

**EL JUEGO VIRTUAL COMO MEDIADOR DE LA INTERACCION ESCOLAR PARA
EL RECONOCIMIENTO DE LA VOCES, EMOCIONES Y EXPERIENCIAS DE LOS
NIÑOS Y LAS NIÑAS DURANTE CUARENTENA DEL 2020**

**NICOLLE ANDREA
CÓMBITA SÁNCHEZ**

**DAYANNA ESTELA
CORREDOR FLOREZ**

**UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
LÍNEA DE LENGUAJE, COMUNICACIÓN Y CREACIÓN**

BOGOTA D.C.

2021

**EL JUEGO VIRTUAL COMO MEDIADOR DE LA INTERACCION ESCOLAR PARA
EL RECONOCIMIENTO DE LA VOCES, EMOCIONES Y EXPERIENCIAS DE LOS
NIÑOS Y LAS NIÑAS DURANTE CUARENTENA DEL 2020**

**NICOLLE ANDREA CÓMBITA
20152187021**

**DAYANNA ESTELA CORREDOR
20152187019**

FABIOLA ALARCÓN FERNÁNDEZ
Directora

**UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
LÍNEA DE LENGUAJE, COMUNICACIÓN Y CREACIÓN**

BOGOTA D.C.

2021

Agradecimientos

Inicialmente agradecemos a la Universidad Distrital Francisco José de Caldas y a los maestros que hicieron parte de nuestro proceso académico por compartir sus diversos conocimientos y experiencias.

A los maestros Ivonne Valencia Chaves y Mauricio Junca Rodríguez quienes estuvieron a cargo del seminario de investigación y práctica formativa por su acompañamiento en el proceso investigativo.

A la profesora y directora Fabiola Alarcón Fernández por su comprensión, paciencia, dedicación, enseñanzas y acompañamiento. Quien con su coherencia y conocimientos orientó la experiencia investigativa con su sensibilidad y propuestas para leer el mundo de distintas formas.

A los niños y las niñas del Colegio Senderos de Conocimiento quienes participaron en las distintas conversaciones. Por enseñarnos y compartir con nosotros los 3 meses de acompañamiento gracias a quienes esta investigación tiene razón y fuerza.

A nuestros padres, familiares, amigos y parejas por el apoyo constante e incondicional en las diversas fases del proceso.

Dedicatoria

A los niños partícipes del proceso y a todos y cada uno de los niños del mundo que con sus ideas y voces transforman los espacios y motivan nuestras acciones diarias.

Nuevamente a nuestras familias, amigos y parejas por su permanente motivación, apoyo e incondicionalidad.

Finalmente, pero no menos importante, a nosotras mismas por la dedicación y perseverancia para superar y alcanzar nuestras metas.

Contenido

Resumen	6
Abstract	7
Introducción	9
CAPÍTULO I	12
Contextualización	12
1.1 Ubicación geográfica	12
1.2 La población.....	12
CAPÍTULO II	14
Problemática	14
2.1 Planteamiento problema.....	14
2.2 Pregunta problema	16
2.3 Justificación	17
2.4 Objetivos	21
2.4.1 Objetivo general.....	21
2.4.2 Objetivos específicos	21
CAPITULO III	23
Estado del arte	23
CAPITULO IV	46
Marco teórico	46
5.1 Interacción escolar	46
4.2 Juego virtual.....	54
CAPITULO V	59
Metodología	59
CAPITULO VI	65
Propuesta pedagógica	65
El juego del cambio	65
CAPITULO VII	75
Análisis de resultados	75
6.1 Escuela	75
6.2 Educación virtual	78
6.3 Juego virtual.....	81
6.4 Interacción escolar y juego virtual	85
CAPITULO VIII	88
Conclusiones	88

REFERENCIAS	94
TABLAS	97

Resumen

La presente investigación se fundamenta en la descripción de las interacciones escolares de 7 niños y niñas del grado cuarto del Colegio Senderos del Conocimiento, con el fin de reconocer sus experiencias educativas escolares mediadas por el juego virtual, en tiempo de cuarentena producto de las medidas tomadas a razón de la pandemia causada por el virus SARS-COV-2, reconociendo sus opiniones respecto a su visión de escuela y sus percepciones frente a los cambios en la misma a razón de la virtualidad.

A partir de la observación, diálogo y sesiones de juego durante las clases y en espacios fuera de los horarios de clase y por medio de artefactos tecnológicos, se pretende responder la pregunta ¿Cómo fortalecer la interacción escolar mediante el juego virtual para el reconocimiento de las voces, emociones y experiencias de los niños y las niñas del grado cuarto del Colegio Senderos del Conocimiento durante la cuarentena 2020?

En consecuencia, se planteó una propuesta pedagógica denominada “el juego del cambio”, realizada durante las clases virtuales de ética del colegio, en donde a través de preguntas, videos, dibujos, presentaciones desde plataformas digitales, además de encuentros de juego virtual fuera de los horarios académicos concertados con todos los participantes, se observó y registró perspectivas e ideas de los niños y las niñas en torno a la pregunta de investigación propuesta.

Todos los espacios y actividades mencionadas estuvieron mediados por acuerdos en la comunicación caracterizada por el respeto y empatía a razón de los distintos obstáculos que la virtualidad puede abarcar.

La investigación se realizó desde el enfoque cualitativo a partir de la metodología observación participante, reconociendo las experiencias de los niños y las niñas desde una convivencia cercana, además, desde el método investigativo de etnografía virtual basado en la investigadora

Cristina Hine, la cual propone la idea del internet y espacios digitales como culturas por explorar incluso antes de la actual coyuntura vivida en el mundo a razón del SARS-COV-2.

Palabras clave: Juego virtual, interacción, educación, cuarentena.

Abstract

The present research is based on the description of the interactions of 7 children in the fourth grade of the Pathways of Knowledge College, in order to recognize their educational experiences during the quarantine as a result of the SARS-COV-2 pandemic, mediated by virtual play.

Recognizing their opinions regarding their vision of education, school and their perceptions of changes in education because of virtuality.

From observation, dialog and play sessions outside of the classroom, the question is asked: How to strengthen school interaction through virtual games for recognition of the voices, emotions and experiences of the boys and girls of the fourth grade of the School Trails of Knowledge during the 2020 quarantine?

Consequently, a pedagogical proposal called "the game of change" was proposed, carried out during the school's ethics classes, where through questions, videos, drawings, presentations from digital platforms, in addition to virtual play meetings outside the academic schedules arranged with all participants, the perspectives and ideas of children around the proposed research question were observed and recorded. All the spaces and activities mentioned were mediated by agreements in communication characterized by respect and empathy because of the different obstacles that virtuality can cover.

The research was carried out from the qualitative approach based on the methodology of

participant observation recognizing the experiences of children from close coexistence, in addition to the research method of virtual ethnography based on researcher Cristina Hine, It proposes the idea of the Internet and digital spaces as cultures to explore even before the current situation in the world by reason of the SARD-COV-2.

Keyword: Virtual game, interaction, education, quarantine.

Introducción

El presente proyecto de investigación se realiza como modalidad de grado desde el proyecto curricular de Licenciatura en Pedagogía Infantil que ofrece la Universidad Distrital Francisco José de Caldas a partir de la línea investigativa de Lenguaje, comunicación y creación que se desarrolla a través de la asignatura de practica formativa I, II, III y IV. La investigación se centra en la experiencia realizada en el Colegio Senderos Del Conocimiento en el curso cuarto ocupado por 7 niños y niñas entre 9 y 10 años. En el cual, partiendo de las observaciones realizadas se propuso una investigación llamada “el juego del cambio” como oportunidad para conversar sobre las experiencias y emociones de los niños y las niñas durante sus momentos de interacción escolar mediada por el juego virtual durante la cuarentena.

La interacción escolar ha sido fundamento de diversas investigaciones educativas en torno al desempeño académico de los estudiantes, en donde generalmente se buscan reconocer las características y factores determinantes de aciertos o pérdidas cuantitativas de áreas específicas como matemáticas, inglés, ciencias sociales, español, etc. No obstante, es de considerar que las interacciones escolares pueden definirse según las visiones de educación además del tiempo, contexto y perspectiva en que se investigue.

En consecuencia, las concepciones de interacción escolar revisadas en la presente investigación son consideradas desde distintas miradas para un diálogo entre ellas, y por consiguiente construir un concepto acorde con las experiencias de los sujetos involucrados en la investigación.

Por un lado, se piensan las interacciones “como la articulación del complejo entramado de actuaciones del profesor y los estudiantes en torno a una tarea o contenido de aprendizaje

determinado, que implica formas de organización de la actividad conjunta con varios aspectos básicos por considerar (Colomina et al.2001), definiendo las interacciones escolares como las diversas acciones realizadas maestro-estudiantes en torno a una actividad académica dirigidas generalmente al desempeño cuantitativo.

Desde otro punto de vista en la investigación de Forman y Cazden (1984) comentan que su atención se centra en el problema, menos discutido, de la posible contribución de las interacciones sociales entre los propios niños (...) considerando que en la práctica hay muchos niños en el aula, pero poco trabajo grupal. Siendo esta afirmación de suma importancia y consideración en el presente proyecto investigativo, debido a que el reconocimiento de las interacciones escolares en relación a una visión de la educación cada vez más horizontal, habría de incluir experiencias y nociones de los actores educativos que pudieran abarcar sus motivaciones y propuestas creadoras, permitiéndose la reflexión en torno al papel del desempeño académico y su forma de evaluación en notas o comportamientos calificados en la mayoría de casos desde ideas tradicionales de la educación.

Así pues y debido a la actual situación de pandemia que atraviesa el país, causada por el SARS-COV-2 como virus desconocido hasta hace unos meses y descubierto en Wuhan (China) en diciembre de 2019, reconocida como problemática mundial. Se menciona que esta situación pone en riesgo diversos aspectos de la sociedad, entre ellos la vida de millones de personas, para impedir que se generen situaciones de aglomeración o incluso el mal uso de protocolos de bioseguridad que podrían aumentar su propagación. Así, debido a la no existencia de una posible cura, los países han respondido con acciones como el decretar una cuarentena, la cual consiste en el aislamiento social y preventivo de manera obligatoria con el fin de evitar un alto grado de contagios imposibles de tratar.

El presente proyecto de investigación se encuentra dividido en VIII capítulos. El capítulo I se titula contextualización, capítulo que brinda información general acerca de la población junto con la cual se llevó a cabo la realización del proyecto, además de situar el espacio de la investigación con sus características. El capítulo II se titula problemática, en el cual se ofrecen las razones por las cuales se decide investigar sobre lo propuesto y se divide en: planteamiento del problema, pregunta orientadora y justificación, además, los objetivos en los cuales se plantean las metas y propósitos para el desarrollo de la descripción la cual está acompañado por un objetivo general y tres objetivos específicos. El III capítulo se titula Estado del arte, allí se plantearon investigaciones académicas similares a la propuesta que justificara y apoyara el proyecto. El IV se nombra marco teórico, el cual permite una mayor comprensión respecto a los conceptos de interacción escolar y juego virtual, ampliando la visión del lector a un mejor entendimiento de la propuesta. El capítulo V titulado metodología pretende acercar al lector a las perspectivas, enfoques y técnicas desde los que se desarrolla la investigación, tales como el método descriptivo, la observación participante, la etnografía virtual y los diarios de campo como recolección de datos. El VI capítulo se nombra propuesta pedagógica allí se desarrolla la intención y fundamento académico, social y pedagógico del proyecto. El capítulo número VII es titulado análisis de resultados, en el presentamos las reflexiones y diálogos de los participantes en la investigación, describiendo las concepciones y perspectivas de los niños y las niñas y finalmente, en el capítulo VIII se desarrollan las conclusiones a las que llegamos a partir del acompañamiento con los niños y las niñas de la institución y el proceso realizado durante nuestro proyecto de investigación.

CAPÍTULO I

Contextualización

El presente capítulo abarca información geográfica e institucional del Colegio además de la población con la cual se realizó el proyecto investigativo.

Es de suma importancia aclarar que por motivos preventivos a causa de la pandemia mundial por el virus SARS-COV 2, el ejercicio investigativo se dio en dos modalidades. Inicialmente el primer momento de observación fue posible realizarlo desde la institución, no obstante, la mayor parte de los encuentros se dieron mediados por aparatos tecnológicos.

1.1 Ubicación geográfica

El lugar en el cual se decidió realizar el proyecto de investigación fue el Colegio Senderos del Conocimiento ubicado en el barrio Gustavo Restrepo con dirección calle 32 bis N° 13g - 28 sur, perteneciente a estrato 3 de la localidad Rafael Uribe Uribe en la ciudad de Bogotá. El colegio basa su propuesta pedagógica en la introducción de logros y ambientes significativos que propicien autoestima, motivando la observación, la acción ordenada y el disfrute de aprender. En la institución se trabaja a través de proyectos pedagógicos con el fin de integrar los conocimientos en el desarrollo de diversas áreas o dimensiones, para que el aprendizaje tenga sentido y significado para los estudiantes, propiciando ambientes lúdicos y motivadores.

1.2 La población

La investigación se realiza con 5 niños y 2 niñas para un total de 7 niños entre los 9 y 10 años, pertenecientes al cuarto grado del Colegio Senderos del Conocimiento. Los niños y las niñas en su mayoría viven alrededor del colegio, mientras que algunos deben desplazarse en transporte público (en momentos de presencialidad). El grupo de niños y niñas es participativo, con gran capacidad de escucha y habilidad para relacionar diversos temas académicos con

situaciones de su contexto. El hecho de ser compañeros desde años anteriores, permite que el grupo haya creado acuerdos de conversación en donde si bien no se excluyen los conflictos respecto a turnos o ideas diferentes, esto permite una mejor y rápida solución de las posibles inconformidades en la relación.

Durante los encuentros, realizados de forma virtual, los padres, madres u otros familiares acompañaban las sesiones sin conversación directa, sin embargo, si generaban algunos cambios en las actitudes de los niños y las niñas, como el buscar expresarse por medio de los gestos a fin de que sus familiares no escucharan toda la conversación.

CAPÍTULO II

Problemática

Aquí presentamos las razones por las cuales se decide investigar sobre el cómo fortalecer la interacción escolar mediada por el juego virtual para propiciar el reconocimiento de las voces, emociones y experiencias de los estudiantes de la institución durante la cuarentena, fundamentos que justifican el proyecto además de la propuesta que orientó la investigación.

2.1 Planteamiento problema

Inicialmente el proyecto no estaba estipulado desde una metodología virtual, puesto que durante los dos primeros semestres de Práctica Formativa se realizaron en el colegio Cundinamarca en la ciudad de Bogotá, para finales de la Práctica Formativa II, se da inicio a rumores sobre el SARS-COV-2 por lo cual se decreta una cuarentena temporal (20 días) que luego se fue aplazando de tal manera que pasó un año en dicha circunstancia por lo que se tuvo que repensar las posibilidades para continuar en modalidad presencial.

Debido a esto y como grupo de Práctica Formativa se decidió cursar el espacio y sus experiencias por medio de artefactos tecnológicos como computadores y celulares, compartiendo momentos con los 7 niños y niñas del curso cuarto del Colegio Senderos del Conocimiento en la ciudad de Bogotá. A partir de febrero de 2020, mes en el que se tuvo encuentros con los niños y niñas de manera presencial en la única sede del Colegio Senderos del Conocimiento, se observó que ellos expresaban en sus conversaciones, los sentimientos y las ideas que tenían sobre la situación actual. En el momento en el que la cuarentena fue decretada, ellos hablaban de su preocupación por la economía de sus familias y por la condición de salud de sus hermanos menores y de los adultos mayores debido al alto índice de contagio del virus.

Es evidente que la cuarentena ha generado diversos cambios en las acciones diarias y ha

transformado los espacios que solían transcurrirse como la escuela, los medios de transporte, el lugar de trabajo, entre otros. Lo que generó diferentes emociones ante las incertidumbres que van surgiendo ¿Cuánto durará el aislamiento generado por el virus? ¿Cuánto tiempo se debe esperar para la creación de vacunas efectivas para el control de la propagación del virus? Teniendo en cuenta la información dada por distintos medios de comunicación ¿toda la ciudadanía se contagiará? ¿Qué cambios y consecuencias traerán las medidas de bioseguridad, además de los contagios en los espacios escolares o laborales? Etc.- llevando a vivir experiencias que pueden ser desconcertantes.

Uno de los escenarios que se transformó a razón de la cuarentena fue el escolar, lugar representado por relaciones en las cuales sujetos como maestros, estudiantes, directivos y padres toman alguna responsabilidad que permiten construcciones de conocimiento en el aula y escuela en general alrededor de temas específicos, además, de convivir con distintos sujetos creando relaciones de amistad, compañerismo e incluso indiferencia, etc.

Durante los encuentros mediados por la virtualidad los niños y las niñas conversaban sobre cómo, gracias a la pandemia, ya no tienen que madrugar tanto para ir al colegio y pasan más tiempo con sus familias. Por otro lado, al conversar sobre qué solían hacer en sus hogares, los niños y las niñas hablaban acerca de los juegos y sus características, de las emociones cuando jugaban y de las personas con quienes jugaban.

A raíz de esto, se propuso conversar directamente desde los juegos virtuales que realizan los niños y las niñas ya que por medio de la observación durante los primeros encuentros se descubrió el interés respecto al tema y en consecuencia una comunicación más fluida, constante y empática.

Por medio de estas conversaciones sobre los juegos los niños y las niñas comentaron experiencias de su cotidianidad. Los contenidos y las formas de expresión de los niños no son las mismas que cuando conversan sobre otras temáticas, por ejemplo, los temas de la asignatura de ética. Las conversaciones son más fluidas y agradables cuando tratan sobre los juegos, los niños y las niñas intercambian sus opiniones, de manera más dinámica y ágil cuando hablan de los juegos. La conversación sobre juegos sucede de manera autónoma y con un ritmo propio de los niños y las niñas, dirigen o establecen los turnos para conversar, se retan o proponen al maestro juegos que suelen estar fuera del espacio escolar como los actualmente conocidos parchís, free fire, call of duty, entre otros. En las conversaciones sobre los juegos los niños y las niñas asociaban conocimientos construidos durante el juego en torno a sus experiencias vividas, lo que tratan en las clases en el colegio y lo que les sucede en la casa.

Teniendo en cuenta lo anterior, se observó como por medio de estos juegos virtuales o a partir de ellos, empieza a existir un espacio donde niños y niñas pueden compartir sus experiencias, vivencias y emociones teniendo en cuenta el juego y su relación con su cotidianidad que además permiten comprender cómo viven la situación particular que se vive al experimentar la cuarentena en medio de una pandemia.

2.2 Pregunta problema

¿Cómo fortalecer la interacción escolar mediante el juego virtual para el reconocimiento de las voces, emociones y experiencias de los niños y las niñas del grado cuarto del Colegio Senderos del Conocimiento durante la cuarentena 2020?

2.3 Justificación

El ser humano está caracterizado por la capacidad de significar y de dar sentido a las acciones observadas y vividas en sus diversas experiencias y, a partir de allí, comprender el mundo que le rodea y su vida como sujeto social, es gracias a la representación y la significación del mundo que los seres humanos podemos entender los procesos que llevamos a cabo en los escenarios construidos socialmente, como por ejemplo los espacios escolares, donde es posible observar características de dinámicas y de conversaciones entre los niños, las niñas y los maestros, llevando aquellas dinámicas de la escuela a un ejercicio mediado por la virtualidad o dependiendo de la posibilidad de acceso a las tecnologías y redes, convirtiéndose en el envío constante y bilateral de guías. Situación que en primer lugar hace notoria aún más la no garantía del derecho a la educación en el contexto colombiano y en un segundo momento, considerando la mediación tecnológica, pareciera que los hogares abrieran sus espacios a la escuela, llevando a compartir escenarios familiares y escolares en un mismo momento, cambios generados a partir de la actual situación de pandemia.

Desde el año 2020 el mundo transcurre por la inesperada situación a causa del SARS-CoV-2. Virus que ha generado un alto índice de contagio. En respuesta, los gobiernos de los países han decretado cuarentena general definida por Marquina y Jaramillo (2020) “como herramienta para prevenir la posible propagación de enfermedades transmisibles entre la población” (p. 4), medida que, en Colombia, consiste en un aislamiento social y preventivo de manera obligatoria: se prohíben las reuniones, salir de casa, asistir a las diferentes instituciones, la apertura de comercio no esencial y, además, el mantener cerradas las fronteras y los viajes

nacionales. El no cumplimiento de la cuarentena puede conllevar multas que impone la policía nacional.

Este contexto social ha causado grandes inquietudes tales como ¿Qué pasará con los niños, las niñas y su educación escolar? ¿cómo cambiará el trabajo? ¿Cuándo terminará esta nueva situación? Ya que dicho suceso ha transformado la vida social como se conocía y ha hecho pensarse en esos procesos y dinámicas que venían transcurriendo. Así mismo, a raíz de la pandemia y sus medidas de bioseguridad ha salido aún más a la luz la desigualdad que se vive diariamente en Colombia, como los diversos vendedores ambulantes los cuales han perdido la posibilidad de un sustento debido a la limitación para transcurrir en espacios públicos, el aumento en los casos de violencia familiar o de género, o incluso la notoria falta de acceso a la educación mediada por la virtualidad para la mayoría de los niños y las niñas del contexto. Cabe aclarar que esta metodología surge a partir del decreto legislativo 660 del 13 de mayo del 2020 del ministerio de educación nacional aprobado por el presidente de la república, en el cual se hace mención a:

Que en ese sentido el Ministerio de Educación Nacional ha orientado a las secretarías de educación y por su intermedio a los directivos docentes y docentes para que realicen los procesos de planeación, ajustes y flexibilización curricular correspondientes y de esta forma se garantice el aprendizaje de los estudiantes para cada grado y nivel educativo - preescolar, básica y media-, en las áreas y asignaturas establecidas en la Ley 115 de 1994.

(p. 8)

Ahora bien, partiendo de que uno de los efectos de la cuarentena ha sido que las actividades educativas que se realizaban en el espacio escolar fueron trasladadas a los hogares,

en los encuentros se observó por medio de las narraciones de los niños y las niñas la postura que tienen frente a la actual situación, temas que solían fluir a partir de los diversos juegos virtuales con los que interactuaban (parchís, free fire) por lo cual el juego virtual fue tomado como categoría de la investigación, el juego virtual o en otro términos multimedia, definido por Margulis (2007):

Ayuda a los estudiantes a disfrutar de un momento placentero, participativo, interactivo y desafiante frente a la computadora. Promueve la experimentación y nos enfrenta inicialmente a problemas virtuales, pudiendo cometer errores y aprender de ellos sin consecuencias directas sobre la realidad. (p. 2)

Este concepto en relación a las dinámicas escolares durante la cuarentena, permite reconocer el contexto en que viven y de las posibilidades de creación de acciones y lenguajes usados por los niños y las niñas. Tal afirmación surge del reconocimiento de dinámicas escolares que se han tomado actualmente para continuar con el proceso escolar de los niños y las niñas del país desde la virtualidad y, desde la voz de los mismos niños y niñas, esto tomando en consideración como menciona Paulo Freire (1994):

La participación, en cuanto ejercicio de la voz, de tener voz, de asumir, de decidir en ciertos niveles de poder, en cuanto al derecho de ciudadanía se halla en relación directa, necesaria, con la práctica educativo progresiva; los educadores y educadoras que la realizan son coherentes con su discurso (p.31).

Lo anterior, en búsqueda de espacios donde las interacciones entre todos los actores que forman parte del acto educativo, tengan oportunidades de conversar, pero además cuestionar y reflexionar sobre los distintos acontecimientos y conocimientos.

Para la propuesta “el juego del cambio” se toma en cuenta la experiencia en la ciudad de Bogotá, en la localidad Rafael Uribe Uribe, en el Colegio Senderos del Conocimiento, junto con el grado cuarto integrado por 7 niños y niñas entre los 9 y 10 años, con el fin de enfocar las interacciones escolares las cuales pueden permitir conocer sus experiencias educativas en medio de la cuarentena por medio del juego virtual.

En las interacciones entre los niños, niñas y maestras, se ven reflejadas experiencias propias durante cuarentena como las preocupaciones de ellos por la salud o economía de sus familiares, o el hecho de no poder verlos, no poder jugar, correr y gritar por el patio, no poder encontrarse con sus amigos, miedo ante la falta de cuidados y responsabilidad de los ciudadanos, entre otras que son narradas por los niños y las niñas durante su día a día en la escuela. Además, gracias a las interacciones mediadas por el juego virtual de los niños y las niñas, en dinámicas escolares durante la cuarentena, permite reconocer el contexto en que viven y de las dinámicas de creación de acciones y lenguajes usados por los niños y las niñas. De manera que, siendo los niños y las niñas actores principales de la investigación a través de la propuesta “el juego del cambio” se logre reconocer en sus voces, discursos y experiencias las características de la interacción escolar mediada por el juego virtual durante la cuarentena 2020.

Son los juegos virtuales una de las formas que permiten ver las capacidades diversas de los niños y las niñas tanto discursivas como sociales e intelectuales, ya que son características del ser que no puede pretenderse separar o dividir por el lugar o dinámicas establecidas dentro y fuera de la escuela. Margulis (2007):

El hombre ha aprendido siempre por medio del juego. El mejor ejemplo está en los niños, que conocen el mundo jugando desde su nacimiento. En el jardín de infantes, las

actividades lúdicas constituyen un recurso fundamental para el aprendizaje, aunque en el resto de su escolaridad parecieran destinadas a ocupar exclusivamente el espacio de los recreos o de algunas materias específicas. Como decía Pablo Neruda, “el niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega ha perdido al niño que habita en él y que le hará mucha falta”. (p. 3)

Además, los juegos son una manera en la que los niños y las niñas pueden aprender al conversar contando y tratando sobre temas de interés entre ellos no solo proponiéndolos para la discusión si no cuestionando y replanteando nociones de mundo inmersas en él construyendo ideas con el otro y por ende permitiendo fortalecer la cultura desde distintos saberes y perspectivas.

2.4 Objetivos

En el presente capítulo se menciona el propósito del proyecto de investigación que surge desde el planteamiento problema y se desarrolla junto con los 7 niños y niñas del Colegio Senderos del Conocimiento expresado en un objetivo general y tres objetivos específicos.

2.4.1 Objetivo general

Fortalecer la interacción escolar mediante el juego virtual para propiciar el reconocimiento de las voces, emociones y experiencias de los niños y las niñas del grado cuarto del Colegio Senderos del Conocimiento durante la cuarentena 2020.

2.4.2 Objetivos específicos

- Crear espacios de conversación con los niños y las niñas del grado cuarto del Colegio Senderos del Conocimiento que permitan el reconocimiento de las

experiencias y características de la interacción escolar mediada por el juego virtual durante la cuarentena decretada por causa de la pandemia del SARS-CoV-2 en 2020.

- Identificar las características de los juegos virtuales en el espacio escolar con los niños y niñas del grado cuarto del Colegio Senderos del Conocimiento durante la cuarentena decretada por causa de la pandemia del SARS-CoV-2 en 2020.

- Conversar en torno a las emociones de los niños y las niñas del grado cuarto del Colegio Senderos del Conocimiento respecto a los cambios en los espacios escolares durante la cuarentena decretada por causa de la pandemia del SARS-CoV-2 en 2020.

CAPITULO III

Estado del arte

En el presente capítulo se da cuenta de coincidencias investigativas en relación con este documento, para ello, se toman en consideración proyectos investigativos y artículos a nivel internacional y nacional que han sido publicados entre los años 2004 y 2019. Para reconocer estos documentos como antecedentes en el presente trabajo se tienen en cuenta los conceptos claves: Interacción escolar y juego virtual. Siendo así, a continuación, se dan a conocer diferentes aportes que se consideraron pertinentes y que logran fundamentar el presente documento.

Inicialmente se considera el texto “El aprendizaje escolar y la metáfora de la “construcción” del autor Juan Carlos Miranda Arroyo (2004) de la Universidad Pedagógica Nacional, México. Este texto reflexivo hace un recorrido desde los orígenes del concepto de constructivismo para posteriormente, en la indagación de las bases teóricas y metodológicas reconocer su fundamento. Finalmente se expone la relación entre nociones de acción e interacción en torno a la perspectiva constructivista. El autor pretende: “reconocer en el movimiento de la “Educación Activa” el antecedente principal de la corriente “Constructivista” en la educación escolarizada” para, en palabras del autor, recuperar la trayectoria histórica de ambas y su objetivo dirigido al constructivismo se basa en “comprender su inserción y pertinencia dentro de cualquier proceso de innovaciones curriculares o en la elaboración de proyectos tendientes a modificar progresivamente las prácticas docentes”. (Miranda, 2004, p. 1)

Partiendo de ello, se considera que, en el aula, la gran mayoría de las actividades giran en torno al acto de construir, ya sea conocimiento, seguridad, relaciones o ideas; es casi lógico pensar que, desde lo teórico, esa necesidad de construir está descrita. El constructivismo, una de

las fuentes teóricas más citadas y ejecutadas en el entorno del aprendizaje, le da al alumno, la batuta de su propio proceso, lo sitúa en el centro de la “acción”. En el sentido estricto de la definición, al constructivismo se le puede identificar como “una vertiente del pensamiento que se basa en una teoría psicológica del aprendizaje humano, y que intenta constituirse en un movimiento pedagógico en un sentido más amplio” (Miranda, 2004, p.3). Como sostén, el constructivismo posee ideas de autores como Jean Piaget, Lev Vigotsky y David Ausubel, precursores de las Ciencias Cognitivas.

De los aportes del constructivismo se puede resaltar al menos dos que son considerados relevantes para la presente investigación: el primero es que “ofrece pistas importantes para comprender los procesos humanos de creación, producción y reproducción de conocimientos” (Miranda, 2004, p.3) y el segundo, se refiere a que “abre la posibilidad, con base en lo anterior, de desarrollar nuevos enfoques, aplicaciones didácticas y concepciones curriculares en cualquier ámbito de la educación escolarizada, así como una serie de innovaciones importantes dirigidas al corazón mismo de las prácticas educativas, en congruencia con una visión activa de la docencia y los aprendizajes escolares” (Miranda, 2004, p.3). De lo anteriormente expresado, se puede decir que el constructivismo se ocupa del conocimiento de manera integral y en todas sus fases, desde el génesis del mismo en el ser humano, por ende, se considera importante abordar el enfoque constructivista como aporte significativo de cualquier investigación que tenga como pretensión transformar, en alguna medida, el sistema educativo, la pedagogía y el enfoque que se le pretende dar a las nuevas tecnologías.

En suma, el juego de la enseñanza cambia drásticamente cuando se está insertos en la virtualidad, por tanto, esta base teórica debería permitir responder a cómo el conocimiento se asimila y se genera sin la presencialidad, sin la asistencia de educadores o en entornos donde la

concentración también juega en contra. Otro aspecto a considerar, bajo la visión constructivista, son las limitantes en la construcción del conocimiento, que, en el contexto actual, está supeditada a las limitantes físicas, económicas y tecnológicas que permiten a algunos estudiantes (por mencionar un ejemplo), tener las herramientas ideales para poder integrarse a las dinámicas de enseñanza, o en el caso contrario, ver limitadas sus posibilidades de participación.

En conclusión, se considera valioso aclarar que el constructivismo no busca proponer nuevas pedagogías; más bien pretende “reformular la teoría y la práctica de la educación desde determinadas concepciones psicopedagógicas” (Miranda, 2004). El universo emocional de los estudiantes, sus relaciones sociales y sus propias relaciones con el conocimiento (contemplando también los trastornos del aprendizaje y sus implicaciones), son la real ocupación de esta teoría, que más que enfocarse en las formas, se concentra en los factores que determinan las realidades intelectuales de los sujetos. Respecto a estas realidades, el constructivismo también las enmarca dentro del contexto socio-histórico, puesto que la misma acción de construir que realiza el sujeto, es un proceso que se da tanto de manera individual, como colectiva, en un ambiente donde “se desarrollan intercambios de lenguajes, códigos, imágenes, esquemas, estructuras y significados entre sujetos activos, es decir, individuos que construyen” (Miranda, 2004), creando todo un esquema dinámico de ir y venir, entre lo que es privado, interior, individual, con lo que es público, colectivo y exterior.

Ahora bien, respecto a la investigación, la construcción de conocimientos en la virtualidad cambia la interacción, puesto que las interacciones sociales que se llevan a cabo entre los sujetos, se ven significativamente limitadas. Al estar presente el componente del aislamiento, es mucho más complejo que un individuo construya un conocimiento compartido y que pueda, con base en esas interacciones, crear un autoconcepto de su ser intelectual. Las aulas de clase son

ambientes donde el intercambio de estos “códigos” y “lenguajes” van más allá de la enseñanza normativa; entre los individuos que comparten esas interacciones, verbales y no verbales, se generan herramientas que no precisamente responden al rigor de la academia, pero que sí responden a las necesidades que los estudiantes tienen cuando están en ese proceso de construir conocimiento, como lo puede ser el contrastar los pensamientos propios con los de otros compañeros, generar lazos colaborativos que permitan sortear dificultades o simplemente, encontrar motivación en las relaciones sociales que se generan en estos espacios.

Como segundo antecedente, se postula a Elsie Rockwell (2006) de la Universidad Federal de Minas Gerais, Brasil, en su texto “Resistencia en el aula; entre el fracaso y la indignación”. Inicialmente la autora propone un resumen en torno al concepto de resistencia a partir de aportes de Willis y Giroux, y la relación del concepto con el fracaso escolar. Seguido a ello la autora toma en consideración luego de una discusión y examen de teorías y estudios, el concepto de resistencia en el aula como “señal de incompetencia, diferencia cultural o respuesta auto condenadora”, así, la autora resignifica el concepto, lo enmarca en el contexto escolar y analiza, además, los fenómenos que contribuyen al fracaso escolar y a la consiguiente indignación.

Como punto de parte se comenta que durante las décadas de 1970 y 1980, Paul Willis (quien figura como uno de los precursores de esta teoría), describió a los procesos de resistencia, y a su vez, la eficacia que algunos académicos le atribuían al sistema educativo. Willis, quien introdujo el concepto de resistencia cultural, a la par que elaboraba las distinciones y las vinculaciones entre la resistencia cultural y la producción cultural, contrarrestó, de alguna manera, el peso de la teoría de la reproducción, la de Bourdieu y Passeron (1981). Estos dos últimos, sostuvieron “que los estudiantes de clases bajas eran excluidos de la cultura escolar por no contar previamente con el capital cultural necesario para aprovechar la enseñanza escolar”

(1981), a lo que Willis respondió que “ que los jóvenes estudiantes de clases trabajadoras en una ciudad inglesa producían una “contracultura escolar” que los llevaba a “optar” por ser obreros” (1981); esta llamada contracultura permitió desenmascarar la tan aludida “ ilusión de ascenso social que formaba parte del discurso ideológico de la escuela” (Rockwell, 2006).

En este punto, se puede descubrir un fenómeno tan antiguo como la propia sociedad, que se repite en la actualidad: el difícil acceso a la escolaridad y la aún más difícil permanencia en ella. Las sociedades pobres nacen de juventudes pobres, de modelos económicos insostenibles y de otra cantidad de factores que impiden que un niño que nace pobre, pueda superar esta pobreza, una pobreza multidimensional que dificulta, para ciertos grupos poblacionales, culminar sus estudios y emplearse en búsqueda de una buena vida, lo cual enmarca un poco la investigación presente debido a que se ha observado como ahora no solo desde la presencialidad, -donde nombrado anteriormente se ve la exclusión de jóvenes por sus diversas condiciones- sino también ahora desde la educación virtual que se presenta debido a una pandemia por el SARS-CoV-2 se hace notoria la falta de accesibilidad de los estudiantes a las herramientas (computadores, tablets, celulares, internet) para poder llevar de manera amena sus estudios, repercutiendo a la deserción o aplazamiento de los mismos, y en otros casos, el poco entendimiento y asistencia real a las clases por los diversos problemas de conectividad que pueden presentarse, así, es importante ver como esta desigualdad entorno a la educación además de darse en la presencialidad, sigue siendo vigente y aún más notoria desde la educación virtual actual.

Para la sociedad inglesa de Willis, el capital cultural era algo intrínseco de quienes podían aspirar a tener dinero, o siquiera calidad de vida, al punto de que a la clase baja se le culpaba de no pertenecer al sistema educativo por la carencia de este capital. El privilegio de

quienes sí podían acceder a la educación, y sus afirmaciones sobre el porqué de la marginalidad existente, invisibilizaban aún más la problemática de fondo que consistía, en palabras simples, en no tener tiempo, energía, o capacidad mental de construir ese capital cultural necesario para hacer parte del sistema educativo (por las afectaciones que la misma pobreza traía consigo, como la mala alimentación, el trabajo infantil para sobrevivir, la mortalidad elevada, entre otras); esto era casi el equivalente a eximir a la misma escuela, como símbolo del sistema educativo, de, precisamente, aportar en la construcción de ese capital cultural. Este discurso ideológico que no sólo estuvo presente en la sociedad inglesa de los 70's (y probablemente desde mucho antes), aportaba en gran medida a la reproducción de la estructura social clásica donde quienes nacían pobres, muchas veces morían pobres, porque era inimaginable para alguien que no tenía con qué comer, prepararse lo suficiente y cultivar su intelecto sin la preocupación de tener que sobrevivir.

Así, desafortunadamente, los reproches académicos de Willis y su teoría de la resistencia cultural, siguen vigentes hoy más que nunca. Según la OCDE, en el caso de Colombia, se necesita en promedio que pasen 330 años o el equivalente a 11 generaciones para que un niño que nace pobre salga de esta pobreza, teniendo en cuenta los índices de desarrollo económico del país, el contexto social y la brecha de desigualdad que existe. Para los jóvenes que deben esperar 330 años para poder progresar y tener vida digna, el capital cultural se hace irrelevante porque prima la necesidad fundamental de sobrevivir, de producir para solventar las necesidades básicas y sortear la difícil situación en materia de seguridad jurídica con la que convivimos. Aterrizando este fenómeno a la pertinencia de nuestro proyecto, la teoría de la resistencia cultural cobra sentido para el presente caso donde se estudian las transformaciones que han surgido en el sistema educativo a raíz de la pandemia por SARS-COV-2, la cual, además de perjudicar a la

población y generar índices alarmantes de contagio, ha confinado a las familias y ha generado toda una emergencia social, laboral y mental en la población colombiana. Si se encadena la teoría que nace de la sociedad inglesa, con el contexto colombiano, la resistencia cultural y los cambios que hemos vivido en la educación a raíz de la enfermedad, se tiene que las transformaciones que sufre el sistema educativo y las soluciones que se derivan de la virtualidad (ya sea tomándola como referente o como punto central de análisis), deben contemplar el contexto económico, psico-social y cultural que tiene una incidencia comprobada, no sólo en los sujetos que aprenden, sino también, en la totalidad del sistema educativo.

El tercer antecedente que se plantea es “Retos actuales de la investigación educativa” de la autora Flor Delgado Colmenares (2008) de la Universidad de Costa Rica. Es un texto basado en una investigación analítica-interpretativa de un estudio crítico sobre la investigación educativa y su práctica en las escuelas latinoamericanas. La autora realiza una revisión de conceptos en torno a la investigación en ciencias sociales y su validez actual. Seguidamente analiza el enfoque cualitativo y su importancia en torno a la construcción de significados culturales y educativos. Posteriormente subraya su tesis “currículum, teoría educativa y práctica investigativa deben ir de la mano para la construcción del ser humano y de la sociedad que se aspira a partir de la educación”, de manera que este artículo tiene como objetivo contribuir a la discusión y reflexión sobre la investigación educativa en el marco de la crisis de paradigmas de las ciencias sociales y frente a la asunción de nuevas perspectivas teóricas que tienen entre sus premisas, dando un papel fundamental a lo humano y cualitativo en la búsqueda del conocimiento de lo social y educativo. La autora analiza el sentido doctrinario de la educación y cuestiona como, dentro de la investigación en educación, se debe tener en cuenta el reconocimiento y nociones de educación y cómo esta es asumida. Su idea parte del entendimiento sobre la “investigación investigándose a

sí misma”, puesto que la educación, la pedagogía y en si la investigación, son las disciplinas desde las que estudiamos formas de indagar, descubrir y enseñar.

En vista de esta asociación, Delgado afirma que “cualquier reflexión en torno a la investigación educativa debe comenzar por la revisión de las concepciones que subyacen en la conjunción con la investigación en ciencias sociales y en el marco de los paradigmas vigentes” (2008), planteando la necesidad existente de ejecutar la investigación en educación como una tarea interdisciplinaria, donde no sólo puede quedarse con lo que la misma academia nos dicta, sino que es necesario, como se ha enfatizado a lo largo de estos antecedentes, que la educación, y más aún la labor de descifrar como funciona y como se funciona en torno a ella, requiere de analizar en todos sus múltiples entornos; es lógico que, para entender la pedagogía, se requiere de conocer los paradigmas sociales, el pensamiento colectivo y los factores que inciden en quienes reciben e imparten la educación.

Un punto interesante de la investigación de Delgado es “el interés central de la perspectiva cualitativa en la investigación social y, por ende, en la investigación educativa, que se expresa en: el sujeto, la subjetividad, los significados y los espacios de mediación simbólica” (Delgado, 2008). La importancia que tiene la subjetividad en el estudio de ámbitos donde las impresiones personales es tan importante, ha entrado a las Ciencias Sociales para quedarse; la razón de por qué se ha tornado tan importante en la presente investigación, es porque explica cómo los sujetos construyen significado a partir de todo lo que les rodea, propiciando que cada ser humano tenga unas ideas únicas respecto a casi todo lo que le rodea; incluso si se habla de casos donde muchas personas comparten una ideología (como en la política, por ejemplo), las motivaciones que cada individuo tiene para identificarse a dicha idea, pueden ser distintas. Los aportes de la investigación cualitativa forman distintos escenarios donde cada sujeto, con sus

características, su pensamiento y su realidad, aporta a una realidad colectiva que enriquece las maneras en las que, desde la investigación educativa se construye sentido.

El cuarto antecedente al que se hace referencia se nombra “Estructura grupal, interacción entre alumnos y aprendizaje escolar” del autor Cesar Coll (2014) Universidad de Barcelona. Este artículo es una revisión de investigaciones en torno a la interacción entre alumnos en relación al rendimiento académico y el aprendizaje de los sujetos, además, en él se abordan las relaciones alumno - maestro como un factor decisivo en los procesos de aprendizaje y en el desempeño de los estudiantes. En el artículo se comentan los resultados de investigaciones en torno a la organización social en la escuela y sus actividades, específicamente desde la cooperación, competición e individualismo. Coll inicia cuestionando el rol tradicionalmente asignado de los maestros, caracterizado por ser la parte activa del proceso de enseñanza, siendo la parte dominante de un proceso de subordinación en la que el alumno solo es un receptor, inactivo y sin posibilidades de refutar. Desde la concepción de las relaciones entre maestro - alumno y alumno - alumno, se trata de reducir cualquier vínculo que pueda significar el perturbar o entorpecer las labores educativas de quien dirige los procesos de enseñanza (Coll, 1984). Otro punto importante que plantea este autor (y que concierne mucho a la investigación), es el análisis de los procesos cognitivos y las relaciones entre iguales. Sobre esto, el autor señala que los estudios sobre esta relación son más bien escasos, y en la mayoría de casos, dejan por fuera a los factores motivacionales y cognitivos que están implicados en el proceso de aprendizaje. En un sentido práctico, las investigaciones que a su vez figuran como antecedente del trabajo de Coll, se preguntan por las interacciones que resultan favorables o no favorables para el proceso de aprendizaje tratando de abordar el rendimiento escolar como un escenario totalmente binario, dónde no existen matices sociales y menos, una consideración social y cultural de cómo las

relaciones no pueden solo ser clasificadas como buenas o malas. Es básico “comprender cómo se articulan las modalidades interactivas que se establecen entre los participantes con los procesos psicológicos subyacentes al aprendizaje y a la ejecución de las tareas escolares” (Coll, 1984); sólo de este modo, será posible “comprender y valorar la importancia educativa de los diferentes tipos de organización social de las actividades escolares, y en último término, de la naturaleza de las relaciones que puedan establecer entre sí, los alumnos en el transcurso de la misma” (1984, p.6).

Es así, como se considera que cuestionar los vínculos que se desarrollan en el ámbito de la enseñanza, con el fin de entender cómo las costumbres, las conductas heredadas y las percepciones del mundo afectan la enseñanza de conocimientos, es la labor que está implícita en esta investigación concentrada en el entorno educativo. Es virtualmente imposible separar a los sujetos de su entorno o que este entorno no afecte las relaciones dentro de las aulas, pero si es posible integrar la información de esos entornos en un ambiente que es, por naturaleza, profundamente colaborativo. Las relaciones que los estudiantes desarrollan con sus compañeros, como lo dice este y los varios autores repasados, son indispensables para la persona en su rol de estudiante, puesto que el ser humano, más que estar subordinado a una figura de autoridad que imparte desde su experiencia, busca en sus compañeros y maestros, experiencias semejantes y también, se refleja en las vivencias de otros.

Este texto en relación con la presente investigación que se desarrolla, permite el reconocimiento de la influencia del contexto, entorno y cultura de cada sujeto en las dinámicas escolares compartidas, y se esclarece que aunque en la escuela se enfatiza el trabajo grupal y colectivo o se generan discursos sobre el reconocimiento del otro, estas acciones cobran sentido en tanto consecuentemente generen resultados académicos cuantitativos favorables,

invisibilizando la mayoría de veces el mundo social y cultural que se crea en cada sujeto y en relación con los demás. En consecuencia, al vivir una transformación del espacio escolar en tanto se ha visto envueltos por circunstancias desconocidas a razón de la pandemia por el SARS-CoV-2, en donde la virtualidad se resuelve como mediadora de los encuentros, el conversar e interactuar con el otro cobra aún más importancia al notar la extrañeza de no convivir como se solía hacer e incluso reconocer un espacio que tendía a desligarse de la escuela que es el día a día cotidiano del estudiante, y que se asume al convivir con los hogares de cada uno de los niños, las niñas y maestros. Parece entonces, ser la interacción un aspecto de reflexión en el espacio escolar, siendo una oportunidad de analizarse como constructor de mundo colectivo y no meramente como generador de notas.

El quinto antecedente de Méndez, et al. (2014), se titula “El tejido de interacción escolar como potenciador de la gestión directa en la política de inclusión”, Universidad de Manizales, es un artículo investigativo que relaciona las políticas públicas de inclusión con la metáfora del tejido de interacción escolar, concepto surgido desde la reflexión en torno al concepto de clima escolar. Inicialmente se comenta su matriz externa para dar paso a la explicación sobre el concepto de clima escolar y comprender su paso hacia una noción de tejido de interacción escolar y su relación con las políticas públicas. Desde el recorrido por el texto el autor propone comunicar la necesidad de estrategias en torno a la inclusión de sujetos a espacios escolares sin atribuir a factores sociales y por ende ideológicos, la segregación a los mismos. Como propuesta y con la finalidad de mostrar de qué manera, en palabras del autor:

El reconocimiento hacia el otro, el afecto, la capacidad de escucha, la acogida, el diálogo, el respeto mutuo, la participación, la comunicación, la construcción y mantenimiento de relaciones significativas en red y la corresponsabilidad de los actores educativos, se

convierten en potenciadores para todos los procesos inherentes de la escuela. (p. 296)

Esta propuesta se realiza con el fin de trascender las estrategias de inclusión y calidad - según el autor- basadas en lo netamente económico para pasar a un tejido de interacción escolar definido como lo mencionado en la cita anterior. Además, busca transformar la visión sobre América Latina como región diversa pero como inclusiva como refiere (Klisberg, 1999, citado por Méndez, et al., 2014)

América Latina constituye una de las regiones que presentó desde la década de los setenta la distribución del ingreso más inequitativa y que en los noventa se cristaliza en dinámicas sociales atravesadas por la desigualdad social, económica y la exclusión educativa. (p. 298)

A todo esto, parece que la importancia de la inclusión se enfocara en unos medios económicos y estructurales dejando la importancia de reconocer la diversidad que se encuentra en cada uno de los sujetos, se opta por reconocer que los gobiernos se han encargado de implementar el derecho a la educación donde su importancia está enfocada en el acceso, permanencia y culminación de estudios, Méndez, et al. (2014):

Se debe reconocer el esfuerzo por parte de los países en la implementación de ciertas estrategias y propuestas de los sistemas educativos para la retención de los estudiantes y culminación de ciclos educativos tales como: becas, gratuidad, restaurantes, subsidios, transporte, útiles y uniformes entre otros. (p. 298)

Sin embargo, esto sigue restando relevancia a los procesos necesarios, para que más que solo la permanencia exista un verdadero desarrollo del sujeto, encontrando un desajuste sobre las

propuestas de inclusión, además de garantizar que dicha permanencia abarque el respeto y empatía durante todo el paso escolar y no en contradicción sea el ingreso a este espacio escolar, motivo de situaciones caracterizadas por la desigualdad.

Partiendo de allí, se establece la necesidad de construir una nueva definición que permita ser comprensiva la cual denominan el tejido de interacción escolar, ya que esta hace parte fundamental del desarrollo del educativo. El tejido de interacción escolar vendría entonces a permitir una construcción de relaciones en red y permitir las representaciones y comprensiones que construyen los actores educativos frente a lo que sucede, siendo la escuela un escenario para desarrollarse y darle sentido a la vida cotidiana escolar, allí, se encuentra relación al presente proyecto desde la idea del reconocimiento propio y del otro, la idea de darle sentido a una vida cotidiana escolar fuera de áreas académicas específicas, además, darle la oportunidad a los niños y las niñas de crear nuevos lenguajes y conocimientos a partir de la interacción escolar, según Méndez et al. (2014) “Estas redes conectivas conducen a los miembros de la Institución a construir y mantener relaciones significativas que determinan formas particulares de ser, actuar, pensar y sentir” (p. 307) esto generaría entonces trascender la inclusión de la infraestructura y recursos y enfocarse en una educación centrada en el interés y las experiencias de los estudiantes a partir de la comprensión del mundo escolar como un escenario significativo del sujeto social.

El sexto antecedente “Un sistema para el análisis de la interacción en el aula” del autor Antonio Castro (2007), Universidad de los Andes en Venezuela, texto creado en consecuencia de dos seminarios doctorales encaminados a la discusión sobre las teorías relacionadas a la interacción didáctica y el dialogo en el aula, se proponen métodos que sean realmente empleados. A lo largo del texto se identifica el análisis del concepto de interacción y sus elementos, además de los sujetos inmersos en ella refiriéndose al espacio escolar. En un primer

momento se analiza la interacción didáctica en relación a la interacción dialógica para posteriormente proponer el modelo analítico a razón del concepto interacción como un proceso de intercambio verbal entre dos o más sujetos, entendido por el autor como:

Algo que existe una vez que hay dos o más conductas de dos o más sujetos: y es las conductas y algo más: ese algo es el sentido de la relación que hay entre ambas “acciones”, y tal sentido es la base de la relación simbólica que existe entre uno y otro sujeto para un momento o un lapso determinado. (p.2)

Así mismo, se comenta cómo en esa interacción como conjunto de acciones dotada de sentido por dos o más sujetos y además muchas veces espontánea posibilita la comunicación, permitiendo la reflexión sobre la importancia del otro en la construcción de significados y cultura, en donde a pesar de encontrarse en un contexto con experiencias competitivas o relacionadas con el individualismo, se comprende que los seres humanos nutrimos o fortalecemos la experiencia en el mundo gracias a la relación con el otro. Por otro lado, (Castro, 2007) menciona como la interacción se caracteriza por ser dialógica y se define el diálogo como:

Un tipo de la interacción verbal como clase general, y tal diálogo en el contexto escolar, goza, o sufre, de una ubicuidad apenas aparente: se da por sentado que la interacción en el aula es de carácter dialógico, que es un diálogo lo que se desarrolla en el salón, y que los estudiantes se encuentran en un constante intercambio con el docente como facilitador y promotor de los procesos de pensamiento, amén de transmisor objetivo de conocimientos” (P. 3)

Siendo el diálogo esencial en el aula de clase y el proceso de interacción entre estudiante-docente y estudiante-estudiante, a partir de una participación de los sujetos comunicantes como

plantea (Aguilera, 2000 citado en Castro, 2007) el diálogo como:

Interacción verbal entre dos o más sujetos, caracterizada por la existencia de turnos, escucha usualmente atenta y discusión abierta, la cual implica procesos cognitivos inferenciales de carácter individual y social (cognición compartida y construida) y la emisión de opinión por los sujetos. (p. 3)

Ideas que dan fundamento a la presente investigación en tanto reconocen el diálogo como parte del espacio educativo escolar, incluyendo por sí misma la empatía y escucha de todos los actores en relaciones horizontales, reconociendo que en la mayoría de los espacios escolares existen dinámicas contrarias a las características del diálogo mencionadas. Es gracias al espacio dialógico entre sujetos en la escuela una oportunidad para reconocer las interacciones no solo desde el mejoramiento académico de los estudiantes, si no desde la idea de educación y escuela como momentos de búsqueda y conocimientos conjuntos entre sujetos que habitan territorios y culturas en común, abriendo espacios de comunicación en torno a conceptos específicos en tejido con las vivencias y emociones de cada ser.

El séptimo antecedente es un proyecto de investigación titulado “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar” de la autora Ospina (2015), Universidad del Tolima, el cual fue presentado como trabajo de grado para el título de Licenciada en Pedagogía Infantil. Esta tesis fue realizada en la Institución Educativa Feliz Tiberio Guzmán en el municipio del Espinal, Tolima. La autora desarrolla su proyecto a partir de la descripción de elementos metodológicos y conceptuales en el grupo de estudiantes centrado en el juego como facilitador de aprendizaje. y parte de la problemática de considerar que existe una poca importancia en actividades que motiven al estudiante a aprender, por lo

tanto, propone el juego como estrategia para fortalecer los procesos de aprendizaje.

La investigación hace mención al proceso de aprendizaje, el cual, es necesario reconocer desde el nacimiento, y así, ofrecer escenarios en los cuales los niños y las niñas puedan expresar, conocer, percibir y explorar desde experiencias propias y motivadoras. A partir de allí, considera entonces que el juego hace parte fundamental de este proceso “aprender haciendo, explorando, descubriendo, creando, imaginando, construyendo con sí mismo y con los otros” (Ospina, 2015, p. 13)

En su problemática basada en la observación realizada en la institución anteriormente mencionada, la autora parte de la importancia de reconocer el juego como estrategia fundamental que permitirá fortalecer los procesos de aprendizaje de los niños y las niñas, ya que, consideraba a partir de su investigación dentro del aula, son pocos los avances significativos logrados debido a que aún es persistente las metodologías tradicionales considerando al estudiante como sujeto pasivo y cortando su capacidad de aprender, descubrir y explorar. Además, hace mención a que las actividades desarrolladas por los docentes caen en procesos rutinarios y limitados. Partiendo de ello, se propone la pregunta problema ¿Cómo el juego es una estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán? En la cual su objetivo general fue demostrar cómo el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel de la educación preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal, además, para el desarrollo de la investigación su metodología se desarrolla desde el método cualitativo, la etnografía y la investigación-acción y para cumplirlo propone objetivos específicos tales como identificar herramientas metodológicas a la docente de preescolar para que aplique el juego como estrategia pedagógica de fundamental importancia en

el aula preescolar, implementar desde el Proyecto Pedagógico de Aula acciones innovadoras basadas en el juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar, orientar a los padres de familia para que dediquen parte de su tiempo en practicar el juego como estrategia que facilita el aprendizaje de sus hijos y, finalmente, promover en los directivos docentes el desarrollo de proyectos pedagógicos basados en el juego como estrategia que favorece el aprendizaje infantil.

Para la realización de su investigación, plantea entonces el juego como eje fundamental que contribuye a reconocer el mundo y permite que el niño vaya conociendo su entorno desde el cual interactúa, así, considera que el juego junto con la educación permite una enseñanza y aprendizaje significativo para los niños y niñas, por lo cual su proyecto en similitud al presente pretende tejer las experiencias de juego y escolares en tanto se interactúa no solo con el mundo construido si no con la posibilidad de creación y motivación a partir de la imaginación y diversos saberes, ahora bien, el juego con sus características creativas no restringe su campo si no que es posible vivirlo incluso en culturas digitales, a propósito de los cambios en dinámicas sociales con los avances tecnológicos. Por otro lado, el juego puede generar espacios en los cuales se logre reconocer y demostrar que el aprendizaje no tiene por qué considerarse un proceso aburrido desde un carácter participativo y propositivo, ya que, tal como comentaba (Castro, et al. 2014 citado en Ospina, 2015):

A través del juego se potencia el aprendizaje y desarrollo de los niños (...). Mediante el juego, exploran y ejercitan sus competencias físicas, e idean y reconstruyen situaciones de la vida social en que actúan e intercambian papeles, también ejercen su imaginación al dar a los objetos comunes una realidad simbólica distinta de la cotidiana y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética (p. 21)

Considerando entonces que las actividades que el aprendizaje en el aula puede darse desde múltiples estrategias pedagógicas reconociendo el juego como un momento fundamental en los procesos formativos.

Finalmente, como conclusiones se obtiene que el proyecto permitió reconocer que se pueden implementar actividades pedagógicas que respondan a interés de los niños y las niñas, se generó un espacio más ameno para el proceso de aprendizaje, identificando que el juego como estrategia pedagógica si facilita el aprendizaje de conceptos básicos, por lo cual docentes deben reconocer la importancia de este tanto dentro del escenario escolar como fuera del mismo. El juego en el desarrollo de los niños fomenta la participación y creatividad para el desarrollo integral del mismo, cerrando la idea del juego como elemento únicamente de entretenimiento.

Como octavo antecedente, se encuentra un proyecto de investigación titulado “El juego como mediadores del aprendizaje significativo en aulas polivalentes” de la Autora Jaimes (2019), Corporación Universitaria Minuto de Dios en la ciudad de Bogotá. Esta investigación se realizó en el Jardín Infantil la Granja ubicado en la vereda La Moya a 10 km del casco municipal, vía Cota-Chía. La pregunta problema considerada por la autora es ¿Cómo desarrollar el aprendizaje significativo en niños/niñas de dos a cinco años del Jardín Infantil La Granja a través del juego en el aula polivalente? Para la realización del estudio se asumió el método de investigación acción educativa y se utilizaron instrumentos de recolección de datos como la observación y la observación participante. Su objetivo es Diseñar una estrategia pedagógica basada en el juego en espacios polivalentes para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños de dos a cinco años del Jardín infantil La Granja. Este proyecto según la autora busca estrategias donde el docente vea el juego como actividad primordial para el aprendizaje de los niños y las niñas para un desarrollo significativo.

Así, se plasma desde la importancia de investigar el juego como un papel revelador que ayuda a los niños y las niñas a adquirir aprendizajes significativos, considerando como relevante el espacio que influye y en el cual los niños y las niñas llevan su proceso desde su desarrollo integral. A pesar de lo anteriormente mencionado, se considera que no se le ha brindado la relación suficiente al tema del juego en los ámbitos educativos, por lo cual, la autora decide investigar acerca de este con categorías principales tales como: desarrollo integral de los niños y las niñas, aprendizaje significativo, el juego, estrategias metodológicas y aulas polivalentes.

Desde el concepto de juego, (Jaimes, 2015) menciona que:

En la historia de la educación se ha hablado del juego como parte fundamental del aprendizaje significativo en los niños/niñas, se han descrito sus ventajas; y sin embargo hoy en día aún existen falencias en la implementación del juego como potencializador de ese aprendizaje, es por esto que se debe precisar en métodos y estrategias óptimos para materializar ese precepto. (p.19)

Partiendo de esto, se considera que existen varias teorías en las cuales el juego es fundamental para el desarrollo de los niños y las niñas ya que ocupa un lugar primordial en las actividades y desarrollo de los mismos, permite un aprendizaje significativo y es la base por la cual el niño o niña se relaciona con otras personas, sin embargo, se evidencia como el juego es utilizado por docentes como una opción para la diversión sin demasiado énfasis en las diversas habilidades que el niño/niña puede trabajar a través de este.

Además, el juego siendo una actividad social por medio de la cual los niños y las niñas reconocen su cultura, y considerando las posturas de diversos autores mencionados en su tesis, se caracteriza al juego como parte fundamental para el desarrollo del niño, el juego como

aprendizaje significativo y que no necesita ser dirigido o propuesto por el adulto, en relación a nuestro proyecto, se observa que la necesidad del adulto por mediar o controlar todos los momentos y espacios de la infancia suele nublar los aportes que los niños y niñas comparten constantemente desde sus propias experiencias, es decir, el permitir una colaboración conjunta de propuestas, ideas y perspectivas lleva al reconocimiento de las muchas visiones de mundo que se suelen buscar en textos o sujetos lejanos encontrándose con similitudes de potenciales ideas en los niños y niñas que conviven con nosotros dirimente.

Se concluye en su tesis que, se logra identificar de qué manera se trabaja el juego en el jardín La Granja, se logra caracterizar los juegos que permiten desarrollar el aprendizaje significativo de los niños y las niñas, se reconoce al juego como potencializador de aprendizajes y finalmente, que por medio de la estrategia metodológica implementada a partir del juego se propone a los maestros del Jardín Infantil La Granja actividades relacionadas con el juego permitan fortalecer capacidades, habilidades y destrezas de los niños y las niñas como actores principales de los procesos de aprendizaje.

Finalmente, el noveno antecedente para el presente proyecto de investigación es titulado “Análisis comparativo de las interacciones presenciales y virtuales de los estudiantes de enseñanza secundaria obligatoria” de autores Vera, et al. (2013), Universidad de Murcia. El proyecto tenía como objetivo describir y analizar los hábitos de comunicación de los estudiantes en edad de escolarización secundaria, tanto en su modalidad presencial, como a través de las redes telemáticas. En metodología del proyecto se tomó como apoyo a los estudiantes de secundaria entre 12 y 16 años del territorio nacional, la técnica de selección fue muestreo por cuotas, uno de los instrumentos utilizados para recolección de datos fue el cuestionario denominado CoGERE sobre hábitos de comunicación en la Generación Red. Los datos recogidos

en este, permitió la indagación a través de interacciones tanto presenciales como virtuales y la técnica de selección de muestra de datos para el análisis fue al azar.

En este texto se hace mención a cómo las tecnologías de la información y la comunicación han provocado nuevos modelos de comunicación en las personas, lo cual ha permitido que la interacción no sea ligada únicamente a un ámbito presencial y actualmente es posible su mayor consideración debido al gran uso de estas tecnologías. En el texto se hace referencia al concepto de comunicación según (Rizo, 2006 citado en Vera, et al. 2013) como “La base de toda interacción social, siendo un proceso básico para la construcción de la vida en sociedad que actúa como mecanismo activador del diálogo y la convivencia entre sujetos sociales”. (p. 352) Y por medio de la tecnología de la información y la comunicación se considera que, la comunicación ha sido capaz de romper fronteras debido a que estas redes han influido en la manera en la que se accede a la misma. (Rizo, 2006, citado en Vera et al. 2013), considera que con el auge de las TIC “vivimos una suerte de revolución sociocultural que permite la creación y consolidación de nuevas modalidades de comunicación y, por tanto, de interacción” (p. 353) entonces considerando así las TIC’S como un espacio de interacción social, la situación actual del gran uso de estos artefactos ha hecho que los jóvenes vean la web como parte natural de su entorno permitiendo y facilitando la comunicación.

Desde lo anteriormente mencionado, se considera que las tecnologías digitales dan lugar a la creación de nuevos escenarios de aprendizaje, sin embargo, se piensa que para ello se debe pensar constantemente los métodos, medios y sobre todo motivos de la educación, teniendo en cuenta la interacción de los diversos sujetos partícipes en los escenarios escolares con sus múltiples formas de comunicar a propósito de las que ofrecen las tecnologías digitales.

En el contexto de la virtualidad, y a la luz de los antecedentes que se han visto, podemos considerar que la labor que tenemos como investigadores de la pedagogía, no sólo es observar a una población para determinar la efectividad de una estrategia educativa de juego en un contexto virtual; la labor trasciende y se conecta con el conocimiento de primera mano que se pueda tener de los cambios más significativos que los niños y las niñas han vivido a raíz del aislamiento obligatorio por el SARS-COV-2 en sus ámbitos cotidianos.

Se describen los cambios con el fin de que, podamos definir los puntos esenciales de las investigaciones que han precedido al contexto actual, empezando por los aspectos psicológicos y culturales que se relacionan con la frustración, las motivaciones de los estudiantes, pasando por la pluralidad de entornos que influyen al estudiante y terminando por los vínculos que tiene un gran efecto en cómo los estudiantes aprenden con sus pares en el aula. La virtualidad, mediada por el juego en los entornos educativos, considera los antecedentes históricos y sociales del pasado, como las bases teóricas de un estudio del presente, del actual contexto que no sólo afecta a la economía, a la salud mental o al sistema de salud, sino que también modifican todo lo que se sabía sobre la educación, los entornos en los que se desenvuelve el ejercicio de la enseñanza y la relación del estudiante con el conocimiento.

Las dinámicas actuales suponen un escenario totalmente nuevo que pone a prueba no sólo la flexibilidad de las teorías, sino también las nuevas perspectivas que se crean sobre algunos ámbitos que atraviesan a la educación, como la desigualdad, la brecha del capital cultural y las relaciones humanas (siendo estas últimas, un factor común entre los antecedentes); hoy más que nunca, se hace necesario mirar al pasado con una visión crítica y con ánimos de comparar, probar y experimentar, sobre lo complejas que son las dinámicas de aprendizaje tradicional, y la complejidad que las mismas tienen de adaptarse a un sistema educativo que no estaba preparado

para la crisis global que se está atravesando.

Finalmente, se considera de suma importancia el presente proyecto de investigación debido a la actual situación de pandemia por el SARS-CoV-2 con el fin y a partir de la propuesta pedagógica nombrada “el juego del cambio” proponer nuevos conocimientos a partir de los medios de comunicación virtual, ya que, partiendo de los antecedentes expuestos, si bien hay acercamientos teóricos de una interacción o juego escolar, el proyecto presenta una postura de la interacción escolar mediada por el juego virtual en tiempos de cuarentena, trayendo consigo nuevos conocimientos, aprendizajes, formas de ser y hacer en la escuela, no solo pensando en el momento de crisis en que la mayoría de ciudadanos podemos vernos inmersos, si no proponer precisamente y con las dificultades aparentes, momentos de conversación donde las emociones y sucesos que atraviesan el país puedan tejerse con conocimientos de distintas áreas mientras el juego media la discusión dando la oportunidad de comunicar desde roles diversos encontrando una horizontalidad y escucha entre todos los sujetos que comparten el espacio escolar.

CAPITULO IV

Marco teórico

A continuación, se hace un acercamiento conceptual que dirige el presente proyecto investigativo desde la definición de las 2 categorías claves: interacción escolar y juego virtual las cuales permiten al lector el reconocimiento de los términos para la comprensión del presente trabajo.

5.1 Interacción escolar

Para iniciar la construcción del significado de interacción que permitirá la comprensión de la pregunta propuesta, acerca de las interacciones escolares en medio de una pandemia causada por el SARS-COV-2, en el territorio Colombiano y específicamente en la ciudad de Bogotá, se considera que la manera en que se crea y percibe el mundo para cada sujeto está constantemente influenciado por las acciones con el otro y lo otro, es decir, gracias a distintos significados y signos (el lenguaje oral, escrito o gestual) donde se comparten nociones y conocimientos respecto a la experiencia de habitar en el mundo.

Se presenta la perspectiva de Vygotsky, donde se tiene en cuenta que “los significados provienen del medio social externo, pero deben ser asimilados o interiorizados por cada niño concreto”. La idea de Vygotsky –según Pozo-(1989) “coincide con la de Piaget al considerar que los signos se elaboran en interacción con el ambiente, pero, en el caso de Piaget, ese ambiente está compuesto únicamente por objetos, algunos de los cuales son objetos sociales, mientras que, para Vygotsky está compuesto de objetos y de personas que median en la interacción del niño con los objetos” (p. 196)

Con lo anterior, se pretende aclarar que si bien cada sujeto, conversa con sí mismo creando y leyendo el mundo, la presencia de los demás sujetos y las formas de relación construidas en cada espacio, influyen completamente en el actuar personal. Se aclara que al mencionar el actuar no se hace énfasis únicamente en acciones aparentemente físicas, sino también en relación con el pensamiento, ya que siguiendo a Vygotsky se considera que el origen social del conocimiento pasa por la interiorización de lo experimentado en la interacción social. Se piensa entonces siguiendo a Arroyo (2004) con su perspectiva en la que considera que la interacción “se trata de procesos de intercambio donde el sujeto “produce” esquemas de conocimiento junto con otros “constructores”, en una especie de ir y venir entre lo individual y lo social.” (p.4).

Se define entonces interacción como el tejido, articulación e intercambio de acciones entre dos o más sujetos, capaces de percibir, construir y transformar lo interiorizado en dicha relación. Uno de los espacios sociales que permite la interacción es el escolar, lugar definido por Arroyo (2004) desde sus particularidades:

Por propiciar entre sus miembros formas de pensamiento que han sido aceptados por un grupo cultural, constituyéndose de ese modo en una de las principales instituciones que dota de nuevas formas de enfrentar los problemas a través del desarrollo de artefactos culturales comunes. (p. 6)

No obstante, la manera en que, el espacio escolar parece interesarse por la interacción entre los niños se ha enfatizado en una interacción instruccional basada en las relaciones adulto-niño, mediada por conocimientos académicos. De tanto que aquella relación dé paso a una mejora en los resultados escolares esperados por el adulto. Se considera entonces que “si todo el

desarrollo de la vida mental del niño tiene lugar en el proceso de la interacción social, quiere decir que la interacción forma parte del desarrollo del niño incluyendo la interacción de forma sistematizada que es la enseñanza” (Forman y Cazden, 1984, p. 139) Por lo anterior, se piensa en la importancia de la interacción en la escuela que ha sido direccionada hacia la construcción de conocimiento y la relación adulto-niño o maestro-estudiante.

Por otro lado, se aborda el aula de clases, que mucho más que un espacio físico, es un entorno formado por actores que hacen parte activa del proceso de aprendizaje. Para una aproximación al concepto de aula, debe acercarse a ella como un “fenómeno social del quehacer pedagógico” (Román et al. 1999, p. 207) que le otorga un carácter dinámico al clima escolar.

Como lo han manifestado autores como Román y Coll, las relaciones humanas no son una parte accesorio del análisis pedagógico; se constituyen como un elemento decisivo en la formación humana que tiene una gran influencia en los procesos de adquisición del conocimiento. Más que tratar de encasillar el concepto de aula como una locación física, se percibe como un espacio que no es posible sin los estudiantes que la conforman, y más aún en este tipo de proyectos donde se busca indagar sobre un fenómeno que afecta a la educación y que, en el caso de la pandemia por COVID-19, ha hecho que el aula física migre, pero que su concepto como espacio de relaciones se mantenga hoy más vigente que nunca.

Otro punto importante por definir es el de la interacción y el concepto de diversidad que se maneja en las escuelas. Al respecto, se tiene el trabajo de Nolfi Ibáñez, llamado “*El contexto interaccional y la diversidad en la Escuela*”, el cual es un estudio sobre la invisibilización de la diversidad étnica y cultural en el contexto educativo. La idea más relevante que se puede extraer de este artículo, respecto a cómo este fenómeno influye en la educación y como la diversidad

como concepto es esencial para el planteamiento de soluciones en entornos de enseñanza, radica en la alarmante práctica de “invisibilizar la diversidad de configuraciones de mundo presente en todo grupo humano al no considerar e incorporar como fundamento de los procesos de enseñanza-aprendizaje las experiencias y conocimientos previos de los estudiantes, ya sea para ampliarlos o para modificarlos” (Ibáñez, 2010, p. 278). Para el caso puntual que se trata, la diversidad de pensamiento es la que interesa, puesto que el paradigma fundamental de la educación tradicional asume que los profesores son los únicos proveedores de capacidades para la creación de conocimientos. El problema fundamental de la diversidad dentro de las aulas, es la creencia de que las ideas que acompañan a los alumnos deben ser removidas, eliminando la responsabilidad de los mismos dentro de la creación del capital cultural. Otro aspecto implicado es el de la calidad en educación, que para Chile (país donde se llevó a cabo este estudio), solo ha ido en detrimento por la disposición poco favorable que el sistema educativo se ha encargado de diseminar entre la juventud. El poco reconocimiento de la diversidad (y la falta de interés de los gobiernos por respetarla y potencializarla en los entornos de aprendizaje) ha hecho que incluso exista una inequidad grande en el acceso a la educación pública desde niveles primarios, afectando especialmente a las poblaciones periféricas e indígenas. El concepto de diversidad, desde la perspectiva de Ibáñez, es importante para la respectiva investigación porque es abordado desde las múltiples dimensiones de la persona, del alumno que aprende e interactúa con su entorno, que se apoya en otros para construir su saber y a su vez, es parte fundamental de la construcción del saber de otros y, sobre todo, del niño que se construye a sí mismo como un ser social.

La diversidad aporta un entendimiento superior de las dificultades que cada alumno enfrenta de manera individual, y cómo estas repercuten en lo colectivo.

Para un contexto de aislamiento, donde los estudiantes enfrentan obstáculos propios, además de los que aquejan colectivamente, se necesita entender que el conocimiento “ya no puede ser más la imagen o la representación de un mundo independiente del hombre que hace la experiencia” (von Glasersfeld, 2005, p. 19), que no se puede separar al alumno de sus problemas familiares o restarle importancia al universo emocional que afecta al proceso de aprendizaje. La construcción de sentido es un proceso individual que no es posible sin la convivencia de los niños con otros, porque “es el mundo que surge en el lenguaje de cada niño o niña el que se transforma y amplía según el modo de convivencia con otros” (Ibáñez, 2010, p. 279).

César Coll es otro de los autores que resalta el poder de las relaciones, pero ya no desde la perspectiva de la diversidad, sino desde el tipo de vínculos que se desarrollan; los vínculos, pasan de ser sólo medios a convertirse en posibilitadores para la comprensión de las fallas o los quebrantos en el sistema educativo, en especial, cuando se habla de las relaciones que han cambiado drásticamente en el confinamiento. El nivel de aislamiento al que se ha sometido la población estudiantil ha afectado su relación con la escuela, al punto de no encontrar motivación o estímulo más allá de lo normativo o la necesidad de tener una “buena” calificación para no tener consecuencias adversas o represalias en el mismo entorno familiar.

Coll menciona al proceso de interiorización y a la cooperación entre iguales como las bases teóricas esenciales para entender la construcción colectiva de conocimiento basado en los mecanismos psicológicos que se relacionan con las interacciones entre los alumnos y a su vez, en los procesos cognitivos que llevan a cabo los alumnos en la escuela, bajo tres premisas: la primera, la observación de las pautas interactivas entre los sujetos, la segunda que se concentra en la evolución de la ejecución de las tareas de los sujetos influenciada por las relaciones que entablan, y la tercera, que es como los dos anteriores aspectos se coordinan y se complementan

(Coll, 1984). La visión integral de Coll sobre las relaciones humanas y cómo estas se desenvuelven en el entorno de la enseñanza, es valiosa para la investigación que se adelanta, porque contiene el componente de la observación y la subordinación existente entre las relaciones humanas dentro de la escuela, que juega un papel esencial en el análisis del contexto actual, en el que las dinámicas presenciales que facilitaban los vínculos personales se han visto deterioradas.

Las perspectivas condicionadas al entorno (hablando de la locación física), remontan a lo distintas que son las interacciones sociales sin el tacto, sin el lenguaje no verbal, o considerando en primera instancia, las dificultades que surgen de socializar con una conectividad digital limitada, mediada por unas herramientas que, en primer lugar, no son accesibles para la totalidad de la población, y para el porcentaje de población que sí puede hacer uso de ellas, las perciben a veces como confusas, agotadoras y con efectos colaterales que influyen en la salud física y mental. La búsqueda de conexión es un síntoma de la necesidad que se tiene de mantener los vínculos con el exterior y evitar el deterioro de las propias relaciones humanas, pero en muchos casos, la falta de interacción cara a cara, el reemplazo de las relaciones presenciales por espacios de interacciones virtuales, termina por afectar las relaciones interpersonales; si esto sucede en un entorno donde no hay una exigencia académica, donde no está en juego el aprendizaje y donde no hay presión por mantener un ritmo de asimilación y construcción de conocimientos, lógicamente este tipo de afectaciones, en las dinámicas teorizadas por Coll, van a hacerse evidentes y traen consecuencias que trascendieron de lo individual. El sistema educativo depende de sus propios estándares para ser considerado de calidad, creando un efecto en cadena donde el rompimiento del tejido social en las escuelas, y las dinámicas familiares afectadas por la crisis social, afectará a todo un país, a toda una generación (o a varias), para finalmente, dejar un

panorama de desmejoramiento en las dinámicas educativas. Ante este escenario, no se piensa que la solución sea suprimir el uso de tecnologías; la propuesta es, como primera medida, conocer los entornos de la virtualidad en los hogares y ofrecer soluciones donde el juego también tenga lugar, donde la virtualidad y las herramientas que se han abierto en ese nuevo universo tecnológico de la educación asistida por herramientas de streaming, sean parte fundamental del nuevo tejido, de las nuevas metodologías pedagógicas que hagan la transición a la virtualidad mucho más sencilla, tanto para los nativos digitales como para los no nativos (no iniciados en las TICs).

Otros autores que hablan desde lo colaborativo, son Forman y Cazden, que analizan la cooperación entre iguales desde las denominadas *perspectivas Vygotskianas*. El aporte teórico conceptual de estos autores se centra en la transformación que sufre el concepto tradicional de “aula”, que facilitan las interacciones más espontáneas y menos formales entre los alumnos, cuando construyen redes de apoyo y tutorías lejos de la normativa escolar en un sistema educativo que privilegia los logros individuales y que no tiene estándares flexibles respecto al sentido grupal de las dinámicas pedagógicas, un estudiantado que se organiza y resuelve en conjunto, en la clandestinidad, una tarea en común que luego se presenta como un logro individual.

Freire, otro de los autores citados, también habla desde la *dialogicidad*. El valor comunitario de este concepto radica en la importancia de “existir humanamente”, lo que a su vez se describe cómo “pronunciar el mundo”, transformarlo y nutrir los propios conceptos a través de la carencia de silencio en los hombres (Freire, s.f, p.71). Esta idea, es una alusión directa a la relación entre semejantes, teorizada anteriormente en este aparte, pero transformada en una visión holística de los procesos que atraviesan la educación. Freire hace énfasis en el diálogo,

porque es la manera en la que el mundo cobra sentido, y es la manera en la que los hombres, por todos los medios, establecen relaciones, en virtud de que “el diálogo es una exigencia existencial” (Freire, s.f, p.71). Darle un carácter de necesidad básica para cualquier proceso humano, justifica en gran medida, el esfuerzo por modificar la tecnología y hacerla amena, a través del juego (en el caso puntual de la investigación propia adelantada), para renovar los lazos verbales, cognitivos y sociales que se han perdido a raíz del aislamiento que se vive.

Definir los conceptos de escuela, aula, relaciones y conexiones personales, requiere de entender los procesos fundamentales que se esconden detrás de cada concepto, así como su importancia, su trascendencia en el tiempo de ciertas problemáticas que han moldeado los conceptos anteriores (como la desigualdad, que es un factor común en varios puntos presentados).

La concepción de “investigación educativa” que aporta Delgado (2008), enseña que “la investigación educativa no es una actividad neutra sino que lleva una intencionalidad, lo que requiere de la sensibilidad y de la toma de conciencia por parte de los actores del proceso para identificar y cuestionar aquellos aspectos que desvirtúan la razón de ser de la realidad práctica de la investigación” (p. 5); contiene en sí, un compromiso implícito con las emociones, la capacidad de empatía y por la duda razonable, invitándonos a tomar la investigación desde la perspectiva más humanista posible. Definir a la investigación desde su sentido humano es ver que los sujetos no son solo la fuente de nuestra información, no cumplen solo el rol de simples informantes que nos proveen de datos por analizar a luz de las ciencias; los sujetos que participan o ejecutan los procesos investigativos, son fuentes diversas de sentido que podrían no responder hipótesis en todos los casos, pero que siempre brindarán perspectivas distintas de un mismo fenómeno. El carácter humanista de la investigación no sólo considera los aspectos generales u

homogeneizados de una muestra poblacional, sino que busca, en las particularidades, escenarios posibles a los planteamientos. Entonces, la investigación en educación, como ejercicio humanista, se define como la búsqueda de sentidos individuales para nutrir los sentidos colectivos de los planteamientos presentes. La investigación y su aporte al sentido colectivo del aprendizaje “juega un papel decisivo en esta realización, ya que se constituye en el espacio fundamental para la construcción de significados culturales y educativos” (Delgado, 2008, p.10) En tanto, se entrelazan prácticas de identidad social, poder y diálogo.

Este mismo tipo de investigación, tiene un carácter de “empresa ética y política para el conocimiento y la promoción del ser humano, de un ideal de sociedad donde se le satisfagan plenamente sus derechos humanos y espirituales y materiales todas sus necesidades vitales, individuales y colectivas, sociales, históricas” (Ávila, 2005). Esta definición, señala también la responsabilidad del investigador y el compromiso inherente que se posee con la dignidad y con el ejercicio investigativo que impacta poblaciones y que busca responder a las cuestiones esenciales y problemáticas de la misma sociedad.

La capacidad que se tiene para conectar la ciencia, con el humanismo y con la pedagogía, da como resultado al concepto de investigación en educación, no como una definición plana que sólo cobra sentido cuando se ejecuta, sino como un ideal de conducta académica que busque dar no sólo respuestas, sino también, posibilidades de cambio.

4.2 Juego virtual

A continuación, se presenta el juego virtual como categoría fundamental para el desarrollo y comprensión de la investigación, debido a que permite la articulación entre las potencialidades del juego en la vida de los seres humanos mientras considera la exploración de la

cultura digital, sus lenguajes y símbolos.

En 1991, Vygotsky, (citado por López, 2010), afirma que “lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas” (p.2). Durante el juego, en el entorno de aprendizaje, la actividad cerebral de los infantes sucede por fuera de la percepción directa, en una especie de “universo imaginario”. Para Vygotsky, “la esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándolo a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria” (López, 2010, p. 2), subrayando, además, que lo verdaderamente fundamental en el juego es la naturaleza social de los roles que asume el niño, que a su vez contribuyen con su propio desarrollo psicológico. El juego, se puede definir, entonces, como una posibilidad que le permite al niño, reconocerse y reconocer su entorno, facilitar la asimilación de conceptos a través de lo lúdico, aportan al proceso de formación. El juego también, desde la perspectiva de este autor, es una manera de afianzar y de desarrollar vínculos niño -adulto, haciendo la analogía del juego cumpliendo el rol de un traductor, que media entre el lenguaje y la realidad adulta, con las necesidades de comprensión que tienen los más pequeños. De todo lo anterior, queda claro que el juego, más que una herramienta facilitadora para los adultos y/o los maestros, es un medio de expresión por el cual el niño se comunica con su entorno, exterioriza su universo interior, le da significación a los detalles del mundo que lo rodea y, además, desarrolla habilidades sociales, que están inmersas en el propio proceso de asimilación y reproducción del conocimiento.

Respecto al juego, específicamente enmarcado dentro de la educación virtual, se hace alusión a un término denominado *gamificación*; esta palabra es un anglicismo que se desprende de la palabra *gamification*, usualmente relacionada con la aplicación de algunos conceptos

frecuentemente utilizados en los videojuegos o en actividades afines a los videojuegos (Cortizo et al. 2011). El surgimiento de este concepto ha permitido que ciertos aspectos (mecánicos y gráficos) que poseen los juegos de video, se trasladen a los escenarios educativos, con el fin de “aprovechar la predisposición psicológica hacia el juego buscando (...) mejorar la motivación hacia los aprendizajes” (Cortizo, et al. 2011). Culturalmente, se tiene al fenómeno de los videojuegos como un suceso que no ha desaparecido fugazmente, sino que, por el contrario, se ha sabido reinventar de generación en generación; prueba de lo anterior es que sin importar si hablamos de los padres, hijos o nosotros mismos, siempre se va a encontrar algún videojuego o franquicia digital que haya influenciado de alguna manera, como consumidores ocasionales o como fanáticos activos. El aprovechamiento de esta influencia es la que hoy por hoy permite incorporar con éxito el juego a los entornos de aprendizaje, por ser un momento que desde la acción y desde la cognición social, es asimilado con naturalidad y recibido como una novedad, como un punto de inflexión que cambia un poco el panorama estricto de las metodologías tradicionales de enseñanza.

Desde esta perspectiva de la *Gamificación*, emplear el juego dentro de los entornos virtuales para actividades escolares es un mecanismo ideal para incrementar la concentración, el esfuerzo y la motivación (Morales, et al. 2015). Se entiende que la educación mediada por las tecnologías es una realidad, y para ello, la *Gamificación* no sólo contribuye al aspecto emocional y psicológico del estudiante, sino que también se convierte en una forma para construir conocimientos dentro de la escuela.

Metodológicamente hablando, la *Gamificación* está encaminada al uso de algunos elementos comunes en los juegos de video como lo son las competencias, los *rankings*, las metas, los niveles y los premios, apelando a la competitividad (desde el componente psicológico)

para mantener el interés y el deseo de progreso en quienes son parte de las dinámicas educativas mediadas por el juego.

Desde la perspectiva de Díaz y Melo (2018), se encuentra que “los entornos virtuales de aprendizaje, comúnmente son descalificados por ser escenarios fríos y desmotivantes” (p.4), pero las investigaciones que han adelantado algunas instituciones como el Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, han constatado el impacto positivo de la *Gamificación* y su influencia en el comportamiento de los estudiantes.

Si bien aún existe cierta tendencia conservadora en la pedagogía tradicional, es indudable que en el entorno educativo latinoamericano existe un interés grande por estas nuevas formas de crear conocimiento (y de impartirlo); en los entornos virtuales, el juego tiene un papel fundamental en la motivación, así como en la visualización de su propio camino como una carrera de obstáculos con herramientas, con escenarios diversos y con dificultades, tal cual como podría verse en un videojuego.

La *Gamificación* no obedece a un único tipo de videojuego; las posibilidades son tan diversas como los mismos productos digitales derivados de los juegos en lo virtual, por lo que no sólo hay una estrategia para conectar a los estudiantes con este tipo de interactividad virtual, sino que poseen un abanico amplio de modelos replicables que pueden ser utilizados para distintas etapas de desarrollo en los niños, jóvenes y adultos.

Los conceptos vistos anteriormente, conectados por distintos autores, con distintos métodos y en distintos tiempos, dan cuenta no sólo del marco teórico conceptual que debe poseer cualquier investigación rigurosa; las realidades que se retratan a través de las aplicaciones de estos conceptos, permitirán hacer aún más visible, las propias realidades y las transformaciones

que se quieren aportar a una problemática.

Dentro de la investigación en comunicación, conceptualmente hablando, se tienen diversos autores que enfatizan en el poder de las relaciones y de los vínculos que se gestan en la escuela, pero lo valioso de este recuento es la diversidad de enfoques que llegan al punto común: el impacto positivo de la colectividad, de la cooperación y de las relaciones en general para los procesos de transformación en la pedagogía.

La teoría es la base académica de un ejercicio de inmersión que busca dar respuesta a una necesidad puntual, de transición entre un sistema educativo tradicional que ahora se ve en la obligación de migrar sus interacciones presenciales, sus dinámicas de enseñanza y sus métodos al contexto de la ya mencionada virtualidad, donde es posible enfrentarse a una infinidad de obstáculos encontrados.

El ejercicio investigativo tiene una responsabilidad social intrínseca que convoca a lo intelectual para que se volque a lo social, (esto sin despreciar el notable aporte que han realizado las Ciencias Sociales hasta el momento en materia de estudio de la pobreza, de la desigualdad y de otros fenómenos). La responsabilidad social que implica el hacer parte de la academia, de poder apropiarse de la teoría desde el privilegio del capital cultural, y de tener las herramientas para estudiar y crear una intervención social, es la justificación de los conocimientos acá consignados, como primer paso para ejecutar lo propuesto en los demás apartes de este documento.

CAPITULO V

Metodología

La investigación fue realizada a partir del enfoque cualitativo desde una perspectiva descriptiva, pensando en la influencia del contexto y la importancia de las voces de los niños y niñas participantes de la investigación enfocada en reconocer y describir las experiencias educativas escolares mediadas por el juego virtual durante la cuarentena a causa del SARS-COV-2 en el año 2020 y de esta manera propiciar el reconocimiento de las voces, emociones y experiencias de los estudiantes de la institución. Se busca exponer las ideas, emociones y conversaciones de los actores mencionados tal y como los expresan sin intención de interpretar o conceptualizar sus mensajes. Ahora bien, desde la etnografía virtual como método de investigación, se tiene la intención de comprender las culturas digitales en relación con la escuela, esto desde la observación participante la cual permite un reaprender a observar -desde la práctica directa- las situaciones educativas, transformando verdades construidas, posibilitando la creación.

Esta investigación pretende en su enfoque cualitativo describir la realidad observada desde los sujetos con los que se compartió el espacio investigativo que en este caso es el educativo escolar mediado por la virtualidad, comentando sin juicios de valor, las expresiones de los niños y las niñas tal cual perciben realidad, narrando las opiniones, sentimientos, creencias y posturas de cada uno de ellos frente a las categorías de análisis propuestas: interacción escolar y juego virtual, según Mesías (1994)

La investigación de tipo cualitativo en su enfoque rechaza la pretensión racional de solo cuantificar la realidad humana, en cambio da importancia al contexto, a la función y al

significado de los actos humanos, valora la realidad como es vivida y percibida, con las ideas, sentimientos y motivaciones de sus actores. (p 1)

Dentro de la investigación, el contexto fue determinante para la indagación y observación, reconociendo la cultura y dinámicas que permitían mejor comprensión de lo sucedido en el espacio escolar, el cual tiene historia y particularidades que fueron tenidas en cuenta durante el tiempo y momentos de la investigación, considerando que las interacciones del espacio escolar se han ido transformando al pasar los años, comprendiendo el valor del lenguaje y la creación para la transformación de la realidad social. Se consideró la hermenéutica crítica la cual según Mesías (1994) “busca comprender y clarificar las condiciones históricas que pudieron llevar a acciones distorsionadas en un tiempo y lugar para, a partir de esa comprensión, generar acciones emancipadoras en las personas” (p. 3), Esto tomado en consideración en relación a las desigualdades reconocidas antes y durante la pandemia causada por el SARS-CoV-2 en los espacios educativos escolares en Colombia. Para la investigación fueron la observación y el diálogo bases y oportunidades para reconocer el contexto social actual y las ideas de transformación de la misma.

Por otro lado, la investigación se realizó a partir de una técnica de investigación cualitativa denominada observación participante la cual Mesías (1994) comenta que “consiste en la observación del contexto desde la participación directa del investigador o analista, no es encubierta y no es estructurada”. (p. 6). Para esto se realizaron y registraron sesiones virtuales a través de la plataforma Google meet con los estudiantes del Colegio Senderos del Conocimiento los días miércoles en el horario de la clase de ética y los viernes en otros encuentros concertados fuera de las clases. El registro se realizó por medio de grabaciones y diarios de campo de cada momento y conversación.

Para darle sentido a los registros mencionados se planteó la propuesta pedagógica “el juego del cambio” compartida en distintas sesiones con los niños y las niñas, las cuales inicialmente se daban dentro de los horarios de las clases de ética realizada los días miércoles con una duración generalmente de una hora. La fundamentación de estas sesiones se basó en la comunicación y conversación en torno a las emociones y experiencias educativas de los estudiantes durante la pandemia causada por el SARS-CoV-2 y en consecuencia la cuarentena decretada. El eje de las conversaciones era la búsqueda de la horizontalidad y por ende no pensarse en los roles maestro-estudiante como determinantes de relación, por el contrario, reconociéndose como iguales en la acción comunicativa, proponiendo, cuestionando, comentando, expresando y escuchando todos y cada uno de los participantes en la conversación.

En consecuencia, se reconoció que el juego virtual y sus dinámicas posibilitan momentos de comunicación que tejen características contextuales, posibilidades de creación, imaginación, diversos conocimientos y conversaciones que permiten la palabra de todos los participantes desde una misma postura “jugadores”. Como resultado se propuso como grupo espacios fuera de las clases los días viernes donde maestros y estudiantes pudieran jugar virtualmente a partir de un cronograma creado por los mismos donde se especifique fecha, horario y juego a realizar.

Estas sesiones se centraban en el juego exclusivamente, para después, en las sesiones dentro de las clases de ética los días miércoles, poder conversar sobre características, dinámicas y emociones reconocidas durante el juego, integrando actividades que permitieran el reconocimiento de dinámicas vistas en relación a la interacción escolar durante cuarentena mediada por el juego virtual, enfatizando las voces de los niños y las niñas en torno a sus vivencias y emociones a lo largo de la pandemia.

Observar durante la investigación se convirtió en una búsqueda de distintas formas de construir conocimientos enriqueciendo las interpretaciones singulares con las expresadas por los demás. Ahora bien, el grado en el cual se involucró como investigadores, permitió una observación en la cual la participación e interacción con los sujetos fuera constante tal y como proponen Bonilla y Rodríguez (1995) "el observador puede compenetrarse totalmente hasta convertirse en un integrante del grupo estudiado" (p.233), desde otro punto de vista, parafraseando al autor Ávila (2004), se posiciona el acto de mirar como una manera de situarse en el mundo, exponiendo consecuencias en la construcción de orden social y el campo de conocimiento. De manera que se hizo conciencia sobre la idea de que el mirar no se limita al recibir imágenes por el ojo, sino desde el sujeto que es quien carga de intención la observación, nos permite cambiar el foco hacia la perspectiva de cada quien, recolectando experiencias y abriendo paso al reconocimiento de un mundo no solo físico sino simbólico construido desde la apropiación de los significados desde la educación.

En relación con el método investigativo utilizado fue la etnografía virtual, considerando inicialmente el concepto de etnografía el cual ha ofrecido diversos y grandes aportes como alternativa de investigación abriendo campos de estudio, de manera que al hablar de la etnografía educativa se toma en consideración las distintas concepciones que abarca, por ejemplo, el concepto desde Aguirre Baztán (1995) se dice que "la etnografía es el estudio descriptivo (graphos) de la cultura (ethnos) de una comunidad" (p.3) y por otro lado, Mauss (1967) concibe la etnografía como una "observación profunda, lo más completa y avanzada posible, sin olvidar nada de una tribu" (p.19).

Ahora bien, hilando dichas concepciones con la investigación educativa se recogen también diversos aportes desde diferentes autores. En Velasco y Díaz de Rada (como se citó en

Álvarez, 2008) se entiende que "la etnografía de la escuela no es más que el resultado de aplicar una práctica etnográfica y una reflexión antropológica al estudio de la institución escolar" (p. 10). Mientras que para Hammersley y Atkinson (como se citó en Álvarez, 2008) es "un método concreto o un conjunto de métodos. Su principal característica es que el etnógrafo participa, abiertamente o de manera encubierta, en la vida diaria de las personas durante un periodo de tiempo (...), haciendo acopio de cualquier dato disponible que pueda arrojar un poco de luz sobre el tema en que se centra la investigación" (p.15). Con esta última postura y considerando los fundamentos básicos de la etnografía: finalidad, características y rol del investigador, se propuso una participación más directa y constante, sin embargo, dentro del marco de la presente investigación se ha de considerar que la población y sujetos con los que se comparte y observa la cultura y relaciones estuvieron mediados por la virtualidad.

Aparecen ahora interrogantes sobre ¿qué puede considerarse real al hablar de interacción virtual? ¿Es acaso el hecho de contenerse en aparatos tecnológicos motivo de cuestionamiento respecto a la veracidad de lo comunicado, expresado, creado, etc.? Se encuentra que según Hine (2004) "distintos estudios sobre espacios online contribuyeron ampliamente con el establecimiento de la imagen de Internet como cultura. en la que se pueden estudiar los usos que las personas confieren a la tecnología. Desde estos enfoques el ciberespacio es un lugar plausible para realizar el trabajo de campo" (p.19).

Idea que se apoya con esta experiencia investigativa en donde las conversaciones aún mediadas por la virtualidad, expresaban ideas y acciones sociales con distintos códigos que las plataformas y medios influyen en los encuentros. De manera que se encontró como el conjunto de acciones sociales creadas alrededor de los encuentros virtuales permiten reconocer características del contexto y de las experiencias de los sujetos que lo habitan construyendo

distintas formas de interacción, en este caso en relación a la educación escolar, sin desligar lo percibido durante los juegos virtuales con los niños y las niñas antes, durante y al finalizar la dinámica, encontrando en los juegos una posibilidad para que el lenguaje y los códigos usados permitan entender la realidad y transformarla desde acuerdos comunes, ya que los niños y las niñas se involucran desde un rol más activo junto con el adulto de lo que aparentemente se permite en otros momentos o espacios de la sociedad.

CAPITULO VI

Propuesta pedagógica

A partir de las conversaciones con los niños y las niñas del Colegio Senderos del Conocimiento, una indagación teórica, el reconocimiento de la situación actual de pandemia y la metodología expuesta en el capítulo anterior, se planteó la propuesta “El juego del cambio” enfocada en crear espacios de conversación en donde los niños y las niñas reconozcan las experiencias escolares durante la pandemia causada por el virus SARS-COV 2, a partir de las voces de compañeros y relatos personales mediados por el juego virtual.

El juego del cambio

Por medio de los juegos virtuales, se pretendió encontrar relación con el contexto mientras simultáneamente se propuso un repensar de los roles que se han asumido en torno al ser estudiante y ser maestro, gracias a que el juego permite tener conversaciones más libres y por ende enriquecedoras.

Por consiguiente, se buscó construir espacios de comunicación en donde los niños y las niñas de grado cuarto del Colegio Senderos del Conocimiento reconocieran las características de su entorno escolar y de los sujetos que hacen parte del mismo a propósito de los cambios que la actual situación genera en ellos, comprendiendo a la vez dinámicas del contexto colombiano que podían ser reconocidas y conversadas a partir de espacios de juego virtual, pero sobre todo transformadas en tanto los sujetos inmersos son creadores de mundo y cultura, capaces de proponer opciones diversas a propósito del contexto y relaciones presentes dando espacios a las voces de todos y todas con el mismo respeto y empatía.

Las sesiones con los niños y las niñas se realizaron desde el inicio de sus clases en el mes de febrero hasta el mes de octubre, durante sus clases de ética las cuales se daban solo 1 vez a la semana, además de verse influidas por actividades que el colegio realizaba como izadas de bandera, jornadas pedagógicas, etc. Posteriormente, se ampliaron los encuentros por decisión conjunta y en consecuencia de la propuesta planteada.

Por lo anterior y en una selección de sesiones en donde los conceptos claves de la investigación permitieran un análisis y reflexión acordes a los objetivos, se seleccionaron 7 de ellas las cuales se presentan en el análisis y anexos de la investigación.

A continuación, se presentarán las experiencias compartidas con los niños y las niñas junto con la metodología en que fueron desarrolladas a partir de 2 momentos ejes los cuales estuvieron presentes en cada una de las sesiones realizadas: Momento de conversación y cuestionamientos y momento de juego. Se aclara que, dependiendo de la sesión, tiempos y acuerdos, estos dos momentos se realizaron junto con otras actividades y no necesariamente con un mismo orden secuencial.

Tabla 1

Primera Sesión con los Niños y Niñas del Colegio Senderos del Conocimiento

Construyendo mi escuela	
Motivación	Reconocer ideas en torno al concepto de escuela y sus características, preguntándose por los elementos y sujetos que lo constituyen.

Actividad

1. Conversación sobre nociones de escuela orientada por preguntas como: ¿qué es para ustedes la escuela? ¿creen que solo se aprende en la escuela? ¿creen que puede haber escuela sin profesores? ¿qué sería de la escuela sin estudiantes? ¿podría haber escuela sin salones? ¿cambiarías algo de tu escuela?
2. Lectura del concepto de escuela según Paulo Freire.
3. Dibujo escuela ideal.

Reflexión

Generalmente los adultos consideramos que debemos fortalecer ideas o habilidades que en la infancia no se manejan, no obstante, en las conversaciones con los niños y las niñas en relación a sus perspectivas de escuela observamos que son precisamente ellos quienes tienen una visión con gran creatividad y reconocimiento del otro, dando cuenta que para construir conceptos sociales las voces de los niños y las niñas no solo son respuesta a nuestras indicaciones si no que son aportes y creaciones por sí mismas y de hecho, nos permiten reconocer aspectos que ignorábamos.

Tabla 2

Segunda Sesión con los Niños y Niñas del Colegio Senderos del Conocimiento

Proyectando encuentros

Motivación

Construir de forma colectiva un cronograma de las sesiones dentro y fuera de las clases, permitiendo la inclusión del juego virtual en los momentos de encuentro.

Actividad	<p>Cronograma de juegos: Los niños, las niñas y practicantes, organizan un cronograma en donde sea posible tener momentos de juego fuera de las clases.</p> <p>En el cronograma se incluyen tanto fechas como los juegos seleccionados por todos.</p>
Reflexión	<p>Los momentos en donde los estudiantes organizan y proponen ideas para los encuentros, permiten reconocer que son actores constructores del proceso educativo escolar capaces de organizar y planear espacios educativos junto con los maestros, contrario a las acciones generalmente observadas en las escuelas, donde son los maestros quienes organizan y proponen metodologías y temáticas sin diálogo previo con los estudiantes.</p>

Tabla 3

Tercera Sesión con los Niños y Niñas del Colegio Senderos del Conocimiento

Encierro físico, oportunidad de ideas	
Motivación	<p>Identificar las implicaciones del aislamiento y cuarentena en la vida de los sujetos que hacen parte de la investigación, reconociendo las emociones que genera mientras se hilan las experiencias de juego en relación a las dinámicas del contexto</p>

<p>Actividad</p>	<p>1. Cuestionamientos: ¿Qué es cuarentena y qué es aislamiento? Conversación y análisis situación actual.</p> <p>2. Amigas emociones: Creación de un personaje que asumirá el rol de una emoción con el cual podrán “compartir un rato” y poder entenderlo mejor</p> <p>3. Compartir experiencias: Conversación dirigida al momento de juego encontrando relación y similitudes con su contexto.</p>
<p>Reflexión</p>	<p>Los niños y las niñas expresan ideas sobre su contexto en las cuales se hacen evidentes dos aspectos principales.</p> <p>Uno de ellos es la preocupación por la economía de sus hogares en tiempos de cuarentena. El segundo aspecto resalta características contextuales donde la violencia e inseguridad representan distintos espacios, comparándolos con “zonas de peligro” vistos en sus juegos o eliminación de fichas según intereses.</p>

Tabla 4

Cuarta Sesión con los Niños y Niñas del Colegio Senderos del Conocimiento

<p>El ciclo de la crisis</p>

Motivación	Conocer las perspectivas en torno a la crisis y la forma en que los niños y las niñas expresan sus emociones en situaciones desconcertantes o de incertidumbre; como la pandemia vivida.
Actividad	<p>1. Caja de emociones: Espacio dirigido a los momentos de crisis y las emociones que aparecen al vivirla. Los niños y las niñas eligieron ciertas emociones y las categorizaron como “buenas y malas” dando paso a una conclusión en la que se presentan las estas como propias del ser y por ende sentidas según la idea o significado que cada uno le atribuya.</p> <p>2. Película Wonder: Observación de la película Wonder, propuesta por uno de los niños a raíz de la pregunta propuesta por una madre de familia sobre ¿cómo reaccionarias si un compañero tiene familiares con SARS-COV-2?</p>
Reflexión	La asociación de los estudiantes frente a los temas de los encuentros con relación a significados creados alrededor de experiencias previas, dio paso a conversaciones en donde la diversidad y empatía habrían de ser características de la sociedad, aún más en momentos en donde las emociones y miedos parecen ser generales en la comunidad.

Tabla 5

Quinta Sesión con los Niños y Niñas del Colegio Senderos del Conocimiento

Mensajes digitales	
Motivación	Evaluar la metodología y experiencia de juego virtual colectivo.
Actividad	<p>1. Experiencias sobre el juego virtual:</p> <p>Durante el encuentro se conversó acerca de la organización, ideas, emociones y sugerencias respecto al encuentro de juego virtual (parchís).</p>
Reflexión	<p>A partir de la conversación respecto a la metodología del juego colectivo “parchís” se reconocieron lenguajes y símbolos con los que los participantes podemos relacionarnos y expresar emociones.</p> <p>El envío de regalos, emoticones o bloqueos eran parte de la comunicación durante la experiencia. Por otro lado, fue notoria la influencia del internet y su disponibilidad en tanto excluye a compañeros que tengan una red débil o difícil acceso, por ende, se hace evidente que el integrar juegos virtuales en los espacios escolares habría de considerar la accesibilidad a los mismos.</p>

Tabla 6

Sexta Sesión con los Niños y Niñas del Colegio Senderos del Conocimiento

Leo mi mundo

Motivación

Relacionar espacios cotidianos de los niños y niñas con características de los juegos virtuales.

Actividad

1. Familia y escuela en la virtualidad:

Para esta sesión se conversó en torno a las ideas y reconocimiento de dinámicas familiares y escolares en los juegos virtuales

Reflexión

Se reconocen relaciones fraternas entre los participantes de los juegos en donde se crean conceptos como “clan” caracterizados como una familia en la virtualidad, no obstante, se hacen evidentes contradicciones en las definiciones de familia antes de incluir el juego y después de él.

Inicialmente se comenta sobre la incondicionalidad y amor constante que desde las familias se ha de tener, sin embargo, luego de involucrar y relacionar los juegos, los niños comentan características de los padres como los regaños, las órdenes y los castigos que en las familias se presentan.

Finalmente se expresan ideas importantes respecto a la educación en donde al imaginar sus personajes de juegos en la vida real y permitirse imaginar que esos avatares ingresaran a la escuela, resaltan que tendrían que cuidarse de las miradas y burlas de los demás ante sus formas de vestir y actuar, además de reconocer que la educación habría

de ser para ellos y para todos un derecho fundamental.

Tabla 7

Séptima Sesión con los Niños y Niñas del Colegio Senderos del Conocimiento

Clanes de amistad

Motivación

Contrastar dinámicas escolares en el espacio virtual y presencial

Actividad

1. ¿Virtualidad o realidad?

Se asigno de forma privada a cada estudiante un rol caracterizado por dinámicas escolares.

La mitad del grupo presento su rol según experiencias virtuales, y los demás representaron vivencias de la presencialidad escolar.

Reflexión

La escuela sigue manteniendo, aun en mediación de la virtualidad, características como el manejo de horarios, ordenes, asignación de tareas, uso de uniforme, entre otras. No obstante, los niños y niñas buscan formas de relación entre ellos en donde los adultos intervengan lo menos posible, es decir, al verse transformados sus momentos de recreo, no encuentran desde la virtualidad momentos en los que los adultos no controles o dirijan las conversaciones, así pues, además de expresar su sentimiento de tristeza por no poder compartir con sus compañeros, hacen uso del chat de la plataforma virtual meet para conversar temas distintos a los presentados por la maestra.

CAPITULO VII

Análisis de resultados

Para el presente trabajo investigativo se manejaron dos categorías esenciales; interacción escolar y juego virtual, sin embargo, partiendo de la experiencia en el acompañamiento con los niños y las niñas del Colegio Senderos del Conocimiento, notamos que dentro de estas se tratan otras categorías más específicas por parte de los estudiantes tales como educación virtual y escuela.

Cabe mencionar que los nombres que aparecen a continuación no son los verdaderos nombres de los estudiantes. A continuación, se presenta un análisis de los 7 diarios de campo realizados con los estudiantes a los cuales nos dirigiremos como: Las siglas dc=definirían diario de campo y la sigla p=párrafo.

6.1 Escuela

Durante las conversaciones con los niños y las niñas y en relación a las preguntas orientadoras de las actividades, surge el concepto de escuela, donde los estudiantes comentan las características de dicho espacio, definiendo la escuela como aquel lugar en el cual pueden aprender del mundo y compartir conocimientos.

1. Nick: Es el lugar donde se hacen todo tipo de cosas como tareas. (Dc1- p,3)
2. Heidy: Es donde vamos a compartir conocimientos importantes. (Dc1-p,5)
3. Ivana: Es donde aprendemos conocimientos. (Dc1-p,6)

También un lugar donde no solo ellos pueden aprender sino también enseñar a otros,

entre ellos a sus mismos maestros

1. A partir de las últimas preguntas la profesora Dayanna pregunta si creen que los profesores aprenden de los estudiantes (Dc1-p,33)
2. Samuel: Podría ser, si porque si una profesora no sabe algo que los estudiantes si, ellos pueden decirle a la profesora de que se trata. (Dc1-p,34)
3. Teo responde: Si se puede porque las profes nacieron en años antiguos como 2001 o 1900 y los estudiantes les pueden ayudar hacer unas aplicaciones o ayudarle a algo que no sepa de la tecnología. (Dc1-p,35)

Siendo así, las interacciones en la escuela se caracterizan por permiten al niño, la niña y el maestro tanto aprender como enseñar mientras conocen y construyen el mundo, además, se pudo ver como algunos de los estudiantes caracterizan a la escuela como un lugar con ciertos objetos distintos a otros espacios (tablero, salón, sillas, esferos, cartuchera, cuadernos y dependiendo de las edades de los estudiantes se tiende a “decorar” o adecuar el espacio), hacen saber también la necesidad de un maestro en el espacio, considerándolo como sujeto con grandes conocimientos los cuales serían difíciles de comprender sin su apoyo, pues el maestro es “el que sabe muchas cosas”:

1. La profesora Dayanna pregunta ¿puede haber escuela sin salones? (Dc1-p,24)
2. Ivana: ¡no, eso sería muy extraño! (Dc1-p,25)
3. Profesora Nicolle: que pasa si digo ¿El lunes vamos a hacer la clase en una montaña? (Dc1-p,27)

4. Ivana: Sería muy difícil llegar arriba de la montaña con maleta, cartuchera, cuadernos etc. (Dc1-p,29)
5. La profesora Nicolle pregunta: ¿creen que puede haber escuela sin profesores? (Dc1-p,12)
6. Ivana: Sin profesores no habría educación porque los profesores son los que nos dan la enseñanza y los que aprendieron para enseñarnos a nosotros lo que no sabemos o tenemos duda (Dc1-p,14)

Puede decirse que la escuela según los niños y las niñas del Colegio Senderos del Conocimiento, es aquel lugar donde pueden aprender, enseñar, construir, crear y transformar todo tipo de cosas relacionadas con conocer el mundo, no lo vinculan únicamente a las áreas específicas, sino que también consideran que pueden aprender sobre todo aquello que les rodea, estos conocimientos se comparten entre estudiantes y maestros en distintos espacios, tal como el salón de clases que caracterizan por tener ciertos elementos; tablero, sillas, mesas, cuadernos, esferos etc.

Además, consideran que, en la escuela, más allá de compartir conocimientos pueden hacer amigos, sobre todo en el recreo, donde si bien existen normas, se comparte de una manera más espontanea en comparación a los espacios de clases. Los niños y las niñas a partir de la comunicación dada en la interacción escolar mediada por el juego virtual son capaces de crear conceptos que nos permiten observar cuáles son sus visiones de mundo y además mostrarnos las habilidades y capacidades que ofrecen en el proceso de construcción educativa siendo ellos los actores fundamentales de este.

En suma, gracias a los aportes desde las voces de los niños y las niñas enlazamos el objetivo de la propuesta pedagógica y se piensa en una visión del espacio escolar mediante el cual compartir conocimientos entre estudiantes y maestros sin la jerarquía existente -directivos, padres, maestros y estudiantes-, sino desde una relación horizontal permite comprender que en la escuela todos aprendemos de todos y no existe un solo “poseedor de saberes” sino que en una comunicación conjunta somos capaces de crear y descubrir nuevos conocimientos o formas de hacer permitiendo al niño y la niña ser parte de toma de decisiones desde la postura de que son seres fundamentales, participativos y capaces en todo proceso educativo/académico.

6.2 Educación virtual

Con el paso de las clases también se observó como los niños y las niñas buscan la manera de a pesar de la distancia seguir teniendo encuentros con sus compañeros de curso ya sea para hablar, jugar o hacer tareas juntos, a través de las mismas plataformas utilizadas para la educación virtual y como durante la clase programan sus encuentros

1. Samuel: Teo creemos un meet para vernos y hacer tarea juntos. (Dc 3-p,17)
2. Ivana: profe como ya se terminó la clase nos dejás hablar entre nosotros por el chat (Dc4-p,52)

La educación virtual caracterizada por ser un espacio de comunicación a distancia. Puede ser vista por los estudiantes como una salida a no tener que ir al colegio, bañarse y madrugar, se referían a esos momentos con gestos de desagrado. No obstante, esta educación mediada por aparatos tecnológicos se caracteriza por permitir encuentros fuera del horario escolar incluso en medio de la cuarentena

1. Sebastián: la crisis si es mala porque se quedan los bancos vacíos, muere la gente, se acaba la plata y por eso la gente empieza hacer los saqueos, pero lo bueno de la crisis es que no hay escuela. (Dc4-p,11)

Los estudiantes comentaban acerca del aburrimiento en que se encontraban por el encierro y el no poder compartir con sus demás compañeros, expresando además como lo virtual ha roto los vínculos con las personas y la preocupación que tienen porque consideran que cuando termine la cuarentena y vuelvan a la escuela, las personas ya solo van a estar preocupadas por sus celulares, además de esto, la mayoría de los niños y las niñas se quejaban de no aprender igual debido a las malas conexiones de internet que tenían

1. Sebastián: si profe la misma rutina de siempre, levantarse, alistar, desayunar, las clases, el colegio y ya en las tardes uno salía a descansar, pero uno cogía el celular y se ponía a jugar ya cuando uno se aburría... profe a ti o alguno de mis compañeros les ha pasado que uno juega celular y ya se aburre de repente (dicen si con la cabeza) (Dc5-p,78)

2. Samuel: lo que yo he hecho anteriormente de todo esto es que uno está con la profesora con los amigos ayudándose unos a otros, con ellos en el descanso y pues en esto virtual no me ha gustado de a tanto porque no es tan chévere como el presencial porque en el presencial no se entrecorta la llamada y acá sí. (Dc7-p,96)

3. Teo: pues a mi profe la verdad la verdad la verdad la virtualidad no me gusta tanto porque yo puedo compartir con mis amigos por media hora una hora, pero antes cuando estábamos así podíamos charlar coger cogidas escondidas cogíamos una pelota y jugábamos juntos. (Dc7-p,109)

4. Sebastián: profe se está volviendo aburrido porque antes de que comenzara la pandemia nos pegábamos a la virtualidad, pero no tanto y no nos separábamos tanto de nuestros familiares porque cada nada nos visitamos y nos saludábamos y todo, pero en cambio en la virtualidad nos separamos más y tú imagínate cuando se acabe todo esto todo el mundo en el celular y ya no le presta atención a lo presencial como a lo físico. (Dc7-p,112)

La educación virtual es descrita por permitir compartir, crear y transformar conocimientos acerca del mundo a través de una comunicación desde cualquier lugar en tanto exista acceso a internet mediante un artefacto tecnológico, la contrariedad aquí, es que este factor tecnológico excluye a poblaciones que no tengan la herramientas o artefactos que permitan el ingreso a las clases (computadores, tablets, celulares, internet), situación que en nuestro país demuestra nuevamente la desigualdad existente por derechos básicos como la educación, ahora no solo desde la presencialidad -algo existente y que solía verse en cotidianidad-. sino que desde la virtualidad se presenta nuevamente. Así mismo, la virtualidad puede caracterizarse como una alternativa para la comunicación que en apariencia cumplen con la formación académica de niños y niñas, los comentarios y experiencias de los niños permiten reconocer la dificultad que se da para la comprensión de algunas temáticas o la discusión de las mismas a razón de interferencias en la comunicación o los cortos tiempos de clases.

Desde conversaciones con los niños y las niñas, se expresa que la educación virtual implica una gran cantidad de tiempo frente a un artefacto tecnológico desde el cual ni se aprende ni se entiende mucho, si bien es una manera distinta de compartir, este es limitado, los niños y las niñas están constantemente acompañados por sus padres y/o acudientes. En tiempos de recreo no conversan ni juegan con sus compañeros. En este punto encontramos una característica de nuestra educación en donde el juego parece verse permitido solo fuera del salón de clase y con

sus respectivas reglas reconocidas o aprobadas por adultos. En la escuela el juego y conocimiento no siempre se integra.

Por otro lado, a pesar de considerar que las clases virtuales han sido un descanso para ellos de todo lo que abarcaba ir a la escuela (madrugar, uso del uniforme, el miedo a que la profe borre rápido y no tomar apuntes) hacen saber que aunque inicialmente sintieron alegría por no tener que ir a la escuela, ahora consideran que el encierro ha sido aburrido y frustrante debido al no poder jugar, correr o compartir con compañeros como lograban hacer a la hora del descanso en el espacio educativo, expresando además, el miedo actual al considerar que nada puede volver a ser como antes debido a la vinculación extrema con los artefactos tecnológicos lo cual para ellos no sería agradable puesto que prefieren la interacción cara a cara y las clases presenciales ya que no todos tienen la misma conexión a internet y consideran que han perdido clases importantes o que sus compañeros no han podido permanecer de la misma manera demostrando una gran empatía por el grupo en general.

6.3 Juego virtual

El juego virtual es caracterizado como una oportunidad mediadora de emociones para los niños y las niñas del Colegio Senderos del Conocimiento ya que comunicaron que son estos los que ayudaron al aburrimiento y encierro a causa de la cuarentena, además, los niños y las niñas suelen seguir en contacto interactuando a partir de los diversos juegos virtuales en línea tales como: parchís, free fire, call of duty y durante las clases comparten códigos para poder jugar

1. Samuel: yo juego free fire y se puede jugar en línea, puedo preguntarle a Teo como aparece y agregarlo para así jugar juntos (Dc2-p,6)

En las conversaciones con los niños y las niñas, fue notorio como estos juegos también permitieron conocer las emociones que suscitaron en cada uno de ellos y nos permitió dialogar practicantes-estudiantes estudiantes-estudiantes sobre las diversas emociones que causan los juegos.

1. Sebastián: cuando yo juego y me matan como estamos en la época moderna me da rabia y cuando me da rabia yo grito, entonces mi mamá me grita que haga silencio. (Dc2-p,15)
2. Profesora Dayanna ¿porque chatean y envían regalos en el juego? (Dc5-p,58)
3. Sebastián: normalmente las personas chatean para sentir sus emociones, decir que quiten el bloqueo y eso. (Dc5-p,74)
4. Johana: me sentí muy enojada porque cuando no gano las 3 estrellas me pongo de mal genio. (Dc6-p,84)
5. Sebastián: profe 2 cositas, cuando me pongo a jugar una partida me pongo un poco preocupado ya que temo a que caiga en una zona y haya hartos enemigos y no pueda alcanzar las armas y protegerme o ver un carro cerca e irme a una zona más desolada. Según yo me acuerdo de que cuando empecé a jugar vi que hartas personas caían en un lugar y yo me metí ahí y en ese tiempo quería derribarlos a todos y ser el mejor, y la segunda cuando inicio una partida lo que me da rabia es que cuando yo me meto a jugar y caigo a una zona un enemigo ya tiene un arma y preciso me derriba y yo acabo de iniciar la partida eso sí me enoja profe. (Dc6-p,85)
6. Ivana: profe yo estaba muy enojada no sabía qué hacer (risas) casi rompo el teclado porque no me dejaba mover y a lo último me estrese y salte y logre salir de la casa, pero él siguió persiguiéndome. (Dc6-p,88)

Además de expresar emociones también se comparan estos juegos con la vida real de cada uno de los niños, las niñas y practicantes para hablar sobre cómo ve cada uno el mundo

1. Teo: la similitud de la vida con free fire es que vinimos a sobrevivir en el mundo. (Dc3-p,20)
2. Juan escribe en el chat: Parchís se trata de matar las fichas en el mundo también mueren personas porque las matan otros (Dc3-p,26)
3. Samuel: lo que hacen es enseñar al mundo para que se defiendan. (Dc3-p,27)
4. Teo: hay mucha guerra y violencia en los dos mundos (Dc-p,22)
5. Ivana: Free fire tiene razón en algo y es que enseña que a veces en sectores de la ciudad y los países hay zonas que no hay agresiones igual que en free fire hay un punto blanco que es seguro. En cambio, en partes rojas es la zona de peligro zonas inseguras, también enseñan a manejar armas para protegernos a sobrevivir en el mundo. (Dc3-p,25)

Aun con la claridad de que en la escuela los niños y las niñas participan constantemente, se observó que, durante las conversaciones mediadas por el juego virtual, se posibilita a los niños y las niñas explicar, comentar y narrar distintos conocimientos con más seguridad en sus comentarios o por lo menos en comparación a las conversaciones guiadas por temas que propone la maestra ligada a un área específica, si no articulando distintos conocimientos y comunicándolos con seguridad, emoción y creatividad, por ejemplo en los juegos virtuales los niños y las niñas crean sus propios códigos de comunicación y reglas, sin intervenciones por parte de los adultos, las cuales expresaron con las maestras:

1. Teo: no profe en el juego hay algunos amigos que se agachan y eso es amistad en el free fire y que él ha hecho muchas amistades pero que a veces cuando no tiene armas pium pium (simulando disparos). (Dc6-p,41)

Por otra parte, a partir de lo sucedido en los juegos virtuales con los niños y las niñas, ellos participan acerca de posibles decisiones públicas/políticas que se les ponen en cuestión, por ejemplo, “Pensemos que hoy podemos decidir sobre la ciudad de Bogotá y Colombia, ¿ustedes darían permiso para conceder armas? ¿a quienes sí y a quiénes no?”

1. Sebastián: no concedería eso ya que cualquier persona se tomaría el lujo para pedir permiso para cualquier arma y los que venden armas ganaría suficiente dinero serian como millonarios y si se les da permiso a muchas personas empezaría a matarse, por ejemplo, un compañero me molesto cogería el arma para matarlo y no no es eso, por eso yo no daría permiso. (Dc6-p,46)

2. Ivana: tampoco daría permiso y si daría permiso sería pues como a personas que la supieran utilizar y solamente en caso de emergencia de resto no daría permiso para nada de utilizar armas ni de venderlas, ni todo eso de las armas porque también es muy peligroso y lo mismo que dice Sebastián. (Dc6-p,48)

3. Sebastián: sí porque profe si no hubieran existido las armas en la primera y segunda guerra mundial no hubieran muerto tantas personas si hubieran utilizado lanzas o arcos. (Dc6-p,56)

A partir de lo mencionado por lo estudiantes, puede considerarse que el juego virtual ha sido utilizado como una práctica realizada con mayor frecuencia por los niños y las niñas desde

la existencia de la actual situación de pandemia, y, por medio de estos, han logrado mediar un poco las emociones suscitadas por el encierro como la angustia, el aburrimiento, el desespero de no salir, la molestia de no compartir con sus compañeros, entre otras y de esta manera los niños y las niñas por medio de juegos virtuales online, han encontrado formas de mantenerse en comunicación con conocidos y crear nuevos lenguajes dentro de los juegos virtuales. Durante las sesiones, se observa como estos juegos permiten hablar de las emociones del grupo y compartirlas con los demás de una forma espontánea y libre.

Por otro lado, los juegos virtuales realizados durante la investigación con los niños y las niñas del Colegio Senderos del Conocimiento permiten notar las visiones del mundo y relacionar todos estos juegos con su cotidianidad siendo estas algunas características del juego virtual en nuestro proyecto investigativo. El reconocer que tanto en los juegos como fuera de ellos, la sociedad se ve marcada por lugares de peligro, grupos sociales, uso de artefactos como armas, injusticias, visiones del otro según su forma de vestir, etc. Nos permite entender que el acto creador abarca distintos escenarios, y muchos de ellos se relacionan según la visión de mundo que cada sujeto tenga, es decir, que al haber construido una idea de sujetos o de sociedad, podrán plasmarlo en escenarios como los juegos y específicamente en este caso mediados por la virtualidad.

6.4 Interacción escolar y juego virtual

Desde el juego virtual y el concepto de interacción escolar, se considera que ha sido el juego un eje fundamental para que en medio de momentos de frustración, los niños y las niñas pudieran seguir interactuando con sus compañeros, que aunque como mencionan, desearían fuera de otra manera, estos encuentros eran significativos para ellos, también expresan una

contradicción en la que el encierro y los trabajos académicos no les dan tiempo libre para el juego pero, por otro lado, consideran que llega un punto en el que ya no quieren permanecer más en el artefacto tecnológico del cual disponen.

Algo interesante que sucedió durante los espacios de juegos y las conversaciones que se iban dando, era como ellos aprovechaban para compartir sus emociones y sus experiencias cotidianas sin temor, sino como una forma de desahogar sentimientos y emociones suscitadas a través de estos o que estos les recuerdan de su diario vivir. Aunque los niños y las niñas mantienen una participación constante durante sus clases, se observa que la interacción escolar mediada por el juego virtual los niños y las niñas compartían conocimientos acerca de diversos temas desde tecnología hasta las ciencias sociales con mayor fluidez.

Las características del juego virtual se asocian a las consideradas desde el juego en sí mismo, en tanto permite imaginar mundos posibles y además el asumir un rol diferente al que socialmente se está acostumbrado, como por ejemplo pasar de la experiencia de ser un niño o niña estudiante a verse como guerrero de otras galaxias. Por otro lado, la oportunidad de expresar y reconocer emociones generados en el juego y la creación de lenguajes y símbolos acordes a los mismos, reafirman esa capacidad creadora ya mencionada, del ser humano, y explorar las posibilidades de hacer transformaciones dentro y fuera del espacio/ entorno digital.

Finalmente, el compartir estas experiencias con otros nos recuerda la importancia de la comunicación de perspectivas, ampliando los conocimientos del mundo existentes y los deseados, reconociendo el valor del lenguaje en tanto creador de significados comunes que nos permite explorar no solo la realidad que se conoce si no las posibilidades de una distinta, es decir, al hilar el valor del lenguaje y la capacidad de comunicar como seres humanos en

interacción, se fundamenta la posibilidad de conocer pero además de transformar en relación a la sensibilidad y creatividad de cada ser, cambiando y construyendo nuevas o distintas formas de leer y entender el mundo. Ahora bien, los espacios de juego que inmersamente nos permiten esa creación de mundo e imaginación ante distintas posibilidades comunicadas con los lenguajes que se establezcan en aquel espacio o momento de juego, bien sea desde una interacción cara a cara o mediada por la virtualidad, nos dan la oportunidad de explorar espacios y culturas diversas además de conocer acerca del mundo y contextos específicos, de manera que, compartiendo momentos de juego no solo como distracción o en tiempos libres, si no como posibilitador de conocimientos y generador de relaciones empáticas en tanto se establezcan roles en horizontalidad y respeto mutuo.

CAPITULO VIII

Conclusiones

Se concluye así que, la interacción escolar mediada por el juego virtual durante la cuarentena, se reconoce como una articulación de perspectivas y experiencias de actores presentes en la comunicación en torno a las vivencias escolares influidos por momentos de juego virtual. Esta influencia propone una transformación en las conversaciones maestro-estudiante, estudiante-estudiante, donde precisamente esos roles parecen no ser tan significativos como las ideas mismas a expresar, es decir, las características de los maestros que han tendido a ligarse a sujetos que organizan, imparten y garantizan el conocimiento y, los estudiantes como receptores y actores que aceptan metodologías propuestas por adultos, desaparecen en tanto las conversaciones permiten una horizontalidad y empatía frente a los conocimientos de mundo que se expresan y las distintas formas de compartirlo.

Con lo anterior no se pretende caracterizar a los maestros en general como seres autoritaristas o a los estudiantes como sujetos pasivos en su proceso, no obstante, se resalta la influencia que el espacio y roles causan en las interacciones de los actores mencionados. De manera que, se reconoce que la interacción escolar mediada por los juegos virtuales, abre una posibilidad al entendimiento de significados y lenguajes que los niños y las niñas construyen desde un espacio familiar y de disfrute, en donde al conversar acerca de las experiencias cotidianas de cada uno, se hacen notorios aspectos contextuales, sociales, culturales y emocionales que no suelen ser conversados en aulas de clases desde la relación con los juegos que los niños y las niñas proponen.

Por otro lado, es importante comentar que la educación colombiana, previa la pandemia

causada por el SARS-CoV-2, con sus dinámicas construidas histórica y socialmente han manejado relaciones generalmente verticales y causantes de exclusión por factores económicos, culturales y raciales, lo que permite comprender dinámicas sociales que han sido dirigidas a la importancia del capital económico y construcción de sujetos desde su carácter utilitarista, visión que ha permeado espacios educativos escolares restringiendo no solo la entrada a poblaciones con pocos recursos o población diversa, sino que, no garantiza una permanencia digna y específicamente en situación de pandemia, donde se toma la decisión de una educación mediada por la tecnología en la cual se observa aún más las restricciones al espacio escolar en tanto ahora se requiere de un medio tecnológico además de acceso a internet. De manera que, con el paso hacia la virtualidad, la educación intentó integrar sus antiguas formas de relación lo que permitió reconocer la distancia que hay entre una sociedad justa y empática frente a una realidad fuertemente marcada por jerarquizar, intereses económicos y violencia de distintos tipos.

Desde la virtualidad, aunque se siguen dando normas y rutinas similares a las compartidas en el colegio, en la virtualidad varían las interferencias, problemas de conexión, guías entregadas con anterioridad, cambian los momentos de las clases y su distracción. Los niños y las niñas expresaron que al conocer las temáticas pueden indagar sobre ellas pero que además pueden realizar otras cosas además de copiar en clase ya que pueden adelantarse en otro momento.

Ahora bien, una de las características importantes en las interacciones con los niños y las niñas a partir del juego virtual fue cómo empezaron a darse conversaciones acerca de sus emociones causadas por el juego las cuales llegaban al punto de compararse con ejemplos cotidianos y, además, compartir aquellas emociones de todos y hablar sobre las mismas, respecto a las conversaciones las cuales incluyen opiniones sobre política, ciencias, matemáticas y otras

áreas de conocimiento. También, las conversaciones con los niños y niñas permitían hablar sobre sus emociones no solo respecto a las dinámicas de los juegos sino precisamente a esas relaciones con su contexto, es decir, comunicar su opinión frente a sus ideas de convivir mediados por la virtualidad, contando sobre su frustración por no poder tener los espacios de recreo y específicamente los momentos donde los adultos no dirigen las actividades y pueden ser los estudiantes quienes compartan con mayor libertad, aspecto que permite pensarse la idea de que por parte de los adultos se observa una constante motivación por fortalecer el trabajo grupal y el respeto por el otro, sin embargo, en la escuela esto parece cobrar sentido en tanto el maestro sea quien dirija esos trabajos grupales restando atención a las interacciones ya vividas entre los niños y las niñas en todos los espacios de la escuela e incluso de la sociedad.

Consideramos que el juego ha estado condicionado en el escenario escolar, y a partir de lo desarrollado durante el proyecto de investigación notamos como la interacción escolar que se da a partir de estos juegos virtuales, permite un espacio de construcción conjunta desligado a lo visto actualmente por la escuela de conocimientos netamente académicos sino rescatando la importante de vida cotidiana de cada uno de los estudiantes además de tener en cuenta sus emociones, las cuales deberían poder ser conversadas y valoradas dentro del aula. Es esta una de las más potentes características del juego virtual en el espacio escolar, ya que se da la posibilidad de conversar sobre la vida misma de los sujetos mientras comparten con imaginación en distintos espacios digitales, adquiriendo roles y propósitos variados que hilen y expongan su visión de mundo, mientras lo comprenden e incluso se lo piensan distinto. Por otro lado, el maestro al ser partícipe de estas dinámicas, puede verse a sí mismo como igual en tanto jugador y hacerle ver a los niños y las niñas que al ser sujetos con cualidades diversas pero mismos derechos u posibilidades, sus capacidades y diferencias, permiten potenciar en lugar de dividir las

experiencias y conversaciones tanto fuera como dentro de la escuela.

Se considera que más allá del currículo, la búsqueda de conocimiento podría enlazarse con características que el juego posee, en donde exista un disfrute en la conversación, aportes horizontales, acuerdos de comunicación creados por los participantes y no impuestos bajo la idea de obediencia. El enfocar la atención en las voces de todos los actores que forman parte de la educación escolar, en los contextos específicos y en relación a sus propias experiencias, permite pensar posibles transformaciones sociales que permitan escucha y conversación desde la empatía y actitudes inquietantes ante el construir conocimientos constante y permanentemente sobre el mundo en colectivo.

Por otro lado, es de suma importancia reflexionar como pedagogas no solo en observar sino en construir o repensarnos nuevas formas desde la investigación tomando en cuenta la situación actual que cruza el país por una pandemia en relación a los escenarios educativos, conocer los entornos en los que se desenvuelven la enseñanza, la relación del estudiante con el conocimiento y las dinámicas actuales de escuela en casa que ponen a prueba las perspectivas que se tienen sobre la virtualidad.

Son las ideas de cada niño o niña en relación a la de otros las que generan cambios y transformaciones a partir de la forma de relación. Son precisamente las experiencias, voces y propuestas de los niños y las niñas las que habrán de sonar cada vez más fuerte tejiendo junto con maestros, maestras, padres, madres y demás ciudadanos el reconocimiento por lo que somos y nuestras formas de relación junto con las reflexiones sobre lo que queremos construir considerando la situación como una oportunidad y no como una dificultad para repensarnos las dinámicas escolares y sociales. Es precisamente esa creación colectiva vivida desde el escenario

escolar en mediación por juegos virtuales, la que permite escuchar y conversar teniendo en cuenta la imaginación, distintos conocimientos, la creatividad, emociones y vivencias, para además de reconocer las dinámicas de escenarios escolares y de la sociedad misma, pensarse como creador y transformador, integrando diversidad de opiniones y rescatando estas ideas no solo desde las propuestas sino desde el hacer al corroborar con los estudiantes que la horizontalidad de roles en la escuela y los momentos de conversación contruidos por todos los actores son fundamentales para reconocerse en este y demás espacios como sujeto con voz y con capacidades participativas, creadoras y transformadoras.

Este proyecto busca dar un espacio de reconocimiento a las voces de los niños y las niñas frente a la vivencia actual de experiencias escolares en medio de una pandemia, puesto que existen opiniones desde distintos actores sociales y este proyecto da un espacio para conocer desde las ideas mismas de niños y niñas sobre cómo es interactuar en el espacio escolar mientras el mundo se ve expuesto a un virus mortal.

Finalmente, la propuesta pedagógica "el juego del cambio" como aporte a la investigación permitió romper las barreras en las conversaciones contruidas fundamentalmente por las ideas alrededor de lo que es ser maestro o ser estudiante, es decir, al interactuar todos los sujetos que hacemos parte del espacio escolar en mediación del juego virtual, dio paso a reconocernos como iguales y diversos en tanto los miedos para opinar y proponer iban siendo cada vez menos y las relaciones se fortalecían en tanto iniciaba a compartirse un lenguaje común como lo era "ser parte de un clan" de una familia, viéndonos como sujetos que comparten emociones y situaciones que pueden ser más empáticas en tanto la cooperación entre todos sea fundamento de la relación, aspecto que logro verse en las sesiones de juego y conversación a razón de 2 motivos fundamentales:

1. Los juegos virtuales se han convertido en momentos de la cotidianidad de los niños y las niñas lo cual les permite un espacio de disfrute y aprendizaje.
2. Al introducir palabras que incluyan la colaboración, entendimiento, respeto y demás aspectos en torno a la convivencia en sociedad durante los momentos de juego, da paso a hilar experiencias propias de cada uno de los sujetos mientras se comprende las visiones e ideas de mundo del otro y otros.

De manera que, la interacción escolar y el juego virtual pueden verse y aprovecharse como una forma de conocer, compartir, dialogar entre estudiantes-estudiantes, maestros-estudiantes acerca de las emociones, la vida cotidiana, los conocimientos previos entre otros, que permitan comunicaciones más horizontales considerando, además, que los juegos poseen múltiples variedades como una manera de “escapar de la realidad” o proponerse transformarla y tener momentos de diversión mientras a su vez se aprende y se valora ese aprendizaje en relación a la cotidianidad incluso en espacios escolares.

Es entonces el juego visto como posibilitador del reconocimiento de aspectos contextuales, sociales, culturales y emocionales que no suelen ser conversados en el aula en relación con los juegos y podrían tener inmersas conversaciones que revelen significados y sentidos relacionados con nuestra realidad y cultura, en lugar de solo indagar en sujetos o teorías de adultos, serían esas voces de los niños y niñas quienes revelen formas de convivir en sociedad y construir conocimiento colectivo y con empatía.

REFERENCIAS

- Aguirre, A. (1995) Etnografía metodología cualitativa en la investigación sociocultural. Marcombo.
- Álvarez Álvarez, C. (2008). La etnografía como modelo de investigación en educación.
- Arroyo, J. C. M. (2004). El aprendizaje escolar y la metáfora de la “construcción”. Revista Iberoamericana de Educación, 34(3), 1-7.
- Avila, R. (2004). La Observación, una Palabra para Desbaratar y Re-Significar: Hacia una epistemología de la observación. Cinta de Moebio. Revista de Epistemología de Ciencias Sociales, (21). Universidad pedagógica nacional.
- Bonilla, E & Rodríguez, P. (1994) Más allá del dilema de los métodos. Universidad de los Andes, grupo editorial norma.
- Castro, A. V. (2007). Un sistema para el análisis de la interacción en el aula. Revista Iberoamericana de Educación, 42(3), 1-12.
- Coll, C. (1984). Estructura grupal, interacción entre alumnos y aprendizaje escolar. Infancia y aprendizaje, 7(27-28), 119-138.
- Cortizo, et al. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos.
- De Educación, C. G. (2008). Lineamientos curriculares para la educación inicial. Gobierno de Entre Ríos, Argentina.
- Decreto legislativo 660 del 13 de mayo de 2020. Por el cual se dictan medidas relacionadas con el calendario académico para la prestación del servicio educativo, en el marco del Estado de Emergencia Económica, Social y Ecológica. Ministerio de educación nacional. República de Colombia. 2020

- Delgado de Colmenares, F. (2008). Retos actuales de la investigación educativa. *Actualidades investigativas en educación*, 8(3), 1-18.
- Forman, E. A., & Cazden, C. B. (1984). Perspectivas vygotskianas en la educación: el valor cognitivo de la interacción entre iguales. *Infancia y aprendizaje*, 7(27-28), 139-157.
- Freire, P. (1994). Educación y participación comunitaria. Obra de Paulo Freire; Série Artigos.
- Freire, P. (s.f). *Pedagogía del Oprimido*.
- Hine, C. (2004) *Etnografía virtual*. Colección nuevas tecnologías y sociedad.
- Ibáñez, N. (2010). El contexto interaccional y la diversidad en la escuela. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 36(1), 275-286.
- Íñiguez Rueda, L. (1999). *Investigación y evaluación cualitativa: bases teóricas y conceptuales*.
- Jaimes Delgadillo, A. J. (2019). El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).
- Liebel, M., & Saadi, I. (2012). La participación infantil ante el desafío de la diversidad cultural. *Desacatos*, (39), 123-140
- López, I. (2010). El Juego en la Educación Infantil y Primaria. *Revista Autodidacta*, p. 2-6.
- Margulis, L. (2007). El Aspecto Lúdico del e-Learning: El juego en entornos virtuales de aprendizaje. *RIDU*, 3(1), 4.
- Mauss, M. (1974) *Introducción a la etnografía*. Madrid, Istmo.
- Medina, R. M., & Jaramillo-Valverde, L. (2020). El COVID-19: Cuarentena y su Impacto Psicológico en la población.
- Melo-Solarte, D. S., & Díaz, P. A. (2018). El aprendizaje afectivo y la gamificación en escenarios de educación virtual. *Información tecnológica*, 29(3), 237-248.
- Méndez, J. A. S., Rivas, M. S., & Aristizabal, B. R. (2014). El tejido de interacción escolar como

- potenciador de la gestión directiva en la política de inclusión. *Plumilla Educativa*, 14(2), 274-294.
- Mesías (1994). *La investigación cualitativa*. Universidad central de Venezuela
- Morales, et al. (2015). Percepciones acerca de la integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la universidad. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 46, 103-117.
- Ospina Medina, M. D. P. (2015). El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar.
- Pozo, J. I. (1989). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Ediciones Morata.
- Rockwell, E. (2006). Resistencia en el aula: entre el fracaso y la indignación. *Educação em Revista*, (44), 13-39.
- Román, D. & Pérez, C. (1999). *Interacción en el aula: de lo cognitivo a lo afectivo*. Ediciones Universidad de Salamanca, Aula 11, pp. 205 - 216. Universidad de Salamanca.
- Tonucci, F. (2009). Ciudades a escala humana: la ciudad de los niños Cities at human scale. *Children's city. Revista de Educación (special issue)*, 147-168.
- Vera, M. D. M. S., Sánchez, J. L. S., & Espinosa, M. P. P. (2013). Análisis comparativo de las interacciones presenciales y virtuales de los estudiantes de Enseñanza Secundaria Obligatoria. *Educación XX1*, 16(1).
- Von Glasersfeld, E. (2005). Introducción al constructivismo radical. En *La realidad inventada, Paul Watzlawick y otros*: 20-37. Barcelona. Gedisa

TABLAS

Tabla 1

Estudios Académicos que Fundamentaron Nuestro Proyecto expuestos en el capítulo IV: Estado del arte

Título	Autor	Universidad	Año
El aprendizaje escolar y la metáfora de la “construcción”	Juan Carlos Miranda Arroyo	Universidad pedagógica nacional, México	2004
Resistencia en el aula: entre el fracaso y la indignación	Elsie Rockwell	Universidad Federal de Minas Gerais, Brasil	2006
Retos actuales de la Investigación Educativa	Flor Delgado de Colmenares	Universidad de Costa Rica	2008

Estructura grupal, interacción entre alumnos y aprendizaje escolar	Cesar Coll	Universidad de Barcelona	2014
El tejido de interacción escolar como potenciador de la gestión directa en la política de inclusión	Mendez, et al.	Universidad de Manizales	2014
Un sistema para el análisis de la interacción en el aula	Antonio Castro	Universidad de los Andes, Venezuela	2007
El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar	Maria del Pilar Ospina Medina	Universidad del Tolima	2015

El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes	Alix Johanna Jaimes Delgadillo	Corporación Universitaria Minuto de Dios	2019
---	-----------------------------------	--	------

Análisis comparativo de las interacciones presenciales y virtuales de los estudiantes de enseñanza secundaria obligatoria	Vera, et al.	Universidad de Murcia	2013
--	--------------	--------------------------	------
