenta otro tipo de espacio íntimo personal, donde el niño se encuentra consigo mismo, en un lugar que le permite sentirse cómodo, llevándolo a identificarse y actuar

acorde a lo que percibe, expresando libremente a través de su cuerpo aquellas experiencias subjetivas. Según lo que menciona por Merleau Ponty (1962), existe un compromiso existencial entre el sujeto y las circunstancias, en el que el cuerpo es un punto fijo donde cada cual percibe su experiencia, de tal manera que la comprende, llevándolo actuar de tal forma.

Aunque estas experiencias son individuales e intransferibles, debido a que son experiencias vividas por el sujeto y construidas por él desde su realidad, la fenomenología hace mención que existe vivencias construidas con otros, donde se construye desde una realidad colectiva. Como es visto en uno de los vídeos (Anexo- Hoja 4), que presenta cómo se comparte dentro de una misma realidad, un espacio íntimo que las participantes tienen al crear un avatar en un dispositivo digital, permitiendo plasmar las realidades físicas en las que comparten a través de una realidad virtual, que refleja aquellas construcciones significativas que tienen en común de acuerdo a la expresión del cuerpo.

Surge también, otra forma de expresión corporal de acuerdo a los modos de relación e interacción entre los participantes, como el espacio personal, en donde tres participantes, durante el desarrollo del juego de la torre Jungle, deciden crear un modo alternativo al comunicarse y relacionarse entre ellos, por medio de un juego. En el que surgen interacciones que producen una forma de expresarse corporalmente de acuerdo al juego realizado como es visto en uno de los fragmentos “... *Brayan, coloca uno de los cojines de los muebles, sobre la cabeza de Esteban, por lo que Esteban mueve el cojín y mira a Brayan, Brayan le indica a Esteban que golpee el cojín, que sostiene en su pecho con sus manos, por lo que Esteban lanza algunos golpes hacia el cojín, mientras tanto llega Daniel, y se une a la dinámica, por lo que Esteban lanza algunos puños al cojín, con fuerza moderada, mientras que Daniel golpea el cojín con una regla, por lo que Brayan le indica que con la regla no golpee el cojín, Daniel deja la regla en el sillón y lanza algunos puños, con fuerza hacia el cojín, así los tres niños, se mueven en una dinámica de fraternidad en la que miden su fuerza, pero que se torna jocosa y divertida para ellos, en la que las risas son constantes, mientras esperan su turno en el juego de la torre Jungle*” (Anexo 1 – Hoja 4)

También, se da el espacio social, donde los participantes se movilizan en torno al juego, acercándose corporalmente para interactuar sobre las dinámicas nuevas realizadas por las guías, generando la construcción del conocimiento por medio del contacto con los demás, “...*las participantes inquietos por las preguntas acerca de los elementos de la torre, se va acercando para interactuar con ella y observar los nuevos objetos que la componen, descubriendo además su función...*” (Anexo 1 – Hoja 4). Según con la teoría del aprendizaje experiencial por medio de la percepción y reflexión, se crean otras habilidades de conocimiento y conductas a través de la experiencia provocada con el ambiente, en que se tiene nuevas percepciones (Romero, 2010).

Por otro lado, teniendo en cuenta la corporalidad y su expresión, se denota que esta se manifestó desde otros órdenes de relación y espacio, estando en otros tipos de realidades fuera de la realidad física. De acuerdo en los resultados de la investigación se presentaron otros tipos de realidades, una de ellas es la realidad física, Levy (1999), asevera la conquista del cuerpo hacia otros entornos experimentando nuevas sensaciones y explorando otros sentidos que llevan a transformar los marcos de realidad física por realidades intangibles.

Es así, como se presenta la realidad virtual digital, dada por el ciberespacio, donde los participantes se encontraban interactuando con los medios digitales a través de sus cuerpos, esto permite la transformación del cuerpo y la expresión de la corporalidad dentro de los entornos virtuales que eran presentes, que les permitió situarse dentro de un territorio espacial, dado por la percepción de la imagen y de sí mismos. Cambiando sus formas de interactuar y relacionarse entre ellos existiendo una proxemia virtual entre los participantes. En una de las imágenes, se presenta como dos participantes se encuentran jugando Wii (Anexo 1 – Hoja 4), sus modos de relacionarse entre ellos se mostraron diferentes al tener interacción con el avatar en la pantalla, debido a que el juego de Tennis o Baile hacía que las acciones de los participantes fueran acorde al sentido de la realidad que estaban vivenciando, es decir, su corporalidad se daba bajo este sentido de realidad virtual presente, para Merleau-Ponty (1962), la corporalidad se da desde el sentido vivencial acorde al entorno.

Teniendo en cuenta lo anterior, los niños y niñas atribuyen símbolos y significados a un territorio que no es real, sino espacial en una de las fotografías tomadas, los participantes

expresan por medio de sus dibujos la comprensión obtenida en la sesión, la cual, se dio en forma de narrativa. Las narrativas expresadas por medio de historias, que eran dadas por las guías y audio libros, como es visto en este fragmento de un diario de campo, “...escucharon, palparon y vivenciaron, distintas historias, en las que una muñeca, un espantapájaros y cuervos, una persona que describía distintas sensaciones y un monstruo, fueron los personajes principales, cada uno de ellos perteneciente a una narración distinta y expuesta a ellos de forma diferente, por lo que estos dibujos realizados por los niños y niñas, muestran las diversas formas en las que se imaginaron a cada uno de los personajes, visualizándose diferencias en los dibujos, lo que permite comprender que aunque haya sido la misma narración cada uno de ellos y ellas, vivencio la historia de forma diferente e imagino a los personajes de forma diversa” (Anexo 1 – Hoja 4).

En este fragmento, se denota como los niños experimentan y comprenden por medio de las narrativas, otras formas de percibir su realidad, en el que toman un poco de esa misma realidad y la transforman acorde a las diversas experiencias vividas, sentimientos y emociones generadas. Plasmando a través de dibujos, dándoles significados y significantes a los dibujos hechos y al espacio realizado, en que se presenta diferentes territorialidades acorde a los personajes y las historias narradas a los participantes.

De acuerdo a lo anterior, sobre la narrativa, permite la apertura de la comprensión de otro tipo de realidad, la cual es la realidad imaginativa. Las investigaciones realizadas se han orientado a visualizar la corporalidad en relación a lo digital, como es vista en una en el estudio Sánchez (2011), sobre la influencia de los juegos virtuales en la corporalidad, los entornos de realidad virtual 3D y otros, que demuestra que no solo se presenta una sola presencia, sino una construcción de narrativa hacia la corporalidad dentro de los ambientes virtuales y una extracorporalidad del cuerpo presentándose por las imágenes. Desde esta línea se presentan varias investigaciones orientadas hacia la realidad digital, entendiendo lo virtual desde lo digital, sin embargo, como lo son los sueños, la imaginación, se dan desde una realidad virtual, en la que la realidad virtual imaginativa posee componentes creativos y fantásticos, la cual, logra configurar realidades alternativas que son capaces de consolidarse en la realidad social, siendo además realidades subjetivas con un fuerte componente emocional.

Por consiguiente, al presentarse la corporalidad en entornos virtuales, permite que los niños y niñas logren expresarse desde diferentes maneras, desde la realidad virtual imaginativa que se encontró, los participantes tenían otra forma de expresar a través desde sus cuerpos, por los cuales creaban movimientos relacionados por medio de las narraciones, que les permite extrapolar su corporalidad e imaginársela en otros espacios virtuales, producidos por la imaginación. *... "a medida que avanzaba la narración se levantaban de sus colchonetas, se movían libremente por el espacio..."* (Anexo 6)

Cabe señalar que los participantes se imaginaban, de acuerdo a las narraciones realizadas por la guía, aunque, al tomar esas narraciones, eran transformadas a otro tipo de experiencia subjetiva, que hacía presencia de la expresión corporal de acuerdo a sus vivencias. Por consiguiente se reflejaba a través del lenguaje corporal y gestual aquellas emocionalidades presentes. De acuerdo con Morales (2005), la narrativa permite organizar la estructura de la experiencia y ocasiona la construcción de otros mundos. *"...se movían sin temor a ser vistos, sin inhibirse y logre ver cómo abrían sus brazos, como se movían girando en su propio eje, logre ver como se transformaban en animales salvajes y rugían y yo rugía con ellos sin temor, sin vergüenza, y luego simplemente volaban, extendían sus brazos, abrían sus alas y sentían el viento que corría en una habitación cerrada y así al relajarse totalmente caían en las colchonetas porque eran tan pesados que ni ellos mismos podían levantarse, sus cuerpos tan pesados como rocas no podían ser movidos; de repente despertaron, regresaban del sueño profundo en el que los había sumergido la historia se quitaron las vendas y terminó."* (Anexo 6)

Los elementos discursivos permiten hacer que los sujetos se expresan y experimentan acorde de los relatos que se hacen referencia por medio de la narración, en el que promueven expresión de la corporalidad desde otros órdenes. Estas narraciones producen que el cuerpo viva sensaciones, movimientos, emociones que estén relacionados a sus experiencias subjetivas. No teniendo una influencia en su corporalidad por el entorno sino por la narración y elementos discursivos que ayudan a construir y crear formas de expresar. Por lo tanto, se llevan a que se den otro tipo de expresiones y vivencias por medio de la corporalidad de manera que, en uno de los fragmentos de diario de campo, se denota *"...la historia relatada, no era de terror o de*

miedo, pero la ambientación de los sonidos y la forma de reproducirse, hacía imaginar a los niños que era una historia de terror, aunque, en el desarrollo de la narración, los significados sobre la historia fueron tomando otro rumbo, que les permitió, cambiar el sentido de la historia, generando una sensación de tranquilidad reflejada por la expresión corporal...” (Anexo 6)

En suma de lo anterior mencionado se entiende, que la expresión de la corporalidad en un grupo de niños y niñas en la segunda infancia, se comprende que las relaciones e interacciones entre el espacio habitado, los participantes y medios tecnológicos, se presentó desde diferentes tipos de proxemia corporal, entre los que se encontraron: espacio íntimo, personal y social. Siendo las más relevantes y dinámicas acorde a las situaciones y momentos de la investigación.

De acuerdo a los planteamientos de Hall retomado por Schmidt (2013), sobre los tipos de proxemia, y la percepción que se tiene acorde a los modos de interactuar con los espacios y las personas, se puede considerar, como seres sociales y psicológicos, los sujetos están en constante dinámica con el contexto, no se puede determinar los tipos de espacios y relación formales, es decir, cuantificar los espacios en los que el ser humano se relaciona, debido a que las relaciones son una construcción subjetiva y dinámica, en donde la posición de los sujetos es dada acorde a las experiencias vividas de la vida cotidiana.

Por otro lado, y partiendo lo que se presentó en las sesiones, las realidades en las que se expresa la corporalidad se dieron a denotar, no sólo desde una realidad física, sino también, desde realidades virtuales, como fueron: realidad virtual digital y realidad virtual imaginativa. En donde cada una de los participantes dio a conocer su forma de expresarse y dar sentido a su corporalidad desde estas realidades; la realidad digital, permitió que los participantes se encuentren inmersos en lo virtual a través de un medio tecnológico, que los dirigía a experimentar y comprender desde estos órdenes digitales. En cuanto, a la realidad virtual imaginativa, los participantes eran los creadores de sus propias vivencias, construyendo formas de expresar sus experiencias subjetivas a través del cuerpo; el cual percibía por medio de los sentidos un espacio que era creado por la imaginación.

Finalmente, es preciso asignar respuesta al problema de investigación en el que se propendió por la comprensión de las vivencias desde las subjetividades y algunos de sus elementos dentro de algunas de las múltiples realidades existentes, surgiendo peculiaridades dentro de las dinámicas de cada sesión, en las que las investigadoras y participantes, establecieron diversos tipos de relaciones; identificándose relaciones de poder, conflictivas, colaborativas, cercanas, distantes entre ellos y el contexto, permeadas por la moral e ideología.

Las relaciones en las que además, afloraron emocionalidades divergentes como alegría, enojo, empatía, miedo, sorpresa, vergüenza e incluso amor, que a su vez se relacionaron con aquellos discursos, que evidencian sentidos comunicacionales análogos y digitales, en cuanto la construcción de procesos de confianza y familiaridad, los cuales facilitaron la interacción empática con los procesos de aplicación de las estrategias y con otros espacios, en que los participantes se mostraron desde una complementariedad, sin dejar de comunicar y relacionarse de forma espontánea dentro de contextos que comprenden cierta formalidad, como podían comprenderse las dinámicas de la aplicación.

De igual forma, estas emocionalidades y comunicaciones se identificaron por medio de sus movimientos y gestos, en las que se podía observar además elementos de la proxemia, aunque no evidenciados como se exponía en la teoría que indicaba que estos espacios se encontraban demarcados, presentando las distancias en centímetros o metros, por el contrario, la proxemia que se presentó en las relaciones que surgieron en las dinámicas de las diferentes sesiones, mostraban como los espacios vividos frente a lo que se pensaba o sentía, en relación a un ser o sentir genuino, podían desplegarse de un modo natural, libre y espontáneo al no estar bajo el prejuicio o la negación de sí mismo, en concordancia a aspectos narrativos y lingüísticos, que se presentan en la realidad de la vida cotidiana..

Al mismo tiempo, buscando otros medios de expresión, al explorar en las realidades virtuales, lo cuales pueden comprender juegos interactivos como el Wii, en el que la realidad virtual y de la vida cotidiana, se verán reflejadas en una constante interacción entre las indicaciones que son proyectadas por medio de tecnologías y los movimientos corporales que pretenden imitar lo que la proyección presenta, posibilitando la creación de espacios en los que

se identifica y contagia a los demás participantes, por lo que ellos buscan el imitar el baile sin ser jugadores, en ese momento.

Comprendiendo de tal forma a cada uno de estos constructos como elementos transversales, en el que se propende aún con ciertos límites fijados, la concepción del ser humano de forma abarcadora, reconociendo que en la construcción de sus vivencias, serán relevantes las comunicaciones, corporalidades, emocionalidades y relaciones, al ser el sujeto vivido en una temporalidad, en una significación y en dinámicas distintas en diversos espacios; construyendo y estructurando referentes que complejizan la intención de la subjetividad en los diferentes constructos del sujeto, objeto y la línea que mide estos aspectos abstractos, propendiendo por el desarrollo del pensamiento complejo, entre otros recursos que marcan nuevos espacios de abordar la complejidad y otras significaciones, que pretenden mostrar la intención de elementos que se imprimen desde la construcción conceptual compleja, en la que se construye la respuesta a esta problemática desde la interacción entre los elementos, que dinamizan la relación entre los distintos sujetos que hacen parte de un grupo de niños y niñas en la segunda infancia.

Es así como se comprende que desde la presente investigación se propende por la interpretación desde la mirada, en la que las subjetividades, relaciones, emociones, corporalidades y comunicaciones, se vinculan entre sí para facilitar la construir de las vivencias de un grupo de niños y niñas, reconociendo que pueden surgir nuevas formas de visualizar las particularidades al comprender el mundo, desde elementos subjetivos que generan otras perspectivas consolidando nuevas rutas o complejidades que reflejan esas vivencias.

Por consiguiente lo que propone la presente investigación se enfoca hacia la importancia de mayores investigaciones y estudio frente a estructuras conceptuales como lo es las múltiples realidades existentes, frente a situaciones o contextos que están más allá del uso o modos de interacción de los sujetos con las redes sociales o hacia identificaciones patológicas del uso de la internet y videojuegos, así como en otras investigaciones las cuales se desarrollan bajo el ser y acontecer de la virtualidad digital en los jóvenes y niños, aun así se debería tener en cuenta otros factores de la realidad y no solo la realidad virtual digital.

Teniendo en cuenta lo anterior, esta investigación se centró en unos actores identificados en la segunda infancia entre los 7-13 años, de acuerdo a las antecedentes indagados es una población con la cual se realiza pocos estudios en relación a temáticas con la realidad virtual, cibercultura, videojuegos, entre otros, en que estos se centran en jóvenes, lo que puede limitar el desarrollo investigativo con un solo grupo poblacional, es así que desarrollando una investigación con un grupo de niños en la segunda infancia comprende de una riqueza en su desarrollo cognitivo y social, como lo es el pensamiento lógico, fase creadora e imaginativa, identificación de conciencia de sí mismo, lo que permite que estos desarrolló en interacción con pares y otros sujetos permita una consolidación de esas capacidades.

Por ende, en la intención de los espacios conversacionales permite la riqueza narrativa que genera construcción de significación frente a la realidad más consolidadas y con mayor amplitud de un aprendizaje experiencial con mayor valor desde la interacción con otros sujetos y en su contexto, integrado desde diferentes estrategias que dan la oportunidad de desarrollo narrativo como lo es la presente investigación que busca diferentes herramientas que son realizadas desde un método etnometodológico pero, con un carácter creativo en el fabricación de un juego interactivo que integra diferentes elementos desde la imaginación siendo estas estrategias novedosas fuente de nuevos aprendizajes, emocionalidades, habilidades sociales, personales y capacidades que se integran por medio de actividades creativas como es el juego físico: *Torre Jungle*.

3. 3. CONCLUSIONES Y RECOMNDACIONES

En el transcurso de este proceso se propendió por la comprensión de la subjetividad desde cuatro conceptos, los cuales se especificaron partiendo de los elementos emergentes, fue necesario precisarlos, puesto que la subjetividad es abarcadora y compleja, comprendiendo otros aspectos como la actitud, los sentidos de cultura, el contexto, incluso los otros sujetos y objetos, con lo que se interactúa de forma frecuente.

Es así cómo se logran comprender las vivencias desde estos cuatro elementos identificados, reconociendo aun así, la posibilidad de existencia de rutas diversas o alternativas,

desde las que se puede abordar la construcción de vivencias, sin embargo, en la presente investigación será por medio de las relaciones, corporalidades, comunicaciones y emociones, las cuales se encuentran demarcadas desde la subjetividad, concebida como metacategoría, en la que se contemplan elementos como la configuración de sentido acerca de la forma en la que los niños y niñas construyen sus vivencias en algunas de las múltiples realidades existentes. Recordando que desde la fenomenología, se comprende como la percepción del investigador se encuentra direccionada por la forma en la que quiere ver el fenómeno, resaltando además, la subjetividad, que indicará que para el investigador ciertos elementos y conceptos que surgen, tomen mayor relevancia que otros.

De igual forma, al concebir que las relaciones se presentan de forma continua entre sujetos e incluso objetos, es posible identificar las emocionalidades que allí surgen, comprendiendo su relevancia en la construcción de las vivencias, convirtiéndose en una categoría de análisis que no se había contemplado al inicio.

Así mismo, fue de relevancia visualizar las situaciones presentadas, desde el sujeto, es decir, desde su individualidad, empero además comprendiendo las relaciones de forma intersubjetiva puesto que, no se comprendía a los niños y niñas de forma totalmente individual, ya que, es menester retomar los eventos, subjetividades, relaciones, corporalidades, emociones, comunicaciones y diversos elementos que surgen dentro de la dinámica grupal, presentándose una constante relación dialéctica entre los sujetos y el medio en el que se desenvuelven.

En esta misma línea, al comprenderse la subjetividad desde lo individual y la acción social en una continua relación, se posibilita la concepción acerca de distintas situaciones sociales y la forma en la que se presentan, logrando configurar situaciones sociales diferentes, dentro de los mismos contextos propuestos en la investigación. Identificándose como posee la capacidad de actuar y movilizar a los sujetos, configurándose además desde un orden social.

Propendiendo así, por una integración de los conceptos en los que se destacan las subjetividades, relaciones, emociones, corporalidades y comunicaciones, de manera dinámica,

abierta, compleja y cambiante, aunque organizada, entorno a unos medios o acciones sociales, como logró comprenderse desde los postulados planteados por Fernando González Rey (2008).

El reconocer que los niños y niñas poseen la capacidad de construcción de sus vivencias, implica que ellos retoman elementos de la realidad y logran configurar nociones de conocimiento las cuales pueden convertirse en experiencias, actuaciones, vivencias de las experiencias, logrando aseverar que ellos y ellas configuran nociones distintas, al desenvolverse en diversos ambientes. El sumergirse en las realidades virtuales por medio de las tecnologías, supone así, la visibilización de nuevos elementos que no habían sido observados con antelación, teniendo en cuenta las experiencias novedosas provenientes de la investigación, que se proyectaron a otros espacios temporales que pueden reflejarse al jugar Wii o al permitir el despliegue de la imaginación, puesto que al vender sus ojos se propendió por la exploración de nuevos espacios, los cuales conseguían sumergirlos en elementos de proxemia virtual, dirigiéndose a otros espacios temporales.

Así, se resalta la importancia de hacer uso de estrategias que no solo permitieran ser acordes al ciclo vital en el que los niños y las niñas se encuentran, sino que además que posibilitaran el establecimiento de relaciones con los videojuegos y procuraban el despliegue de la imaginación, logrando explorar su creatividad, generando la construcción de relaciones distintas entre los infantes y las realidades virtuales, ya que al encontrarse saturados con estímulos constantes, puede diluirse la esencia de estos, puesto que siempre se encuentran presentes y la no presencia de uno posibilita la aparición de otro u otros elementos.

Estas estrategias fueron diseñadas con la finalidad de generar el interés y la comprensión de la realidad virtual digital, trascendiendo hacia la importancia de rescatar la imaginación, la cual, en el principio no se visualizó relevante, en posteriores sesiones se identificó se modificó la percepción de esta, siendo expuesta por medio de los discursos de los actores.

De esta manera, al reflexionar acerca de cada uno de estos elementos y conceptos mencionados, es relevante indicar que es por medio de las narrativas como se pueden además, identificar las construcciones de las vivencias, las cuales emergen dentro de los espacios

conversacionales facilitados en la investigación, teniendo en cuenta su experiencia significativa configurada desde elementos que surgen en la experiencias vividas, siendo propias y diferentes en cada sujeto.

Estas interpretaciones son posibles partiendo de la consolidación de la realidad desde la construcción social como lo mencionan Berger y Luckmann (2001); que permite la configuración de relatos, autorelatos y discursos, que posibilitan la interiorización de la narrativa.

De tal manera, estas interiorizaciones posibilitaron un proceso investigativo fomentado desde las sesiones, la participación activa entre actores y las investigadoras, que permitieron extrapolar relaciones fuera de las actividades propuestas, generando espacios conversacionales que lograran una mayor riqueza de las vivencias desde un sentido subjetivo en los niños y las niñas.

Llegado a este punto, se comprende la riqueza dentro de la experiencia investigativa al arriesgarse a crear nuevas estrategias, de acuerdo a las necesidades de investigación, teniendo en cuenta el ciclo vital de los y las participantes, al igual que la dinámica de desarrollo, que se orientó en el empleo de juegos, videojuegos e historias, además como factor transversal la imaginación, que propende por una intención significativa a hacia nuevas configuraciones de la experiencia.

Finalmente, se expone la importancia del extrapolar la investigación a otras etapas del ciclo vital como sería la primera infancia o con adultos mayores, puesto que en estos ciclos, podrían surgir diferentes y novedosos procesos frente a las formas en las que se construyen las vivencias, desde las tecnologías y la realidad de la vida cotidiana, al ser etapas con diferentes características del desarrollo cognitivo, cultural y social, teniendo en cuenta que es en la primera infancia la edad en la que se encuentran algunos niños y niñas, denominados *nativos digitales*; por otro lado, los adultos mayores, poseen los saberes proveniente de la experiencia, logrando consolidar por medio de las vivencias subjetivas, narrativas acerca del desarrollo de las tecnologías, las cuales evolucionaron con gran velocidad y con las cuales han estado en contacto directo o indirecto a lo largo de sus vidas.

Así mismo, es relevante retomar el desarrollo de las preguntas planteadas en el juego de la torre Jungle, puesto que abarcan, espacios y territorialidades, que fueron tomados para la investigación, propendiendo por la extrapolación hacia contextos en los que se desenvuelven los niños y niñas en la realidad de la vida cotidiana, abordando la familia, el grupo de pares, el colegio y las vivencias personales del mismo sujeto, que podrían propiciar nuevas temáticas, que podrían ser abordadas dentro de la línea de investigación Subjetividad, Territorialidad y Cartografía social perteneciente a la facultad de psicología de la Institución Universitaria Los Libertadores.

REFERENCIAS

- Alfageme, E., Cantos, R. Y Martínez (2003). De la participación al protagonismo infantil. Propuestas para la acción. Ed: plataforma de organización de Infancia. España. Recuperado de: <http://www.sename.cl/wsename/otros/de-la-participacion-al-protagonismo-nov-2003.pdf>
- Alonso, L. (1998).” El análisis sociológico de los discursos: una aproximación desde los usos concretos” en Alonso, La mirada cualitativa. Madrid, Ed. Fundamentos.
- Amador, J. C. (2012). Infancias, subjetividades y cibercultura: neo-política y experiencia de sí. Educación científica y tecnológica, (15), 12-29. Retomado de: <http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/revcie/article/view/3935/5643>
- Aparici, R. (2010), Conectados en el ciberespacio. Retomado de: https://books.google.com.co/books?id=JCB0jleuU_oC&printsec=frontcover&dq=el+ciberespacio&hl=es419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=el%20ciberespacio&f=false
- Augé, Marc (1996). Los No Lugares: espacios del anonimato. Barcelona: Gedisa.
- Ayala, P. y Cárdenas, X. (2009). Construcción del yo narrador en los mundos virtuales (tesis pregrado). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá D.C., Colombia.
- Balardini, S. (2000). Jóvenes e Identidad en el Ciberespacio. Nómadas (Col), 13, 100-110. Retomado de: <http://www.redalyc.org/pdf/1051/105115264009.pdf>
- Belli, S. (2009). Construcción de una emoción y su relación con el lenguaje: Revisión y discusión de un área importante de las ciencias sociales. Barcelona: Theoria, 18, (2) 15-42. Recuperado de: <http://www.ubiobio.cl/miweb/webfile/media/194/v/v18-2/03.pdf>

- Benedico, I. (2008). Creatividad, identidad y corporeidad. *Dialnet*, 10, (28), 63-68.
Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2534213>
- Berger, K. (2004). *Psicología del desarrollo. Infancia y adolescencia*. Editorial Médica Panamericana, S. A. España
- Berger, P. y Luckmann, T. (2001). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Bolio, A. (2012). *Husserl y la fenomenología trascendental: perspectivas del sujeto del siglo XX*. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco. México. Recuperado de: <http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&ved=0CC0QFjAC&url=http%3A%2F%2Fwww.redalyc.org%2Fpdf%2F340%2F34024824004.pdf&ei=mVKLVdysAczYtQWyzYOGCA&usg=AFQjCNHcuXdxsMKKzoeXflZDnhlAbDNMg&sig2=WWX7eyEO7dfBlur8TjQtQ&bvm=bv.96339352,d.b2w>
- Bonilla-Castro, E y Rodríguez, P. (1997). *Más allá del dilema de los métodos: la investigación en ciencias sociales*. Bogotá D.C: Ediciones Uniandes y Grupo Editorial Norma
- Bordignon, A. (2006). El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigénico del adulto. *Revista Lasallista de Investigación*, 2, (2), 50-63. Recuperado de: http://www.lasallista.edu.co/fxcul/media/pdf/Revista/vol2n2/p5063_ARTICULO%20ERICK%20ERICKSON.pdf
- Bosch, M. (2006). *Una mirada sistémica y científica de la teoría de la comunicación humana*. Recuperado de: <https://independent.academia.edu/MarceloBosch/Papers>.
- Bringué, X., Sadaba, C. y Artopoulos, A. (2014). La generación interactiva en la Argentina: niños y jóvenes ante las pantallas. *Education Policy Analysis Archives/Archivos Analíticos de Políticas Educativas*. 22 (49), 1-19. Retomado de:

<http://www.redalyc.org/pdf/2750/275031898066.pdf>

Bruner, J. (1996) Realidad mental y mundos posibles. Los actos de la imaginación que han dado sentido a la experiencia. Barcelona, España: Gedisa. Recuperado de:
<https://es.scribd.com/doc/206785508/Bruner-Jerome-Realidad-Mental-y-Mundos-Posibles>

Bruner, J. (2006). Actos de significado. Madrid, España: Alianza Editorial.

Carli, S. (1999). “La infancia como construcción social”. De la familia a la escuela. Infancia, socialización y subjetividad. Buenos Aires, Ediciones. Santillana.

Chóliz, M. (2005). Psicología de la emoción: el proceso emocional. España. Recuperado De: <http://www.uv.es/choliz/Proceso%20emocional.pdf>

Chóliz, M. y Marco, C. (2011) Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. Anales de psicología, 27, (2) 418-426. Retomado de:
<https://digitum.um.es/xmlui/bitstream/10201/26532/1/Patr%C3%B3n%20de%20Uso%20y%20Dependencia%20de%20Videojuegos%20en%20Infancia%20y%20Adolescencia.pdf>

Correa, L. (s.f) La realidad de lo virtual y la virtualidad de lo real en la Educación. ANFORA, 18-28. Recuperado de <http://www.cibersociedad.net/congreso/comms/g18correa.htm>

D'Angelo, A. (2010). La experiencia de la corporalidad en imágenes. Percepción del mundo, producción de sentidos y subjetividad. Tabula Rasa. N. 13; 235-251. Retomado de: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_pdf&pid=S1794-24892010000200010&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Díaz, A. y González, F. (2012). Subjetividad política y psicologías sociales críticas en Latinoamérica: ideas a dos voces. Universitas Psychologica, 11 (13),25-338.

Recupareado de:<http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/revPsycho/article/viewFile/1061/1539>

Diazgranados, F. (2007). Los niños y las familias frente a las tecnologías de la información y las comunidades (tics). *Psicología desde el caribe*, (20), 208-224. Retomado de:
<http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/psicologia/article/viewFile/2465/1610>

Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid, España: Paraninfo. Recuperado de: https://books.google.com.co/books?id=sjidLgWM9_8C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false

Delgado, M. (11 de febrero de 2013). Lenguaje icónico. [Mensaje en blog]. Recuperado de:
<http://mildredcolaborativo.blogspot.com/>

Dreyfus, H., Robinow. P. y Foucault. M. (1984). *Un parcours philosophique*. Paris: Editions Gallimard. Recuperado de: <http://www.unizar.es/deproyecto/programas/docusocjur/FoucaultPoder.pdf>.

Echeverría, J. (2001). Virtualidad y grados de realidad. *Revista de filosofía*,(24), 23-29.
Recuperado de: <http://revistas.um.es/daimon/article/view/14441/13981>

Echeverría, R. (2005). *Ontología del lenguaje*. Chile: J.C. Sáez, editor.

Ekman, P. (1992). Are there basic emotions? *Psychological Review*, 99, (3), 550- 553.
Recuperado de: <https://www.paulekman.com/wp-content/uploads/2013/07/Are-There-Basic-Emotions1.pdf>

Fermoso, P. (1989). *El modelo fenomenológico pedagógico de investigación en Pedagogía social*. Universidad Autónoma de Barcelona. España. Tomado de:
<http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CB4QFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.raco.cat%2Findex.php%2Feducar%2Farticle%2Fview>

File%2F42218%2F90165&ei=NIKLVamtF8fLsAWKqa-4BQ&usg=AFQjCNEXYakbBp
I7r3aPeGFKlx0mlclAA&sig2=kXV5VQbr13fRD8B6bMsypA&bvm=bv.96339352,d.b2
w

Fernández, D. (2009). Síntesis y avance del proyecto videojuegos, psicología y educación. PROINPSI de la Facultad de Psicología, UBA. Retomado de:
<http://www.psicogenetica.com.ar/avanceproinvpsi2009.pdf>

Fonseca, A. y Rueda, R. (2012). Subjetividades, ciudadanía y tecnologías digitales. Diálogos de la comunicación. Felafacs, (84) 1-25. Retomado de:
http://www.academia.edu/1821609/Subjetividades_ciudadanas_y_tecnologias_digitales

Frasca, G. (2010). Juego, Videojuego y Creación de Sentido: Una Introducción. Plurais, 1 (2), 240-247. Recuperado de: <http://www.revistas.uneb.br/index.php/plurais/article/view/879/623>

Furtado, O y González, F. (2001). Por uma epistemologia da subjetividade:Um debate entre a teoria socio-historica e a teoria das representações sociais. Sao Paulo: Casa do psicólogo Livraria e Editora Ltda. Recuperado de:
<https://books.google.com.co/books?id=13lvBULhdfcC&pg=PA46&dq=subjetividad+segun+fernando+gonzalez+rey&hl=es&sa=X&ei=WcOiVbOtHiaoogSSqr34Cw&ved=0CCUQ6AEwAg#v=onepage&q=subjetividad%20segun%20fernando%20gonzalez%20rey&f=false>

Gallardo, A. (2004). Apología del cuerpo desde la mirada de Gabriel Marcel. Themata. Revista de Filosofía. N. 33. Retomado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1029659>

García, F. (2006). Videojuegos y virtualidad narrativa. ICONO 14, (8), 1-24. Retomado de: <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/384/260>

- García, A. y Llull, J. (2009). El juego infantil y su metodología. Madrid, España: Editex.
Recuperado de: https://books.google.com.co/books?id=IR1yI9xD95EC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false
- García, F. y Rosado, M. (2012). Conductas sociocomunicativas de los nativos digitales y los jóvenes en la web 2.0. *Comunicación y sociedad*, XXV (1), 15-38.
Retomado de: http://www.unav.es/fcom/communication-society/es/resumen.php?art_id=404
- García, M. (2013). Construcción de identidad y subjetividad en los jóvenes a través de las redes sociales. *Psicología USB Cali*. Retomado de: <http://hdl.handle.net/10819/1129>
- Garfinkel, H. (2006). *Estudios en etnometodología*. Barcelona: Anthropos Editorial; México: UNAM. Centro de Investigaciones Interdisciplinarias de Ciencias y Humanidades; Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Garvey, C. (1985). *EL juego infantil*. Madrid, España: Ediciones Morata. Retomado de: <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=vKjVXKbHwScC&oi=fnd&pg=PA4&dq=juego+en+la+infancia+&ots=r6mPK4SUro&sig=jbS2Cl05ed-RQM0D3j5n3linBgw#v=onepage&q=juego%20en%20la%20infancia&f=false>
- Gavelek, K. y Gover, M. (1996). Educating the emotions: implications of a relational view of knowing for learning and development. Retomado de: <http://msu.edu/user/govermar>
- Geertz, C. (2003). *Interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa Editorial. S.A.
- Gendler, M. (2012). Nuevas tecnologías: análisis de nuevos lazos de solidaridad, modos de sociabilidad y subjetividad en el marco de la interrelación a través de los juegos online. *Trazos universitarios*. Retomada de: http://revistatrazos.ucse.edu.ar/articulos_con_referato/documents/Gendler_dic2012_Trazos.pdf

- Gergen, K. (1996). Realidades y relaciones: Aproximaciones a la construcción social. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Gil, A., Feliu, J Rivero, I y Gil, E. (2003) ¿Nuevas tecnologías de la información y la comunicación o nuevas tecnologías de relación? Niños, jóvenes y cultura digital. UOC. Retomado de: <http://www.uoc.edu/dt/20347/index.html>
- Glinz, P. (s.f). Un acercamiento al trabajo colaborativo. Revista Iberoamericana de Educación, 1-14. Recuperado de: <http://www.rieoei.org/deloslectores/820Glinz.PDF>
- González, F. (2008). Subjetividad social, sujeto y representaciones sociales. Bogotá: Universidad Santo Tomas pp. 225-2243.
- González, F. (2002). Sujeto y subjetividad, una aproximación histórico cultural. México D.F: Thorson Editores.
- Guerrero, B. y Valero, L. (2013) efectos secundarios tras el uso de realidad virtual inmersiva en un videojuego. International Journal of Psychology and Psychological Therapy, 13 (2), 163-178. Retomado de: <http://www.ijpsy.com/volumen13/num2/353/efectos-secundarios-tras-el-uso-de-realidad-ES.pdf>
- Haesbaert, R. (2007). Territorio y multiterritorialidades. Un debate. GEOgraphia, (9), 19- 33.
- Hernández, M (2003). Subjetividad y cultura en la toma de decisiones empresariales, tres estudios de caso en Aguascalientes. México: Plaza y Valdés, S.A. de. C.V. Recuperado de: google books
- Hogg, M. y Haro, M. (2010). Psicología social. Madrid, España: Ed. Médica Panamericana. Recuperado de: https://books.google.es/books?id=7crhnqbQIR4C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false

Ibañez, T. y Tirado, F. (ed.). (2011). Introducción a la psicología social. Barcelona, España: Editorial UOC. Recuperado de: https://books.google.com.co/books?id=n33QfqZa9YC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false

Jaramillo, L (2007), Concepción de infancia. Revista del Instituto de Estudios Superiores en Educación. (8), 108-123 Recuperado de: <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/viewFile/1687/1096>

Kaufmann, L. (1996). Qu'est-ce que le virtuel? (Pierre Lévy). Réseaux. 14 (76), 171-174. Recuperado en: http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/reso_0751-7971_1996_num_14_76_3720

Lacasa, P. (2011). Los videojuegos. Madrid, España: Morata. Recuperado de: https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=NJxyAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=%20juego+y+videojuego+%20y+%20videojuego&ots=JobupnAjZ0&sig=I5Ga2QiaHr0LNIP1h_G_P9fjk0#v=onepage&q=juego%20y%20videojuego&f=false

Lasky, S. (2005). Un enfoque sociocultural para la comprensión de la identidad docente, la agencia y la vulnerabilidad profesional en un contexto de reforma de la escuela secundaria. Teaching and Teacher Education 21, (8), 899-916.

Lasso, S. (s.f). Representación: Icono, índice y símbolo. En About en español. Recuperado de: <http://arte.about.com/od/Que-es-el-arte/a/Representacion-Icono-Indice-y-Simbolo.htm>

Lévy. P. (1999). ¿Qué es lo virtual? Barcelona, España: Paidós

Lins, G. (2002) Espacio- publico-virtual. Recuperado de: http://www.edicionessimbioticas.info/~edicione/IMG/pdf/espacio_publico_virtual.pdf

- Luengas, L., Rincón, D. y Galeano, K. (2010). Realidad virtual no inmersiva: instrumentos electrónicos de aplicación educativa. *Visión Electrónica*. 4(1), 94-105. Recuperado de <http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/visele/article/view/275/5605>
- Martínez, M. (2006). La investigación cualitativa (síntesis conceptual). *Revista IIPSI*, 9 (1), 123-146. Recuperado en: http://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/investigacion_psicologia/v09_n1/pdf/a09v9n1.pdf
- Martínez, M. (1997). *El paradigma emergente: Hacia una nueva teoría de la racionalidad científica*. México D.F: Editorial Trillas.
- Martínez, M. (2003). *La Etnometodología y el Interaccionismo Simbólico. Sus aspectos metodológicos específicos*. Recuperado de: <http://prof.usb.ve/miguelm/laetnometodologia.html>
- Martínez, L., Leyva, M., Felix, L., Cecenas, P., y Ontiveros, V. (2014). *Virtualidad, Ciberespacio y comunidades virtuales*. México: Red Durango de Investigadores Educativos, A. C. Recuperado de: <http://redie.mx/librosyrevistas/libros/vircibercomun.pdf>
- Merleau-Ponty, M. (1962). *Fenomenología de la percepción*. Londres, Inglaterra: Routledge.
- Morales, J. (2005), *Teoría narrativa de la psicología social en el modo de ser literato*. (Tesis doctoral) Universidad Autónoma de Barcelona. España.
- Moscovici, S. (1986). *Psicología social, volumen II*. Barcelona, España: Paidós. Recuperado de: https://books.google.es/books?id=-Wy9OdYWO-8C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false
- Nadruz, J. (2010), *Las comunidades virtuales Xbox, interacción y consolidación de*

sociabilidad en el ciberespacio. En: Romero, S. (comp.), Anuario de Antropología Social y Cultural en Uruguay, 199-205. Retomado de:
<http://uruguay.academia.edu/paleoindio/Papers>

Neri, C., Fernández, D., Schiavello, M., Osés, M., Damián, R., Paz, S. y Acciardi, M. (2007). Videos-juegos: ¿tecnologías lúdicas, tecnologías del aprendizaje? XIV Jornadas de Investigación y Tercer Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. Retomado de: <http://www.aacademica.com/000-073/38.pdf>

Novák-Marcinčin, J. (2010). Hardware devices used in virtual reality technologies. Scientific Bulletin, XXIV, 57-62. Recuperado de
<http://www.nordtech.ubm.ro/issues/2010/2010.01.09.pdf>

Palmero, F., Guerrero, C., Gómez, C., y Carpi A. (2006). Certezas y controversias en el estudio de las emoción. Revista Electronica de Motivación y Emoción. Vol. IX. N° 23- 34. recuperado de : <http://reme.uji.es/articulos/numero23/article1/article1.pdf>

Piaget, J. (1975). Problemas de psicología genética. Barcelona: Ariel

Picaron, J. y Palma, C. (2010). Nuevas subjetividades infantiles y medios audiovisuales de comunicación. Revista de Psicología, 19, (2), 133-156. Retomado de:
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=26416966006>

Planella, J. (2006).Cuerpo, Cultura y Educación. España: Ed. Desclée De Brouwer.

Raad, A. (2004). Comunidad Emocional, Comunidad Virtual: Estudios sobre las Relaciones Mediadas por Internet. Chile: Departamento de Antropología. Retomado de: <http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&ved=0CDgQFjAD&url=http%3A%2F%2Fwww.facso.uchile.cl%2Fpublicaciones%2Fmad%2F10%2Fpaper06.pdf&ei=nbuKVbXHEoqfgwS8YGwC>

g&usg=AFQjCNGo84lOkAOFUza7R5DUUp6nB9LTCpQ&sig2=XynbNqrSwM
D0h7YUEzhDnA&bvm=bv.96339352,d.eXY

Reeve, J. (1994). Motivación y emoción. Madrid: McGraw- Hill

Ramer, U. (1997). Lenguaje corporal. Body Language. Körpersprache. Santiago de Chile,
Chile: Edicione*s*ur. Recuperado de: <http://www.ulrich-ramer.de/bodylanguage.pdf>

Reyes, G. (1984). Polifonía textual. Madrid (España): Gredos

Reyes-Navia, R. (1996). El juego, procesos de desarrollo y socialización: contribución de la
psicología. Bogotá D.C., Colombia: Magisterio. Retomado de:
https://books.google.com.co/books?id=sxNCofE8WW8C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false

Rodríguez, I. (2006). Infancia y nuevas tecnologías: un análisis del discurso sobre la
sociedad de la información y los niños. *Política y Sociedad*, 43 (1), 139-157.
Retomado de: [http://revistas.ucm.es/index.php/POSO/article/view/
POSO0606130139A/22700](http://revistas.ucm.es/index.php/POSO/article/view/POSO0606130139A/22700)

Rodríguez, T (2008). El valor de las emociones para el análisis cultural. *Papers*.
Recuperado de: <http://papers.uab.cat/article/view/v87-rodriguez/pdf-es>

Romero, M. (2010). El aprendizaje experiencial y las nuevas demandas formativas. *Revista de
Antropología Experimental*, 10, (especial educación 8), 89-102. Recuperado de:
<http://revista.ujaen.es/huesped/rae/articulos2010/edu1008pdf.pdf>

Rozo, y Peña, J. (2012). Investigar la educación virtual desde una experiencia concreta,
reflexiones ontológicas, epistemológicas, metodológicas y técnicas. *Poiésis*, 5, (9), 51-66.
Recuperado de <http://www.portaldeperiodicos.unisul.br/index.php/Poiesis/articl/viewFile>

- Ruiz, E. (2010). La representación del Otro: figuras de la alteridad en la conquista de América, una propuesta fenomenológica. Universidad nacional autónoma de México. México. Recuperado de: <http://e-spacio.uned.es/fez/view/bibliuned:InvFen-2010-7-5140>
- Ryan, M (2004). La narración como realidad virtual. Barcelona, España: Paidós. Recuperado de: <http://cmapsconverted.ihmc.us/rid=1K42CWGR5-2BL1YZK-TNC/Ryan%20virtualidad.pdf>
- Sabino, C. (1992). El proceso de investigación. Caracas, Venezuela: Panapo. Retomado de: <http://es.slideshare.net/male2712/sabino-carlos-el-proceso-de-investigacion>
- Sánchez, A (2010). Cuerpo y tecnología. La virtualidad como espacio de acción contemporánea. Argumentos, 23, (62), Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-57952010000100010
- Sánchez, M. (s.f.). Disciplina, autoridad y malestar en la escuela. Revista Iberoamericana de Educación. Recuperado de: <http://www.rieoei.org/opinion38.htm>
- Sánchez, L. (2003). Aspectos históricos y enfoques de la terapia familiar. Cali: Universidad del Valle. Recuperado de: https://books.google.co.ve/books?id=qSxNCvd51c8C&pg=PA1&hl=es&source=gbs_selected_pages&cad=2#v=onepage&q&f=false
- Sánchez, R y Díaz, R. (2009). Reglas y preceptos culturales de la expresión emocional en México: su medición. Universitas Psychologica, 8, (3), 793-805. Retomado de: <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/revPsycho/article/view/625/386>
- Saunders, P. y Araújo, J. (2013). Publicidad y juegos digitales en el cotidiano de niños españoles y brasileños: un análisis de la recepción infantil. Estudios sobre el

- Mensaje Periodístico, 19, (especial) 501-509. Retomado de:
<http://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/view/42136/40115>
- Sandín, M. (2003). Investigación cualitativa en educación. Fundamentos y tradiciones. Madrid: McGraw HILL- Interamericana de España.
- Schmidt, S. (2013). Proxémica y comunicación intercultural: la comunicación no verbal en la enseñanza de e/le. (Tesis doctoral). Universidad Autónoma de Barcelona. Barcelona, España.
- Sola, S. (2013). El cuerpo y la corporeidad simbólica como forma de mediación. Mediaciones sociales, (12). Recuperado de:
<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/mediars/MediacioneS12/Indice/SolaMoralesS2013/solamoraless2013.html>
- Soler, D. (2013). Jóvenes escolares y sus redes sociales: de la territorialidad a la virtualidad. (Tesis de maestría) Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, Colombia.
- Tortosa, F. y Mayor, L. () Watson y la psicología de las emociones: evolución de una idea. Psicothema, 4 (1), 297-315. Recuperado de: <http://www.unioviado.net/reunido/index.php/PST/article/view/7120/6984>
- Tovar, C. (2003) El significado del concepto de lo real. Acta Universitaria, 13, (Sup), 30-34 Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41609808>
- Tubella, J y Vilaseca, R. (2005). Sociedad del conocimiento. Barcelona: UOC. Retomado de :
https://books.google.com.co/books?id=hZDiwVbJVN8C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Turkle, S. (1997). La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la de internet.

España: Paidós.

Ujueta, D. y Gáfaró, M. (2008). Amor A primer “clic”. El ciberespacio: un lugar donde todo se vuelve líquido. *Informes psicológicos*, 10, (11) p. 121 -

141. Retomado de: http://www.upb.edu.co/pls/portal/docs/PAGE/GPV2_UPB_MEDELLIN/PGV2_M030_PREGRADOS/PGV2_M030040020_PSICOLOGIA/PGV2_M030040020110_REVISTA/PGV2_M030040020110050_R_EVISTA11/PAGES%20FROM%20INFORMESPSICOLOGICOS11%20ARTIC%20NO%201.PDF

UNICEF. (2012) Estado Mundial de la Infancia 2012. Niñas y niños en el mundo urbano. Recuperado de: <http://es.slideshare.net/OutreachUNICEF/state-of-the-worlds-children-2012-children-in-an-urban-world-spanish-version>

Vallejos, M. y Capa, W. (2010). Videojuegos: adicción y factores predictores. *AV. PSICOL. UNIFE*, 18 (1), 103-110. Retomado de: <http://www.unife.edu.pe/pub/revpsicologia/miguelvallejos.pdf>

Vasta, R., Haith, M. y Miller, S. (2008). *Psicología infantil*. Barcelona, España: Ariel. Recuperado de: https://books.google.com.co/books?id=q4vdL2PMHScC&printsec=frontcover&dq=psicologia+infantil&hl=es&sa=X&ved=0CCEQ6AEwAWoVChMIq_DstJbqxgIVQpANCh0L-w-d#v=onepage&q=psicologia%20infantil&f=false

Vicente, A. e Infesta, G. (2007). Etnometodología: del abordaje teórico de las estrategias investigativas. XXVI Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología, Guadalajara. Recuperado de <http://www.aacademica.com/000-066/1123.pdf>

Vigotsky, L. (2003). *La imaginación y el arte en la infancia*. Ediciones AKAL <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=saJuKuNfuZcC&oi=fnd&pg=PA7&dq=imaginacion+&ots=FtXmYVSk5H&sig=fXyGItXGMvmBOQ9YsBgKfjofeI4#v=onepage&q=imaginacion&f=false>

Vygotsky, L. (2004). Teoría de las emociones. Estudio histórico–psicológico. Madrid: AKAL. https://books.google.com.co/books?id=ENZ8oUOF7AEC&printsec=frontcoverhl=es&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false

Vivas, E. y Guevara, M. (2003). Un juego como estrategia educativa para el control de *Aedes aegypti* en escolares venezolanos. *Revista Panamericana de Salud Pública*, 14, (6). Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.1590/S1020-49892003001100004>

Vygotsky, L. (1995). *Pensamiento y lenguaje*. Barcelona: Paidós.

Watzlawick, P., Helmick, J. y Jackson, D. (1985). *Teoría de la comunicación humana*. Barcelona: Editorial Herder.