

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS



MODALIDAD DE TITULACIÓN:

ANÁLISIS DE CASO

TÍTULO:

REPRESENTACIONES SOCIALES SOBRE LA AMISTAD Y EL JUEGO EN ESCOLARES
MATRICULADOS EN MODALIDAD VIRTUAL EN LA ESCUELA RAFAEL MARÍA ARIZAGA.



NOMBRE DEL ESTUDIANTE(S):

Herrera Mora Giovanna Giselle

Toala Oviedo Joselyng Katherine

NOMBRE DEL TUTOR/A:

Lic. Lianet Alonso Jiménez, Dra.

GUAYAQUIL, SEPTIEMBRE, 2021

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo explorar las representaciones sociales sobre la amistad y el juego en escolares matriculados en la modalidad virtual en la Escuela Rafael María Arizaga. Se emplea la metodología cualitativa y el análisis de casos, tomando como muestra a seis estudiantes del séptimo año de educación básica, a quienes se le aplicaron las siguientes técnicas: dibujo libre, composición y entrevista semiestructurada. Se concluye que las representaciones sociales sobre el juego y la amistad están en proceso de construcción, se evidencian variedades tipológicas, por un lado, el tipo hegemónica predomina respecto a la amistad, por otro lado, existe un predominio en la dimensión actitud positiva a ambas variables, y cumplen funciones de integración de la novedad e interpretación y construcción de la novedad. Indica que existe una apertura a juegos y amistades virtuales, y que sobre todo en la amistad se sigue prefiriendo el vínculo presencial.

Palabras claves: representaciones sociales, amistad, juego, escolares.

Abstract

The present research aims to explore the social representations about friendship and play in schoolchildren enrolled in the virtual modality at the Rafael María Arizaga School. The qualitative methodology and the analysis of cases are used, taking as a sample six students of the seventh year of basic education, to whom the following techniques were applied: free drawing, composition and semi-structured interview. It is concluded that social representations about play and friendship are in the process of construction, typological varieties are evidenced, on the one hand, the hegemonic type predominates with respect to friendship, on the other hand, there is a predominance in the dimension positive attitude to both variables, and fulfill functions of integration of the novelty and interpretation and construction of the novelty. It indicates that there is an openness to games and virtual friendships, and that, especially in friendship, the face-to-face bond is still preferred.

Keywords: social representations, friendship, play, schoolchildren.

Dedicatoria

A Dios, por ser la fortaleza que me ha ayudado a seguir pese a las adversidades. A mi incondicional madre por apoyarme en cada paso de la vida, por ser el ejemplo de perseverancia y lucha diaria. A todas las personas que he conocido durante mi vida y han dejado un aprendizaje que me ha ayudado a ser la persona con el criterio de hoy en día.

Joselyng Katherine Toala Oviedo

Agradecimiento

Le agradezco principalmente a mi madre, no solo por el esfuerzo diario, sino también por los consejos brindados y la confianza plena en mis futuros logros. A mi familia por apoyarme y confiar en que lograría grandes cosas. A mi tutora Lic. Lianet Alonso Jiménez, Dra. porque además de ser una excelente docente es un maravilloso ser humano que fue una guía fundamental en este proceso.

Joselyng Katherine Toala Oviedo

Índice

	Pág.
1. Introducción	1
2. Marco Teórico	4
2.1. La Amistad y el Juego en la Etapa Escolar	4
2.1.1 La Etapa Escolar. Una Aproximación Necesaria	4
2.2. La Modalidad Virtual	9
2.2.1. Definiciones y Características	9
2.2.2. Principales Metas, Objetivos y Metodologías de la Modalidad Virtual	11
2.3. La Amistad	12
2.3.1. Definiciones	12
2.3.2. Clasificaciones	12
2.3.3. Teorías o Modelos Sobre la Amistad	13
2.4. El Juego	15
2.4.1. Definiciones -	15
2.4.2. Clasificaciones del Juego	16
2.4.3. Teorías o Modelos Sobre el Juego	20
2. 5. Representaciones Sociales	23
2.5.1. Definiciones	23
2.5.2. Dimensiones y Funciones de la Representación Social	24
2.5.3 Teorías	25

2.5.4 Clasificaciones	26
2.6. Distinciones Conceptuales.....	27
2.7. Investigaciones Empíricas.....	28
3. Metodología	31
3.1 Selección y Definición del Caso.	31
3.2 Preguntas de Investigación:	32
3.3 Objetivo General:	33
3.4 Objetivos Específicos:	33
3.5. Tipo de Investigación y Alcance o Diseño.....	33
3.6. Constructos del Estudio.....	34
3.7 Fuentes de Datos.....	34
3.8 Consideraciones Éticas	38
4. Descripción Del Caso	38
5. Resultados	41
5.1. Resultado del Dibujo “El Juego”:	42
5.2. Resultado del Dibujo “La Amistad”	43
5.3. Resultados de la Composición “El Juego”	44
5.4. Resultados de la Composición “Amistad”	46
5.6. Análisis de entrevista semiestructurada sobre el juego:	48
5.7. Análisis de entrevista semiestructurada sobre la amistad.....	51
5.8. Análisis global de resultados.	53
6. Discusión	56

7. Conclusiones	59
8. Recomendaciones	60
9. Referencias	61
10. Anexos	67

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1: <i>Tipos de Juegos cognitivos</i>	19
Tabla 2: <i>Constructos de Estudio</i>	34
Tabla 3: <i>Resultados de tipo de representaciones sociales sobre el juego (Dibujo)</i>	42
Tabla 4: <i>Resultados de los tipos de representaciones sociales sobre la amistad (Dibujo)</i>	43
Tabla 5: <i>Resultados sobre las dimensiones de las representaciones sociales del juego (composición)</i>	45
Tabla 6: <i>Resultados sobre las dimensiones de las representaciones sociales de la amistad (composición)</i>	47
Tabla 7: <i>Resultados de las funciones de las representaciones sociales sobre el juego (Entrevista)</i>	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 8: <i>Resultados de las funciones de las representaciones sociales sobre la amistad (Entrevista)</i>	51

1. Introducción

Debido a los efectos de la pandemia por el COVID-19 y la inevitable transición de los sistemas educativos tradicionales a la modalidad virtual, si bien se intentado mantener cierta continuidad en el aprendizaje y el bienestar de los niños y adolescentes, también se han incrementado las probabilidades de que la brecha educativa en la región latinoamericana se acentúe. Uno de los sectores más afectados ha sido la educación de preprimaria, básica y secundaria lo que se refleja en la gran cantidad de instituciones educativas sin estudiantes, en conjunto con el impacto económico y en la salud de la población tiene implicaciones en el presente y en el futuro de los niños, principalmente en aquellos que viven en hogares más vulnerables.

El tema de las representaciones sociales ha sido ampliamente abordado, encontrándose dentro de los principales referentes los trabajos de Moscovici (1979) y Jodelet (1986). Específicamente, sobre el juego, los referentes más cercanos se encuentran en los estudios de Gallardo y Vásquez (2018), Crawford (1982), Secada (2017). Y sobre la amistad destacan los aportes de Greco (2019), Rubín, Bukowski y Parker (2017), Papalia, Wendkos y Duskin (2012). En las investigaciones empíricas similares al tema de este Trabajo de Titulación se encuentran en las propuestas de Zambrano, Vidalez y Villagra (2019), Pairumani (2018), Hernández (2020) y Jiménez y Meneses (2015).

De lo antes mencionado se desprende que, si bien es cierto las variables del juego y la amistad han sido abordadas desde distintas investigaciones empíricas, lo mismo en cuanto a las representaciones sociales, son pocas las aportaciones que integren las representaciones sociales sobre la amistad y el juego en escolares matriculados en modalidad virtual. La novedad científica de la investigación queda establecida a través de ejercicio de exploración del proceso de construcción de estas representaciones desde la teoría del desarrollo, la teoría de las representaciones sociales y la teoría del aprendizaje para interpretar el caso.

De este modo, el trabajo que se presenta contribuye al dominio “Cultura, Subjetividad y Participación Ciudadana”, y tributa a la línea “Psicología Educativa, Inclusión y Atención a la

Diversidad” y sublínea “Aprendizaje en contextos sociales”, de la Facultad de Ciencias Psicológicas de la Universidad de Guayaquil.

Argumentando lo anterior, es necesario indicar que, dentro de la situación problemática, en la región costa del Ecuador, específicamente en la Unidad Educativa “Rafael María Arizaga”, desde el 2020 los niños de sexto y actualmente séptimo grado recibían la ficha metodológica través de la aplicación de mensajería WhatsApp de sus padres. Una vez regularizado el acceso a los dispositivos necesarios se introdujeron herramientas como vídeos explicativos por parte de los maestros. Por otro lado, la falta de conectividad y las limitaciones tecnológicas no permitían la interacción con los compañeros y maestros siquiera de forma virtual, lo que representó una nueva limitante en el establecimiento de vínculos de amistad y juegos que ya estaban afectados por las restricciones impuestas por el Estado y las medidas para evitar el contagio.

En el transcurso de los meses surgió una preocupación de los padres por las limitaciones de las interacciones entre los niños/jóvenes. Los estudiantes experimentaban aburrimiento y tuvieron que cambiar la forma de entretenimiento y comunicación con las amistades, por lo que se planteó el siguiente problema ¿Cuáles son las representaciones sociales sobre la amistad y el juego en escolares matriculados en modalidad virtual en la escuela Rafael María Arizaga? El objetivo fue explorar las representaciones sociales sobre la amistad y el juego en escolares matriculados en la modalidad virtual en la escuela Rafael María Arizaga.

Para responder el problema y las preguntas de investigación se utilizó una metodología cualitativa, específicamente el análisis de casos, tomando como muestra a 6 estudiantes de 7mo año de educación básica, recogiendo datos importantes mediante el dibujo libre, la composición y entrevista semiestructurada.

La presente investigación está compuesta de: el primer capítulo, el Marco teórico que busca definir las principales variables como las representaciones sociales, la amistad y el juego, además de describir las diferentes teorías de la amistad y el juego e identificar los tipos, las dimensiones y funciones de las representaciones sociales. El segundo capítulo corresponde a Metodología, el

procedimiento llevado a cabo para ejecutar el presente análisis de caso fue el enfoque cualitativo, considerándose factores tanto metodológicos como epistemológicos que forman parte del presente trabajo investigativo.

Ya en el tercer capítulo, se describen los casos con las condiciones y la situación actual del entorno familiar. Se detallan los datos obtenidos al realizar el procedimiento de análisis por técnicas. Se identificaron los tipos, las dimensiones y las funciones de las representaciones sociales sobre la amistad y el juego que predominan en los escolares que están cursando el séptimo año de educación básica en la modalidad virtual. Se presentan resultados integradores y su correspondiente discusión. Adicionalmente, se plantearon conclusiones y recomendaciones

Para concluir, el estudio de las “Representaciones sociales sobre la amistad y el juego en escolares matriculados en modalidad virtual en la escuela Rafael María Arizaga”, está enfocado al ámbito educativo, donde se exploraron los tipos, dimensiones y funciones de las representaciones sociales sobre la amistad y el juego en la etapa escolar. Sirve además para cumplir un requisito de titulación en pos de la obtención del título de Psicólogas.

1. Marco Teórico

2.1. La Amistad y el Juego en la Etapa Escolar

2.1.1 La Etapa Escolar. Una Aproximación Necesaria

La etapa escolar dentro del desarrollo humano ha sido abordada por diferentes autores, entre los que destacan: Papalia, Feldman, y Martorrel (2012), Ruiz (2017), Calero y Díaz (2017). Como tendencia, dentro de las periodizaciones del desarrollo, la etapa escolar, se ha extendido desde los 6 hasta los 12 años (Pizzo, 2018). Durante los primeros años de vida se han sentado las bases del desarrollo motor, cognitivo y psicosocial, y sobre ello tiene lugar el desarrollo durante la etapa escolar.

Desde la perspectiva del desarrollo humano, Papalia, et al., (2012) mencionaron que los primeros años de vida son un periodo crítico donde “existe una predisposición inherente del sistema nervioso para adquirir conocimiento” (p. 43). Dicho conocimiento se encuentra supeditado a factores externos e internos que reciben influencia de las dimensiones biológicas, psicológicas, culturales y sociales, mismas que integran las cualidades necesarias para enfrentarse el contexto educativo.

Al abordar el desarrollo humano desde el punto de vista psicológico son dos los enfoques que pretenden abordar las teorías del desarrollo particularizando en las transformaciones cognitivas y biológicas como un proceso continuo u organizado por etapas (Morales, 2018, p.3). Cáceres y Munévar (2019) refirieron que las teorías del desarrollo humano como proceso continuo son abordadas desde múltiples enfoques “psicodinámica del aprendizaje, cognoscitiva, contextual y evolucionista” (p.12), mientras que Gallardo (2018) consideró que es un proceso continuo que va desde “periodo prenatal, primera infancia, niñez temprana o preescolar, niñez intermedia o escolar y tardía, adolescencia, juventud, madurez, vejez” (p.37).

A nivel físico, la etapa escolar presupone una serie de cambios donde tal como lo mencionaron Stone y Church (1995) “el crecimiento y maduración física estimula la estructuración psíquica e intelectual” (p. 311), provocando un despliegue exponencial de las estructuras del sistema nervioso central que influirá consecuentemente en las funciones motrices, sensorio-perceptivas y el

lenguaje. Por su parte, Praderas, Campos, Sepulveda, y Puentes (2017) indicaron que “la actividad física en la población escolar es un aspecto que más preocupación merece puesto que incide a nivel cognitivo” (p. 3), con lo cual comparte la visión del nexo de lo motriz y lo cognitivo, aunque focaliza factores externos como la actividad en su determinación.

Consecuentemente, el desarrollo motor tiene relación con el refinamiento y perfeccionamiento motriz, en tanto que el movimiento humano es susceptible a estimulación sobre todo si se realiza en ambientes familiares o escolares. Si bien, el ritmo de crecimiento, en esta etapa, sobre todo entre los 6 años disminuye y los rasgos fisonómicos producen cambios notables, una constante habitual es el interés por otras aficiones que presuponga actividad física.

Papalia, et al., (2007) afirmaron que el “desarrollo de las áreas sensoriales de la corteza cerebral y las conexiones adicionales entre el cerebelo y la corteza cerebral, se suman a una mayor capacidad pulmonar, muscular y esquelética, esto se ve reflejado en las habilidades motoras y motrices” (p.37). Si se parte del postulado que en la niñez temprana se refinan las actividades motrices, los logros se ven reflejados en la locomoción relacionado con actividades como; caminar, correr y saltar, así también, se desarrollan las capacidades de manipulación que permiten coger, lanzar y golpear y aquellas que se relacionan con la estabilidad permitiendo un mayor control del cuerpo.

Tiene mucho sentido entonces, lo mencionado por Garofano, et al., (2017) para quienes el desarrollo motor en los primeros años del desarrollo consiste en una “adquisición progresiva y continuada de habilidades” (p. 108), siendo la infancia y, particularmente, el contexto educativo donde se perfecciona la elaboración, el dominio y el gobierno del cuerpo alcanzando, incluso, a dimensiones de tipo cultural.

Respecto al mencionado proceso de adquisición de habilidades, dos precisiones pueden realizarse. La primera, el conocimiento y el aprendizaje se estructuran en las bases de la experiencia, y hasta los seis años el modelo educativo debe ser estrictamente psicomotriz. La segunda, desde los estudios de la psicomotricidad, es posible identificar habilidades vinculadas a la motricidad tanto fina

como gruesa, siendo la motricidad gruesa la que atiende a los movimientos complejos como correr y saltar, mientras que, por el contrario, la fina presupone una interacción óculo- manual, que implica la coordinación de músculos específicos (Mendoza, 2017, p. 9).

En el contexto antes mencionado la motricidad gruesa es básica desde que inicia la vida para la obtención de destrezas, vivencias y conocimientos elementales, para lo cual interactúan los receptores sensoriales y los propioceptivos, determinando el comportamiento motor de los niños en función de su nivel de desarrollo (Mocha, et al., 2018, p. 7). Tal como lo mencionó Osorio, et al., (2019) “tanto influencia educativa, como la del hogar potencia el desarrollo motriz en los menores siendo en la etapa escolar donde se perfeccionan” (p.7).

Al respecto de la motricidad fina, Cabrera y Dupeyrón (2019) mencionaron que “durante la etapa escolar se perfecciona la acción prensil permitiéndoles el movimiento de la mano y los dedos de manera más precisa” (p.5). Para así lograr capacidades como: recortar, rasgar, doblar, plisar, pegar, trozar, trazar, dibujar, y colorear, entre otras.

Por otra parte, en cuanto al desarrollo cognitivo, el escolar atraviesa un proceso evolutivo de las capacidades mentales vinculadas a la percepción, la memoria, la atención, el pensamiento y el lenguaje. Según Ríos y Cardona (2019): “En la etapa escolar se sientan los pilares básicos para afrontar los desafíos intelectuales y sociales, es decir, que dicha etapa supone un proceso de introspección y reflexión en el camino del autoconocimiento y desarrollo de las potencialidades individuales”. (p.53).

Desde el enfoque del modelo de desarrollo cognoscitivo de Piaget (1955) “los niños no adquieren conocimiento de los hechos o las sensaciones, sino que más bien el conocimiento procede de la acción motora” (p. 254). Es decir que el conocimiento procede de la acción de la experiencia, generando estructuras cognitivas en función del desarrollo motor.

Dentro del mismo enfoque, Papalia, et al., (2012) mencionaron que, dentro de la etapa de operaciones concretas los niños van a tener una mejor comprensión de los conceptos espaciales,

causalidad, categorización, así como también de los tipos de razonamiento tanto inductivo como deductivo, de la misma manera tendrán una mejor comprensión de la conservación y el número. Adicionalmente, los mismos autores indicaron que el razonamiento inductivo que va de lo particular a lo general, predomina en los niños permitiéndoles generar habilidades para resolver problemas de conservación y no tienen la necesidad de pesar o medir objetos para llegar a la solución del problema (p. 292).

Tal como lo refirió Berger (2007):

el desarrollo a nivel cognitivo en la niñez temprana, si bien, es libre e imaginativo, presupone un empleo constante de la percepción del entorno, desarrollo de la memoria y el pensamiento, siendo el lenguaje una habilidad que permite pensar en forma analítica en cuya medida la aparición del lenguaje es un indicativo del razonamiento (p.125).

Y, por último, respecto al desarrollo psicosocial, el contexto escolar constituye la fuente más primaria de interacción con su medio, siendo la escuela, el entorno social y la familia donde se estructuran sistemas de valores y el apego afectivo con sus congéneres. Erikson, afirmó que entre los 6 y 11 años de edad el infante va creando su propia percepción del yo, lo que permite tener un autoconcepto propio lo cual es fundamento de la personalidad (Erickson, 1994, p. 125).

Al respecto de la personalidad, "El desarrollo ocurre como resultado de las propias contradicciones que aparecen en la personalidad, en las cuales lo externo no representa más que un momento constitutivo de la configuración en desarrollo". (Jiménez, 2008, p. 32)

Del desarrollo del yo como sujeto activo en la existencia nace la socialización particularmente con el grupo de pares, adquiriendo relevancia hasta establecer vínculos de amistad. Estos vínculos de amistad tomaran gran importancia en el desarrollo del infante ya que "la interacción del niño con su medio social determina una influencia significativa para sus logros" (Romero, et al., 2018, p. 206).

El juego es parte de la amistad, como lo mencionaron Caceres, et al., (2018) el proceso del juego puede “desarrollarse desde que los niños son muy pequeños y comienzan sus primeras interacciones sociales”(p. 182). Es decir que los niños de edad escolar pueden generar una amistad, por medio de los juegos, que en un inicio no son planeados si no más bien de manera espontánea.

Dicho lo anterior, el juego que se distingue por la flexibilidad y la multiplicidad de dimensiones de acuerdo a la cultura donde se desenvuelve, posibilita la demostración de afecto, y es beneficioso para las interacciones con los pares, favoreciendo adicionalmente la expresión de la creatividad y la fantasía (Caceres, et al., p. 185). Es decir, la amistad y el juego tienen cierta correlación, ya que el juego tiene características que podrían fortalecer una amistad o las interacciones sociales.

En cuanto al tema de las representaciones sociales en la edad escolar, desde el punto de vista de la psicopedagogía, en esta edad los niños pueden identificar los presupuestos esenciales de la interacción social a medida que interactúan con el medio ambiente, donde la representación social constituye intrínsecamente una de las modalidades del conocimiento para la elaboración de comportamientos comunicativos entre individuos (Messi, et al., 2016).

Con lo hasta aquí mencionado la etapa escolar dentro del desarrollo humano se caracteriza por sentar las bases del desarrollo motor, cognitivo y psicosocial, a través de un proceso constante y organizado por etapas, que a nivel motor en la etapa escolar se refina y perfecciona alcanzando un mayor dominio y gobierno del cuerpo. A nivel de la motricidad gruesa interactúan los receptores sensoriales y los propioceptivos, determinando el comportamiento motor de los niños en función de su nivel de desarrollo, mientras que a nivel de motricidad fina se observa en la etapa escolar una interacción óculo- manual, que implica la coordinación de músculos específicos.

La adquisición de habilidades cognitivas en los escolares integra en función de las experiencias educativas un desarrollo de la memoria y el pensamiento, siendo el lenguaje una habilidad que permite pensar en forma analítica. Y a nivel psicosocial, el contexto escolar constituye la fuente más

esencial de interacción con su medio, siendo la escuela, el entorno social y la familia donde se estructuran sistemas de valores y el apego afectivo con sus congéneres.

2.2. La Modalidad Virtual

2.2.1. Definiciones y Características

La modalidad virtual ha sido definida como un “método de enseñanza que utiliza dispositivos y plataformas tecnológicas para estructurar un proceso de aprendizaje de manera remota eliminando las barreras de distancia y tiempo” (Expósito y Marsollier, 2020).

Si bien es cierto, dicha modalidad de educación se ha dinamizado y popularizado en los últimos 5 años (Juca, 2016), ha existido una mayor prevalencia de la misma en programas educativos secundarios, universitarios y de posgrado (Arieto, 2017). Frente a la actual crisis sanitaria que atraviesa el mundo por el advenimiento de la pandemia covid-19, se ha vuelto este sistema de enseñanza una necesidad inexorable, aplicada incluso en la educación básica y preescolar (Aguirre, 2021, p.8).

Sirva de ejemplo, que “el 94% de los estudiantes a nivel mundial se han visto afectados por la virtualidad en la educación, en tanto que ha supuesto un desafío sin precedentes trabajar en entornos virtuales tanto para estudiantes como al mismo personal docente” (UNESCO , 2020, p.4).

En este orden de ideas cabe mencionar que si bien es cierto la modalidad virtual supone una estrategia innovadora de enseñanza, el cambio abrupto entre la modalidad presencial y virtual admite una limitación relacionada con los contextos socioeconómicos y culturales. En tanto que la incorporación de tecnologías de la información en el ámbito educativo no se encuentra al alcance de todos (Rueda, et al., 2017, p.5).

La modalidad virtual se ha constituido hoy en día en un proceso al cual la comunidad estudiantil y docente, debió adaptarse. Como mencionó Cali (2020) ya que el docente es el facilitador del conocimiento, este tiene la necesidad de actualizarse y capacitarse en la tecnología para así poder utilizar las herramientas y aplicaciones adecuadas en la enseñanza virtual. Por otro lado, los

estudiantes suelen tener dificultades al momento de adaptarse con las plataformas que los docentes deciden utilizar para impartir las clases, y ello da como resultado que el estudiante no entienda lo que el docente desee impartir (p. 22).

De una u otra manera la utilización de medios digitales flexibilizó el proceso educativo lo cual, acompañado de herramientas interactivas produjo una retroalimentación teórica y práctica de los constructos teóricos abordados en clase. Tal como lo mencionó García (2017) “la modalidad virtual supone un modelo tridimensional en el que el profesor actúa como un facilitador de medios y recursos tecnológicos para que el estudiante se constituya por sí mismo en un gestor del proceso de aprendizaje” (p.13).

Por otro lado, las características de la propuesta educativa de la modalidad virtual, según Fianolh (2017) han sido:

Apertura. – La amplia oferta educativa y la flexibilización de horarios permite que la educación no se concentre en espacios geográficos, sino que permita el acceso a un mayor número de personas a entornos virtuales participativos.

Flexibilidad. – En cuanto a la flexibilidad es importante mencionar que el estudiante puede acceder a horarios flexibles, acceder a los contenidos, recibir clases en horarios flexibles.

Adicionalmente, Ibañez (2017), agregó como otra característica la Eficacia, explicando que resulta trascendental la eficacia en el medio de la educación a distancia debido a que la educación a distancia abarca población que difícilmente puede ser atendida por el sistema educativo, bien porque sea la única posibilidad de que se dispone, bien porque puede elegirse como una vía alternativa.

Particularmente, al momento de asumir la modalidad virtual como alternativa para la educación infantil, se han considerado las mismas características antes expuestas.

2.2.2. Principales Metas, Objetivos y Metodologías de la Modalidad Virtual

Las metas de la modalidad virtual consisten en derribar las barreras de espacio y tiempo convencionales, integrando al estudiante en el uso de las tecnologías de la información a fin de lograr de esta manera un desarrollo integral de sus potencialidades por intermedio de modelos de enseñanza que particularizan la educación en elementos de independencia y autorregulación para generar condiciones y conocimientos trascendentales en el futuro de los estudiantes. (Mahecha, 2020, p.13)

Los objetivos del aprendizaje en cuanto al sistema de la modalidad virtual gira en torno a incidir en el uso responsable de las tecnologías, información y comunicación motivando a los estudiantes a profundizar sobre los conocimientos adquiridos en el aula de clases, así también la motivación de este método de enseñanza radica en establecer un modelo novedoso de gestión educativa que se centra específicamente en el aprendizaje del alumno fomentando la independencia en el estudio (Guillen, 2020,p.21).

La metodología usada por parte de quienes imparten la modalidad virtual se basa en la utilización de diferentes medios de aprendizaje que faciliten procesos de autoaprendizaje y proporcionen información suficiente al estudiante, los mismos que deben ser innovadores, facilitando el intercambio de ideas a más de ello de contener un gran volumen de motivación, esta modalidad usa una metodología de carácter permanente cuyo centro es el estudiante exigiendo un nuevo paradigma pedagógico el mismo que debe ser autónomo (Morales, 2017, p.27).

Particularmente, los procesos de autoaprendizaje y el carácter autónomo que se requieren dentro de la educación virtual suponen un reto cuando de educación infantil se trata. Al respecto, el Ministerio de Educación del Ecuador (2021) refirió que el objetivo de la modalidad virtual en la etapa escolar consiste en dar continuidad al sistema educativo, cuya meta es reducir los índices de abandono escolar, ajustando el modelo educativo a la pedagogía y didáctica frente a la emergencia sanitaria, a través de un acompañamiento sincrónico y asincrónico, utilizando el juego para el desarrollo de

habilidades de lectoescritura y desarrollo de pensamiento como medida didáctica respetando los protocolos de autocuidado (p. 27).

Súarez (2016) indicó con respecto a las diferencias entre la modalidad virtual y presencial como primera medida es menester mencionar que en lo que respecta a las clases presenciales el docente actúa exclusivamente como una fuente de consulta, mientras que en entornos virtuales los participantes se enriquecen por diferentes fuentes de conocimiento que integran las tecnologías de la información y comunicación así también permite construir un conocimiento colectivo (p. 10)

Por otro lado, en cuanto a la acción participante en la modalidad virtual el papel del estudiante es más activo en tanto que los mismos tienen la posibilidad de convertirse en un hacedores autónomos y activo de su propio conocimiento cuyo ritmo no se encuentra delimitado por las variables de espacio y tiempo (Súarez, 2016, p.14).

2.3. La Amistad

2.3.1. Definiciones

Greco (2019) propuso una aproximación conceptual al término amistad refiriendo que “La amistad es un vínculo compartido con implicaciones socioemocionales que inciden en el funcionamiento afectivo y cognitivo” (p.6). Para Rubín, et al., (2017), en cambio, la amistad fue entendida “Cómo lazos afectivos desarrollados en el contexto del compañerismo con una historia compartida y afecto mutuo” (p.30). De lo hasta aquí mencionado es posible deducir que la amistad constituye una relación de hermandad que se elige en función de compartir cualidades y empatía recíproca cuyos lazos son extensibles en la medida en que propician el desarrollo socioemocional.

2.3.2. Clasificaciones

Según Papalia, et al., (2012), “Las amistades aumentan en la medida en la que la gente se desarrolla siendo durante los tres años de edad donde los niños empiezan a tener amigos surgiendo la socialización entre grupos de pares”(p.394). Por intermedio de la amistad se produce una interacción social entre congéneres eventuales de juego, siendo de esta manera cómo los niños

aprenden a socializar con los demás, así también aprenden, a resolver problemas de tipo afectivo y les permite retroalimentarse de comportamientos conductuales, adquiriendo valores morales y normas de roles de género.

Al respecto, Aristóteles 348 A.C (como se citó en Gómez, 2020, p.13) refirió que una clasificación de la amistad que incluyó:

Amistad por interés. - La conexión se suscita por la potencial conveniencia que el acercamiento arroja. Independientemente de que se consume un beneficio, el interés realiza un llamado a la unión; incluso, puede no consumarse la recompensa esperada, ya que es la expectativa la base de una proximidad.

Por placer. El goce es el sustento de la relación. Quizá sea el tipo más representativo, pues los momentos de gratificación en la amistad suelen ser un sello de unión y del propio sentido.

Por utilidad. Se concretan ciertas funciones en la relación. El lazo no es algo fijo, acarrea beneficios operativos de diversos alcances, entre la supervivencia y el desarrollo.

En la etapa escolar predomina la amistad por placer en virtud de que las relaciones de hermandad se coligen con la necesidad de vínculo afectivo. En la niñez se produce un notable cambio en la red social de los individuos, pasando del apego afectivo de los padres a la integración de vínculo social, con el aumento de las interacciones con el grupo de pares y los posibles contextos en los cuales se comparten momentos y actividades. De forma específica, la escuela sigue siendo un lugar preponderante en el cual desarrollar un vínculo de amistad.

2.3.3. Teorías o Modelos Sobre la Amistad

La amistad ha sido abordada desde diferentes perspectivas. Unas han enfatizado el apego, otras los aspectos cognitivos o de la mente presentes en ella, como se aborda a continuación.

Teoría del Apego

Desde la teoría del apego desarrollada por Bowlby, el cuidador está presto para la atención de las necesidades del bebé, y con el pasar del tiempo se desarrollará el vínculo de apego. Como lo mencionó Molina (2015), el apego sano es importante en el desenvolvimiento de la vida cotidiana en los años posteriores, ya que gracias al mismo, los sujetos pueden lograr soluciones estratégicas y tener equilibrio en las acciones, existe la autoconfianza y son abiertos y estables en sus relaciones (p.35).

La teoría del apego integra fundamentos de las teorías cognitivas y evolucionistas para explicar las experiencias afectivas relacionadas con el apego que se desarrollan durante la infancia, mismas que influyen en la calidad de las relaciones que afectarán a los individuos a lo largo del desarrollo humano. Según el modelo operante, la amistad permite asumir con éxito las relaciones interpersonales, existiendo un ciclo de etapas en las cuales influye la relación con los padres, con los amigos y, a su vez, en la edad adulta con las relaciones de pareja (Bowlby, 1973, p.120).

La teoría del apego sugirió la existencia de cuatro sistemas de conductas relacionados entre sí, el sistema de conductas de apego, el sistema de exploración, el sistema de miedo a los extraños y el sistema afiliativo. En este último, se establecen relaciones de amistad en la medida del interés que muestran los individuos por mantener proximidad e interactuar con otros sujetos, incluso con aquellos con quienes no se han establecido vínculos afectivos.

Teoría Cognitiva

Selman (1980) desde de la teoría cognitiva de la amistad refirió que se desarrolla a lo largo de cuatro etapas superpuestas. En el nivel 0, egocéntrica, que va desde los 3 a los 5 años, la amistad consiste en un egocentrismo indiferenciado. En el nivel 1 o adopción subjetiva, que va desde los 6 a los 7 años, se caracteriza por la capacidad del niño de articular su propia perspectiva subjetiva. En el "Yo" o nivel 2, se desarrolla la capacidad del niño para reflexionar de manera simultánea sobre su propia persona y los demás. En el "yo y tu" o nivel 3, que fluctúa entre los 12 y los 14 años se caracteriza por la capacidad de los adolescentes para entender lo que quieren para sí mismos y para sus congéneres con el fin de anticipar lo que será mejor para una relación de amistad (p. 226).

Halló además que: “la mayoría de los niños/as en edad escolar se encuentra en la etapa “Yo” o nivel 2, caracterizada por una amistad recíproca basada en intereses propios, la amistad en esta etapa se determina por la cooperación y la ayuda recíproca” (Selman, 1980, p.83). Esta experiencia de amistad tiene incidencia en el fuero cognitivo en la medida que cobra valor el pensamiento lógico formal y abstracto.

Teoría de la Mente

El psiquiatra Sullivan (1953) fue uno de los pioneros al desarrollar una teoría de la amistad desde el punto de vista la mente. En su teoría respecto de las relaciones interpersonales planteó que, desde la infancia hasta la adolescencia, los compañeros de juego más próximos al vínculo familiar y educativo, suponen una de las primeras experiencias respecto de las relaciones colaborativas que involucran amistad, el autor refiere que los niños en etapa escolar comprenden la amistad y las relaciones interpersonales desde una visión recíproca de apoyo mutuo cuya cercanía ofrece la oportunidad de reflejar la apreciación y valoración que los amigos hacen de uno mismo y cuán valioso es uno para los amigos (p. 126).

Dellagiulia, et al., (2015) desarrollaron una aportación más contemporánea respecto de la teoría de la amistad en base a los postulados Buhrmester y Furman afirmaron que “las relaciones interpersonales se afianzan con los vínculos de amistad, incidiendo positivamente en la calidad de vida de quienes establecen vínculos estrechos de amistad” (p.17).

2.4. El Juego

2.4.1. Definiciones -

Gallardo y Vásquez (2018) explicaron que el juego puede definirse como “actividades lúdicas, recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad” (p.138). Es decir que el juego no supone una actividad exclusiva de los niños, si bien, es mayor su prevalencia durante la infancia, el juego es un proceso que se desarrolla constantemente incluso hasta la adultez. Siendo una constante en la primera infancia los juegos que buscan afecto y satisfacción, pasando a entretenimiento y juego

reglamentado, ahora bien, en la adultez lo lúdico no desaparece, sino que más bien se transforma creando lazos entre grupos de individuos en actividades tales como: cartas, ajedrez y deportes, de lo cual se deduce que el juego tiene una característica ontogénica (Cámara, 2015, p.42).

Desde otro punto de vista, Calvaro (2018) citando a Crawford (1982) definió al juego como “Una actividad voluntaria que reporta satisfacción al jugador por su carácter informal y que además favorece la formación de grupos” (p.196). Al hablar de grupos se integra el componente social e interpersonal cuyo ejercicio se realiza de manera voluntaria.

Sin embargo, de las definiciones antes mencionadas resulta interesante destacar la definición de Secada (2017) respecto que el juego “es un agente de crecimiento de los órganos, y estimula la acción del sistema nervioso” (p.17). Por lo cual se ajusta al estadio del niño en la etapa escolar donde su cualidad lúdica pasa a ser tanto entretenida como también a estimular a nivel neurocognitivo.

2.4.2. Clasificaciones del Juego

A. Juego desde la dimensión cognitivo.

El juego de tipo cognitivo es aquel que desarrolla y estimula la adquisición de aprendizajes, conocido también como juegos serios o didácticos, tiene el objetivo provocar una evolución intencionada de la esfera intelectual, manipulando las cualidades lúdicas en función de potenciar la creatividad, concentración, expresión verbal y solución de problemas, siendo esta una base motivadora de adquisición conocimientos (Martínez, 2016, p.20).

Prudencio (2018) afirmó que el enfoque cognoscitivo del juego “ha sido desarrollado en mayor medida en el campo de la enseñanza, partiendo de los enfoques psicológicos sobre la teoría del juego, particularizando en la actividad lúdica para conseguir mejores logros de la calidad en el campo educativo” (p.74).

Desde la perspectiva de Piaget (1983) “La actividad corporal en los niños constituye un mecanismo a través del cual aprenden, crean, piensan, resuelven problemas en la medida en la que

el desarrollo de la inteligencia está supeditada a la actividad motriz” (p.322). En tal sentido el juego es un medio natural de perfeccionamiento de la acción motora que contribuyen al desarrollo de los procesos cognitivos.

Bergen (2018) realizó una aportación respecto al desarrollo cognitivo basado en el juego refiriendo que “estudios de observación y experimentales demuestran que existe una intrínseca relación entre las experiencias de juego y la facultad de los niños para procesar información a partir de la percepción” (p.5). En tanto que la cognición se encuentra implícita en el juego permite desarrollar procesos psíquicos entre los que se integran la cognición, afectivos y volitivos.

Desde el punto de vista psicoanalítico Lacan, 1945 (como se citó Freud, 1915) “el juego supone una etapa intermedia entre el subconsciente y el consciente entre principio de realidad y principio de placer” (p. 60). Es decir que en cuanto al juego al encontrarse involucradas emociones un movilizador trascendental es el placer que los niños experimentan, actividad que está regulada por reglas en las que se aprenden nociones de vida.

Ahora bien, según Gavilán, et al., (2016) dichas nociones de vida no se soslayan del contexto educativo, si se parte de la prerrogativa antes mencionada respecto que el juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, la incorporación de actividades lúdicas en la etapa escolar a través de un modelo pedagógico interdisciplinar forma parte activa de los modelos curriculares (p.66). En esta misma línea argumentativa García y Alarcón (2017) afirmaron que “El juego debe estar incluido en los proyectos educativos no sólo porque los niños y niñas sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas del alumnado.” (p.7).

En el plano de desarrollo intelectual durante la etapa escolar el juego permite adquirir cualidades sensoriomotoras siendo una oportunidad de cometer errores y aciertos, contrastando en el plano lúdico los conocimientos adquiridos en el aula de clase, así también el incremento de la conducta cooperativa supone seguir reglas lo cual es resultado de madures cognitiva (García y Alarcón, 2017, p.12).

B. Juego desde la dimensión social.

Desde el plano de lo social las cualidades de integración y participación llevan a discernir que el juego es un agente socializador que no se circunscribe exclusivamente en una actividad de ocio o entretenimiento, sino que, además, es un mecanismo para la autoconciencia y la aceptación del otro (Avellaneda y Liesa, 2017, p.5). Al afirmar que la aceptación del otro constituye una actividad inherente al juego, como medio de comunicación con el medio, Quintero (2016) refirió que el juego desde la dimensión social se entiende como “El conjunto de códigos que permiten la expresión del ser humano, para comunicarse consigo mismo y con el entorno, mediante el despliegue de la creatividad, de la lúdica, del dinamismo, y del sentimiento” (p. 4).

De lo antes mencionado se desprende que el juego constituye un potencial recurso de interacción social. Al respecto Otalavará (2016) mencionó que “El juego desde su característica socializadora permite al niño autodefinirse como ser social, capaz de compartir una actividad lúdica en el marco de la tolerancia, la comprensión y el respeto de la normatividad” (p. 28). Esta dimensión social a la que se hace referencia respecto del juego transcurre en un contexto de interacción entre individuos convirtiéndolo en una función social.

Consecuentemente, el juego favorece el proceso de enculturación en la medida que incorpora práctica, creencias y costumbres de un conglomerado cultural, de esta manera se transmiten conceptos y valores de la cultura popular, siendo indispensable a fin de conservar las tradiciones de transmisión oral, posibilitando conservar la interculturalidad de las sociedades (Cervantes, et al., 2015, p.84).

En esta clasificación del juego, el infante interactúa con su medio relacionándose con sus compañeros aprendiendo a compartir espacios de cordialidad, congruencia para lograr un buen desarrollo, es de carácter socializador en la medida que permite desplegar la sensibilidad social, demostrando comportamientos conductuales acordes a los condicionamientos normativos. (Pruendio, 2018, p.122).

Kokkinaki y Vadeski (2020) establecieron que “la interacción dinámica social del juego integra lo afectivo con la imitación de conductas adquiridas en el medio” (p. 17). En este contexto la dinámica social del juego permite repetir patrones conductuales incidiendo en este contexto en crear valores de tipo cultural por la integración con el medio social.

Según Macmillan (2018) “Los juegos considerados como sociales son los juegos simbólicos, juegos de reglas, juegos cooperativos” (p.11). En lo relativo a los juegos simbólicos consisten en simular situaciones, objetos o personajes, mientras que el juego de reglas se relaciona con instrucciones previas que los jugadores deben conocer para conseguir un objetivo en particular, finalmente los juegos cooperativos requieren de un objetivo para conseguir un objetivo en común (Stern,1991, p.421).

Algunos tipos de juegos cognitivos que desarrollan capacidades intelectuales son:

Tabla 1: *Tipos de Juegos cognitivos*

Juegos de manipulación y construcción	Potencian significativamente habilidades relacionadas con la creatividad, atención y concentración.
Juegos de Experimentación	Favorecen integralmente la capacidad de descubrimiento a través de la manipulación de objetos.
Juegos de Atención y Memoria	Fomentan la concentración, memoria y retentiva a través de la observación.
Juegos Lingüísticos	Mejoran las cualidades comunicativas; expresión verbal y aumentan el vocabulario.
Juegos Imaginativos	Desarrollan la capacidad de representación y la expresión corporal.

Fuente: Macmillan (2018) **Elaborado por:** Toala Joselyng y Herrera Giovanna

Juego Afectivo

Bordoni, et al., (2018) al respecto del juego afectivo establecieron que el entonamiento afectivo del juego “es prevalente en varias etapas del desarrollo humano durante la primera infancia es cuando más repercusiones tiene, así también no es bidireccional en tanto que depende de la medida en que el adulto integre el componente emocional” (p.294).

Para Macmillan (2018) en cambio “El juego implica la integración de emociones, sentimiento y afecto siendo bidireccional en la etapa de la niñez temprana en la medida que desarrolla el autoconcepto y la autoestima” (p. 10). Los juegos que se destacan durante esta etapa son aquellos relacionados con el rol o dramáticos, que permiten modificar la realidad para superar tensiones y frustraciones, así también, se encuentran los juegos de autoestima que mejoran la valoración personal y consecuentemente la autoestima.

En la etapa escolar los niños encuentran en su cuerpo y en el movimiento las principales vías para interactuar con la realidad que los envuelve y, de esta manera, poder adquirir los conocimientos esenciales respecto del mundo que los rodea, crecen y se desarrollan. En tal sentido, el progresivo descubrimiento del propio cuerpo como fuente de sensaciones, y la exploración de las posibilidades corporales, constituirán experiencias necesarias sobre las cuales se irá construyendo el pensamiento infantil siendo el juego uno de los mecanismos a través de los cuales se desarrollan a nivel cognitivo y social.

2.4.3. Teorías o Modelos Sobre el Juego

Según Macmillan (2018) las principales teorías sobre el juego se desarrollaron, principalmente, durante dos etapas históricas que son el siglo XIX y XX. La primera periodización se estructuró a través de la conocida teoría de la energía sobrante desarrollada por Spencer (1855) quien

manifestó que "las especies inferiores consumen dicha capacidad de energía en cumplir sus necesidades biológicas básicas, mientras que las especies más complejas como los seres humanos tienen una mayor capacidad de energía producen un excedente que no emplean en el juego" (p.22).

Por otro lado, para Moritz (1883) "el juego no es una actividad que consuma una cantidad desproporcionada de energía sino un sistema implícito en el ser humano que sirve para relajar a los individuos y recuperar la energía en un momento de fatiga intelectual" (p. 52). Para el psicólogo alemán Gross (1889) "el juego es preejercicio, ensayo y entrenamiento de las actividades que se tendrán que hacer en la vida adulta." (p.165).

La segunda periodización histórica del desarrollo de la teoría de juego abordada durante el siglo XX destacó la teoría de la recapitulación o atavismo consistente en que el juego en los infantes reproduce actividades de vida de sus antepasados, en virtud de que todos los organismos vivos heredan las habilidades aprendidas por sus antecesores, destaca la teoría general del juego que entiende al mismo como una característica básica de la conducta infantil es decir que el niño juega en virtud de que su propia naturaleza lo impulsa a ello (Buytendijk, 1935, p. 421).

El desarrollo de los fundamentos teóricos del juego ha sido abordado de manera multidisciplinar para entender a dicha actividad como inmanente al ser humano, en este contexto, para González (2017) se pueden distinguir teorías "biológicas, psicológicas, antropológicas y evolutivas" (p.30).

Teorías Biológicas

Desde el punto de vista biológico estas teorías consideraron que el juego era una actividad inherente al ser humano, necesaria incluso para la supervivencia de este, en la medida en la que permiten restablecer el equilibrio del organismo, ya sea para liberar sobrantes de energía o para obtenerla en periodos de agotamiento. En esta misma línea Schiller (1795) describió "el ser humano elimina por medio del juego la energía tras cubrir con sus necesidades biológicas básicas"(p.83).

Desde el enfoque antes mencionado concuerdan con esta episteme respecto al exceso de energía Schiller y Spencer (1897); Evans y Pellegrini (1997) al mencionar que aquellas especies que no consumen en su totalidad la energía para cumplir con sus necesidades básicas la utilizan en otras actividades entre las que se encuentra el juego. Para Taberno (1997) (como cito Gross, 1902) sugirió que "el juego define el destino del niño, puesto que Integra nociones de obligación moral, deber, necesidad social y material, en tal virtud la clave de la ficción constituye llevar a la realidad aspectos de la vida cotidiana". (p.122)

Teorías Psicológicas

En cuanto a las teorías psicológicas, las mismas pretenden particularizar la actividad lúdica en virtud de su función psicológica, cognitiva y conductual determinando la existencia de una relación entre el juego y la personalidad cuyos componentes característicos inciden en las etapas del desarrollo del individuo (Ortega,2021, p.17).

Desde la perspectiva psicoanalítica, Freud (1920) estableció que "el juego constituye intrínsecamente en una manifestación de tendencias o deseos reprimidos surgiendo de esta manera la necesidad de satisfacerlo para comunicar las experiencias y emociones que las acompañan" (p.521). Es decir, en la opinión del autor el juego constituye un mecanismo propio del ser humano para expresar conscientemente deseos reprimidos en el inconsciente.

Así también en cuanto al enfoque psicológico de la teoría del juego destacó la perspectiva de Piaget (1945) afirmó "qué existe una importancia trascendental del juego en los procesos de desarrollo sobre todo sí relacionamos ha dicho desarrollo desde la base de los estadios cognitivos con Los presupuestos teóricos de la actividad lúdica" (p.123). En otras palabras, el juego produce cambios en las estructuras cognitivas de los infantes modelando conductas y actitudes que tendrán a lo largo de su desarrollo.

Teorías Antropológicas y Socioculturales

Uno de los precursores de la perspectiva antropológica del juego fue Vygotsky (1933) afirmando que el "origen del juego es eminentemente social en tanto que se desarrolla desde un plano conceptual, determinando situaciones imaginarias que obligan al niño a definirse en sus actos lo cual presupone un desarrollo de la conciencia del ser como ente social" (p.18). En términos generales las teorías antropológicas y socioculturales plantearon al juego como una especie de instrumento para la integración social que se sienta en la base de la educación confiriéndole gran importancia sobre todo en el desarrollo cognitivo del niño (Garaigordobil y Landazábal, 2017, p.22).

En tal sentido resulta inmanente asumir una postura que integre la teoría biológica y psicológica para comprender como interactúa el juego a nivel cognitivo, conductual en la etapa escolar, así como sus implicaciones a nivel biológico. El ejercicio con motivo lúdico coadyuba a aprender, a conocer el cuerpo de los escolares, por lo que sin el juego el desarrollo físico quedaría mermado. La adquisición de flexibilidad y agilidad tiene en el juego un aliado para adquirir la autonomía necesaria, para el desarrollo integral.

2. 5. Representaciones Sociales

2.5.1. Definiciones

Como primera medida es menester mencionar que las representaciones sociales permiten entender fenómenos desde el enfoque social y psicológico, permitiendo en tal virtud enfocar la construcción social de una realidad siendo gran ventaja la posibilidad de conjugar dimensiones cognitivas y sociales que construyen una realidad (Martell, et al., 2018, p.17).

Una primera aproximación al término representación social se encontró en Moscovici (1979) quien refirió que "las nociones indispensables para describir la experiencia humana provienen de un tipo de sabiduría acumulada en la memoria comunitaria" (p. 228). Además, Moscovici (2000) afirmó que "el ser humano es eminentemente social y está modelado, en particular, por el lenguaje de la sociedad a la cual pertenece y, de este modo, por el universo cognoscitivo y simbólico que le precede" (p.127).

Jodelet (1986) propuso otro enfoque teórico afirmando que “el concepto de representación social designa una forma de conocimiento específico, el saber de sentido común, cuyos contenidos manifiestan la operación de procesos generativos y funcionales socialmente caracterizados. En sentido más amplio, designa una forma de pensamiento social” (p.474).

2.5.2. Dimensiones y Funciones de la Representación Social

Según Moscovici (1979) la representación social tiene tres dimensiones: la actitud, la información y el campo de representación:

La actitud. – significa orientación de manera favorable o desfavorable relacionado con el objeto de representación social.

La información. - está relacionada con la organización de los conocimientos que se hayan adquirido de un objeto, un fenómeno o hecho social, y debe de ser distinguido en función de la cantidad y calidad de la misma.

El campo de representación. – expresa el contenido concreto, pero de forma limitada en las proposiciones con relación a un aspecto preciso del objeto. Puede existir una idea clara del objeto social sin embargo este no precisamente estará ordenado y estructurado. (p.45- 47).

Así mismo, las representaciones sociales cumplen determinadas funciones. Señaló Jodelet (1986) que las representaciones sociales tienen tres funciones, la integración de la novedad, la interpretación y construcción de la novedad y por último la orientación de la conducta (p. 162).

Integración de la novedad. – la primera función de la representación social enfatiza que, se integren nuevos elementos a un conocimiento previo, para esto se debe de inscribir en las representaciones preexistentes y realizar una comparación de las categorías ya conocidas. Existe una relación con la asimilación y acomodación que permite que se adapten nuevas realidades sin causar rupturas traumáticas entre lo nuevo y lo ya conocido.

Interpretación y construcción de la novedad. – la representación social además de permitir la interpretación de la realidad, de la misma manera esa realidad es transformada por la diferencia particular de cada persona, así como por la acción a partir de las representaciones sociales ya establecidas en los grupos al cual pertenece. De esta manera el sujeto no solo es un observador pasivo que logra interpretar la realidad sino también puede crear una realidad consensuada.

Orientación de la conducta. – como consecuencia de las funciones anteriores las representaciones sociales son una guía comportamental, donde la toma de decisiones está muy relacionada con las representaciones sociales construidas sobre un objeto o situación. Además, la decisión es un punto de referencia para que el resultado sea la acción de los sujetos.

2.5.3 Teorías

Perspectiva antropológica de las representaciones sociales

Wundt (1863) realizó una aportación teórica significativa respecto de las representaciones sociales al afirmar que "existe una distinción sustancial entre la psicología experimental y la psicología social siendo dicha distinción característica connatural de las ciencias naturales y sociales que se integran para entender los procesos cognoscitivos de interpretación de los productos de la experiencia colectiva" (p.52). En este contexto el autor aborda una perspectiva antropológica para analizar la acción humana, desde el punto de vista de la experiencia colectiva, refiriendo que, las expresiones afectivas de un individuo pueden inferir en la respuesta de otro, cuya transferencia de estados mentales entre individuos son indispensables en el devenir social.

La intrínseca habilidad comunicativa de la representación social manifestada a través de las experiencias colectivas, dan lugar a productos culturales como el lenguaje que proporcionan un medio idóneo para el desarrollo de la actividad cognoscitiva superior enmarcándose dentro de procesos culturales que infieren en la psicología de los individuos (Wundt,1863, p.57).

Perspectiva evolucionista de las representaciones sociales

Mead (1987) para definir el enfoque teórico sobre las representaciones sociales integra aspectos de la teoría evolucionista con la etnopsicología concluyendo que "el acto social constituye por sí mismo enfoque colectivo que tiene implicaciones en el individuo, en virtud de que los sujetos interiorizan aspectos culturales que se reproducen a través del lenguaje en un proceso social de interacción dinámica" (p.27).

Desde esta perspectiva teórica, la representación social tiene dos componentes fundamentales que son la naturaleza social del lenguaje y la naturaleza política de la sociedad siendo en este contexto trascendental el papel que juega el elemento colectivo para la construcción de realidades sociales en virtud de que la sociedad presupone la posibilidad de incorporar al sujeto a un universo de razón con actividad consciente y voluntaria (Moran, 2016, p.121).

Perspectiva Sociológica de las representaciones sociales

Contrariamente de los enfoques anteriores, esta perspectiva teórica, afirma que lo colectivo no puede ser reducido al fuero de lo individual, en tanto que las representaciones colectivas son meramente hechos sociales que se visualizan en función de sus cualidades culturales, en este contexto los hechos sociales como representación de un colectivo no admite una interacción psicológica de los sujetos (Durkheim, 1895, p.33).

De lo antes mencionado se puede referir que la representación social constituye un fenómeno relacionado con la manera de comprender y comunicar una realidad, que se expresa simultáneamente a través de la dimensión cognoscitiva y simbólica del sujeto frente a las determinaciones sociales. Así también el funcionamiento y la construcción de las representaciones constituye un proceso de construcción cultural que se expresa a través del quehacer individual del sujeto.

2.5.4 Clasificaciones

Moscovici (2000) propone una clasificación de las representaciones sociales desde el punto de vista de la dimensión cognitiva y simbólica "La representación social es una interpretación de la

realidad que está destinada a ser interiorizada como representación personal por determinados componentes de un grupo” (p.49). En virtud de dicha interpretación de la realidad surgen tres tipos de representaciones:

Emancipadas

Una representación social emancipada no se circunscribe dentro del marco de lo hegemónico en tanto que surge en un colectivo social como visiones y criterios del mundo que dan objetividad a la realidad mismas que usualmente evolucionan hasta convertirse en representaciones hegemónicas dicha evolución parte de una contradicción dialéctica en cuanto a los hechos u objetos que constituyen un paradigma conflictivo en las relaciones intergrupales.

Polémicas

En el camino de hacer inteligible la trascendencia de lo individual y lo social las representaciones de tipo polémica son el resultado de un proceso continuado de las representaciones emancipadas en tanto que constituyen un antagonismo de diferentes posiciones sociales que no convergen por sí misma, sino que más bien, se yuxtaponen por creencias e idearios sociales.

Hegemónicas

Las representaciones sociales hegemónicas contrariamente a lo mencionado en el apartado anterior, tiene un alto nivel de consenso por lo que juegan un papel relevante en las practicas sociales de los sujetos, se caracterizan por ser homogéneas y estables siendo de esta manera propia de los fenómenos de identidad.

2.6. Distinciones Conceptuales

En cuanto a las representaciones sociales existen dos distinciones conceptuales que se pueden abordar desde los enfoques teóricos siendo la primera de ellas la relacionada con el concepto de la representación social desde el punto de vista de la construcción de realidades a través de las nociones tradicionales de sabiduría acumulada en la memoria colectiva de una comunidad (Moscovici, 2000, p,

17). Y en una postura distinta de este enfoque la distinción desarrollada por Durkheim (1985) al afirmar que las representaciones colectivas no existen, sino que más bien, constituyen únicamente hechos sociales que no infieren en el desarrollo colectivo de un conglomerado social (p.44).

En este sentido, es posible mencionar que una representación social hace alusión a un hecho social o una realidad en concreto, cuya capacidad se encuentra predeterminada por la facultad de convertir una percepción o una abstracción de un concepto concreto que se presenta en la mente de una persona evidenciándose en una realidad social. En tal sentido las representaciones sociales son creadas y compartidas en un conglomerado social cuyo propósito es categorizar un fenómeno e incorporarlo a la realidad que se generaliza a partir de la comunicación entre las personas y se integra tanto en el pensamiento como en el discurso colectivo (Salvador, 2019, p. 163).

En cuanto a las representaciones sociales de la amistad y el juego, como estructuras que poseen un componente afectivo, tienen injerencia a nivel cognitivo en virtud de que se interpretan e interrelacionan datos que provienen del entorno, constituyendo una guía de orientación o comportamiento, que posibilita a las personas interactuar de manera satisfactoria con la sociedad.

2.7. Investigaciones Empíricas

Al respecto de las investigaciones empíricas que funcionaron como antecedentes de este trabajo de titulación, se encontró que Zambrano, et al., (2019) a través de un estudio cualitativo estudiaron las representaciones sociales y el rol del juego en la asignación de roles de género, en la población de niños(as) entre los 7 y 8 años de Colombia. Utilizando la entrevista como instrumento de recolección de datos y la teoría conductual como base, concluyeron que el juego se convierte en un escenario de construcción, reproducción e interpretación de estas creencias y actitudes, entendiendo como los niños(as) reaccionan frente a estímulos condicionantes de género en el juego.

Por su parte, Pairumani (2018) abordó desde la teoría del desarrollo la periodización de la adolescencia como una fuerza dinámica de interacción social, en la que las representaciones sociales, juegan un papel importante en la comunidad educativa para reducir las brechas de desigualdad. A

través de un estudio exploratorio, llevado a cabo en la población de adolescentes entre los 10 y 12 años de la Comunidad de Educación Integral de la ciudad de Chiapas México, por intermedio de la aplicación de la técnica de asociación libre de palabras, concluyeron que mientras que la niñez se asocia con diversión, la adolescencia presupone una representación social ligada a la tecnología (p.7).

En el contexto peruano, Hernández (2020) utilizó la teoría de las representaciones sociales para inferir la existencia de una crisis de representación en los jóvenes donde la construcción social está supeditada al quehacer docente y familiar. A través de un enfoque mixto, aplicado en una población de 67 docentes, la aplicación y análisis de los instrumentos de entrevista y encuestas, arrojaron que la filiación religiosa, ideológica, política, formativa inciden en el capital social y humano del cuerpo docente, siendo este capital humano quien determina el tipo de representación social en los escolares a través de su influencia, por lo tanto, aspectos como ideología y religión influyen a nivel cultural a los educandos (p.325).

En el contexto de la ciudad de Bogotá destacó la investigación de Jiménez y Meneses (2015) quienes utilizaron el juego en las relaciones de amistad de los niños de educación preescolar, quienes a través de un enfoque cualitativo describieron como el juego refleja diferentes relaciones de la vida social en un proceso de transición de la naturaleza egocéntrica hacia el reconocimiento de la existencia del otro. Los resultados de la investigación concluyeron en que las características principales que construyen la noción de amistad según los niños de 4 a 6 años, para ello, una herramienta fundamental fue cazadores de ideas, que permitió conocer las ideas de los niños a través de expresiones espontáneas generadas por las experiencias vividas en el juego. Respecto a esto, se concluyó que para los niños de 4 a 6 años del colegio Juan Lozano y Lozano de la ciudad de Bogotá, la amistad era un tipo de relación de preferencia por compañeros con los que se compartía un espacio de juego, por un interés y afinidades en común, con el que no solamente compartían tiempo de juego, sino que solían intercambiar otras actividades escolares (p. 73).

De lo antes mencionado se desprende que, si bien es cierto las variables del juego y la amistad han sido abordadas desde distintas investigaciones empíricas, lo mismo en cuanto a las representaciones sociales, son pocas las aportaciones que integren las “Representaciones sociales sobre la amistad y el juego en escolares matriculados en modalidad virtual”. La novedad científica de la investigación queda establecida a través de ejercicio de exploración del proceso de construcción de estas representaciones desde la teoría del desarrollo, la teoría de las representaciones sociales y la teoría del aprendizaje para interpretar el caso.

2. Metodología

El procedimiento llevado a cabo para ejecutar el presente análisis de caso utilizó una metodología basada en un enfoque cualitativo aspecto que permitió efectuar una reflexión crítica para interpretar y generar nuevos conocimientos. En tal virtud, en el desarrollo del presente capítulo se detallaron los factores tanto metodológicos como epistemológicos que forman parte del presente trabajo investigativo.

3.1 Selección y Definición del Caso.

Ante los efectos de la pandemia por COVID-19, y la inevitable transición de los sistemas educativos a la modalidad virtual, el modo tradicionalmente presencial del proceso de enseñanza-aprendizaje, se vio modificado, y esto incluyó a los niveles básicos de educación. Aproximadamente, desde junio 2020, los niños de 6to, actualmente 7mo grado, de la Escuela Rafael María Arizaga, recibían la “ficha metodológica” a través del WhatsApp de sus representantes legales, y luego, una vez que se regularizó el acceso a los dispositivos necesarios, se introdujeron videos con explicaciones de las maestras. Durante este tiempo, por las limitaciones tecnológicas y de conectividad, de la escuela y las familias, los niños no tuvieron clases sincrónicas. Por lo tanto, no solo, no interactuaron con su maestro, sino que tampoco pudieron compartir con sus compañeros, ni siquiera de forma virtual, lo que representó una nueva limitante en términos del establecimiento de vínculos de amistad y juego, ya afectados por las restricciones impuestas por los estados de excepción y medidas para evitar el contagio.

A partir de ello, se seleccionaron para este estudio, 6 casos de escolares, conforme los siguientes criterios de inclusión:

- Voluntad y disposición del niño y su representante legal para participar en la investigación.
- Niños que hayan cursado juntos el 6to y continúen juntos en el 7mo grado.

- Niños que contaban con accesibilidad a un dispositivo electrónico (ya que los instrumentos han sido aplicados desde la plataforma Zoom)
- Niños que estudian en institución interesada en los resultados de este estudio de caso.

En el inicio de la pandemia a los estudiantes les agradó el hecho de recibir clases desde sus hogares, sin embargo en el transcurso de los siguientes meses ya preocupó a los padres de los escolares en mención las limitaciones de espacio para estudio y juego, el aburrimiento persistente convertido en queja cotidiana de los niños, el que deseen jugar con sus amigos como antes, o que cuando excepcionalmente lo han hecho, no quieren regresar a casa, se muestran **dependientes** del vínculo con otros, o tienen dificultades para detenerse.

Desde el punto de vista de la docente de curso, **los niños tienen una buena relación a través de la pantalla**, considerando que mantienen el vínculo desde 6to año. Sin embargo, no sucede lo mismo con dos estudiantes que se integraron a la institución en el periodo actual.

Por ello se identificó como problema de investigación: ¿Cuáles son las representaciones sociales sobre la amistad y el juego en escolares matriculados en modalidad virtual en la Escuela Rafael María Arizaga?

3.2 Preguntas de Investigación:

Formulado el problema de investigación, se lo desglosó en las siguientes preguntas:

¿Qué tipos de representaciones sociales sobre la amistad y el juego predominan en escolares matriculados en la modalidad virtual en la Escuela Rafael María Arizaga?

¿Qué dimensiones de las representaciones sociales sobre la amistad y el juego predominan en escolares matriculados en la modalidad virtual en la Escuela Rafael María Arizaga?

¿Qué funciones cumplen representaciones sociales sobre la amistad y el juego en escolares matriculados en la modalidad virtual en la Escuela Rafael María Arizaga?

3.3 Objetivo General:

Explorar las representaciones sociales sobre la amistad y el juego en escolares matriculados en la modalidad virtual en la Escuela Rafael María Arizaga

3.4 Objetivos Específicos:

Identificar los tipos de representaciones sociales sobre la amistad y el juego que predominan en escolares matriculados en la modalidad virtual en la Escuela Rafael María Arizaga.

Analizar dimensiones de las representaciones sociales sobre la amistad y el juego que predominan en escolares matriculados en la modalidad virtual en la Escuela Rafael María Arizaga

Describir las funciones que cumplen las representaciones sociales sobre la amistad y el juego en escolares matriculados en la modalidad virtual en la Escuela Rafael María Arizaga

3.5. Tipo de Investigación y Alcance o Diseño

Esta investigación se desarrolló desde el enfoque cualitativo, entendido como el estudio de la realidad en su contexto natural y cómo sucede, interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas. La característica fundamental de este enfoque gira en torno a su cualidad práctica, puesto que utiliza una gran variedad de instrumentos para de esta manera recoger información como las entrevistas, imágenes, observaciones, historias de vida, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes.

En virtud de lo antes mencionado, en el presente estudio de caso las autoras establecieron como punto de partida las bases teóricas aplicando el raciocinio inductivo - deductivo a fin de contrastar con la información evidenciada en los escolares matriculados en la modalidad virtual en la escuela "Rafael María Arizaga" para de esta manera describir el fenómeno del caso de estudio.

3.6. Constructos del Estudio

En metodología cualitativa, los constructos de estudio han sido definidos por Gras (1980) como una estrategia en que la investigación identifica a su objeto de estudio por medio del concepto, un intento de abstracción que se realiza sobre algún aspecto o rasgo observable. En esta investigación se han asumido los siguientes:

Tabla 2: *Constructos de Estudio*

CONSTRUCTO	DIMENSIONES	INDICADORES
1		-Emancipadas
Representaciones sociales sobre la amistad y el juego	Tipos de representaciones	-Polémicas -Hegemónicas
	Dimensiones	-Actitud -Información - Campo de representación
	Funciones	-Integración de la novedad -Interpretación y construcción de la novedad -Orientación de la conducta

Elaborado por: Toala Joselyng y Herrera Giovanna

3.7 Fuentes de Datos

El enfoque cualitativo es definido por Hernández, Fernández, Baptista (2005) como una investigación que “se fundamenta en una perspectiva interpretativa centrada en el entendimiento del significado de las acciones de seres vivos, sobre todo de los humanos y sus instituciones (busca interpretar lo que va captando activamente)” (p. 9). Dentro de este mismo marco este tipo de investigación, estudia en relación al contexto social en donde se desarrolla una persona, y esto lo

realiza por medio de técnicas flexibles que facilitan la recolección de datos, donde se pueda observar y comparar situaciones en tiempo real.

El enfoque cualitativo mayoritariamente se utiliza en las ciencias sociales, ya que esos sucesos son cambiantes y no se pueden explicar con una teoría ya establecida. Una de las características es que se pueden realizar una variedad de interpretaciones por las diversas herramientas que se pueden utilizar como, dibujos, imágenes, textos, palabras, para la comprensión de las cualidades que al relacionarse producen una problemática determinada. (Guerrero, 2016, p.2)

Otras de las características de este enfoque, es la flexibilidad y espontaneidad ya que permite volver al campo de investigación, donde se pueden comparar las observaciones anteriores con las actuales, percibir situaciones de manera espontánea reconociendo detalladamente componentes tanto teóricos como metodológicos (Schenke, 2018, p. 232). De acuerdo a ello, Sampieri (2010) explicó que el enfoque cualitativo proporciona “profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas” (p. 16).

Los modelos que destacan en la investigación cualitativa según Sánchez (2019), son: el modelo humanista, que nace bajo la necesidad interesarse por la subjetividad del ser humano que incluyen sentimientos, pensamientos, constructos culturales, cogniciones sociales, etc., y que de esta manera se comprendan las vivencias más internas de las personas en los lugares o espacios sociales donde se desenvuelven. Otro es el modelo hermenéutico, donde se destacan los verbos “comprender” y “entender” los hechos en su contexto real y de acuerdo a las diferentes experiencias percibidas, donde no se tenga que interferir de manera que se produzcan conocimientos incompletos y escasa objetividad en el estudio.

Por otro lado, el mismo autor Sánchez (2019) describió el modelo fenomenológico, pretende estudiar alguna situación social desentendida por medio de una ciencia en específico adicionando una descripción detallada, en este modelo el investigador se debe de sumergir en la comunidad manteniendo sus ideales para no distorsionar el estudio. Finalmente, el modelo inductivo,

comprende los hechos particulares para lograr un diagnóstico general, tomando en cuenta que los datos son fiables para quien analiza en relación con el contexto en el que se desarrolla (p. 109-114).

En cuanto a los Estudios de Casos, autores como Yin, considerado un gran investigador, indicó que el estudio de caso es “una investigación empírica que investiga un fenómeno contemporáneo en su contexto real, donde los límites entre el fenómeno y el contexto no se muestran de forma precisa, y en él, que múltiples fuentes de evidencia son utilizadas” (Yin 1989, como se citó en Jiménez, 2012, p. 142).

La investigación con metodología en estudio de caso es apropiada para ciertos tipos de problemas, esta metodología es fundamental para el estudio de problemas prácticos en donde se toma en cuenta las experiencias de sus participantes y el contexto en el que se desarrolla la situación (Bonoma, 1985 como se citó en Jiménez, 2012, p. 143). Del mismo modo, Soto y Escribano (2019), mencionaron que la aplicación del estudio de caso en el ámbito educativo, permite utilizar técnicas como la entrevista a padres y otros familiares de los investigados para obtener información necesaria en la investigación, siempre que se planifique y lleve a cabo en forma precisa y adecuada, como un aporte de métodos que se complementan entre sí.

En cuanto a las técnicas e instrumentos para extraer información relevante del caso de estudio se utilizaron las siguientes:

La técnica del dibujo libre, de acuerdo con Tello (2020) un niño puede transmitir diferentes contenidos que evidencian el estado psicoemocional, de tal manera que un dibujo puede mostrar emociones y sentimientos tales como alegría, tristeza, enojo, sufrimiento, etc. La técnica del dibujo libre fue aplicada con el fin de identificar los tipos de representaciones sociales sobre la amistad y el juego que predominan en escolares matriculados en la modalidad virtual en la escuela Rafael María Arizaga, se llevó a cabo de modo virtual, todos con buena predisposición, atentos a las instrucciones, tenían materiales como lápices de colores y marcadores.

Respecto a la composición se encuentra alineada dentro de las técnicas proyectivas. A este respecto Llana (2017) refirió que “son técnicas en que se entrega al sujeto material de construcción, él debe organizarlo y construir algo de acuerdo con la consigna dada” (p.32). Consecuentemente con lo antes mencionado en la técnica de la composición se propone un punto de partida o sugerencia para la expresión libre del sujeto en la presente investigación posibilitará analizar las dimensiones de las representaciones sociales sobre la amistad y el juego que predominan en escolares matriculados en la modalidad virtual en la Escuela Rafael María Arizaga

Por último, la entrevista semiestructurada, permite al investigador un margen de acción para analizar a los entrevistados existiendo cierta flexibilidad en la estructura de la entrevista, en el campo de la psicología permite describir de forma específica al paciente en relación con sus conductas a través de una interacción verbal (Paredes, 2019, p.145). En cuanto a las epistemes investigadas permitió contrastar los postulados teóricos con la realidad concreta de la población de estudio para describir las funciones de las representaciones sociales sobre la amistad y el juego en escolares matriculados en la modalidad virtual en la escuela Rafael María Arizaga.

La entrevista constó de preguntas abiertas, que respondieron a cada función de las representaciones sociales que se fueron exploradas. Las tres primeras preguntas respondieron a la variable juego y las restantes sobre la variable amistad. Al realizar las preguntas no se obtuvo la información necesaria por lo que tuvimos que tomar ciertas frases de sus respuestas y plantear una nueva interrogante que nos permitiera continuar con la recolección de datos. Los encuentros se realizaron por medio de Zoom a cuatro de los estudiantes y por WhatsApp a los dos restantes que no pudieron conectarse a la hora que fueron citados.

Al iniciar la entrevista nos respondieron de forma concreta, se los notaba un poco ansiosos, luego de explicarles que no había respuestas correctas o incorrectas tuvieron más apertura lo que nos permitió profundizar más en los elementos de las funciones en sus representaciones sociales. No se

notó ese comportamiento en la aplicación de las otras técnicas, es decir que con el dibujo y la composición estuvieron más cómodos.

3.8 Consideraciones Éticas

Dentro del proceso de socialización del proyecto a realizar en la escuela Rafael María Arizaga, se detallaron los objetivos y la importancia de su participación dentro del mismo. Se explicó la función del acta del consentimiento informado, se procedió a detallar cual sería el uso que se le daría a la información recolectada, la cual era con fines investigativos. Sumándose a esto se explicaron los derechos del usuario, en este caso, los alumnos y miembros de la comunidad educativa, y que podían abandonar el proceso en caso de encontrarse en una situación de vulnerabilidad, también se explicó el derecho a conocer toda información referente al proceso de evaluación, y de la misma manera con los resultados finales.

Establecer el rol profesional con el personal docente, directivos y familias en general con las que se realizó este proceso en la escuela Rafael María Arizaga. Sumándose a esto se respetaron las veinte nueve normas éticas establecidas por APA (2010), tomándose en cuenta, principalmente, la octava norma, que hace referencia al apartado de los trabajos de investigación y la adecuada publicación de estos, de igual forma la novena norma, enfocada al proceso de la evaluación. Ambas se explicaron a los padres de familia en una reunión previa al inicio del proceso de investigación donde se explicó la finalidad de esta tesis.

3. Descripción Del Caso

Se escogió como muestra a los estudiantes de 7mo Año de Educación Básica de la Escuela Particular Rafael María Arizaga. Este paralelo estuvo conformado por 13 estudiantes en total, apegados a los criterios de inclusión ya enunciados, participaron en la investigación un total de 6 estudiantes. Los participantes están en un rango entre los once y 12 años, quienes han pasado por un

proceso de cambio de la educación presencial a la modalidad virtual: hace 1 año atrás ellos asistían a la escuela, mientras que en la actualidad las clases son impartidas de manera virtual.

Las familias de los estudiantes son de clase media baja, su lugar de residencia es particularmente en la Coop. Paraíso de la Flor, donde no contaban desde un inicio con una red de internet fija y debían recargar megas para poder recibir las clases o cumplir con las obligaciones escolares. Para los estudiantes era tradición salir a jugar con los vecinos de la misma edad, los fines de semana cuando ya habían acabado sus tareas, ya que a pesar de ser una cooperativa los vecinos son cercanos. Actualmente son actividades que no se realizan siguiendo las recomendaciones de las autoridades sanitarias del país.

Caso 1

El primer estudiante cuenta con 11 años, pertenece a una familia nuclear, vive con ambos padres y sus hermanos, estudia en la institución desde inicial, siempre ha sido muy aplicado en sus responsabilidades académicas según menciona la docente. El nivel de escolaridad de los padres es primario, la ocupación de la mamá es ama de casa y el papá es ebanista, por ello el sustento del hogar es el papá. Su lugar de residencia es en la ciudad de Guayaquil en la Coop: Paraíso de la Flor. La participación del estudiante fue activa y colaborativa, se conectó en todas las reuniones y realizó cada una de las actividades, durante la realización del dibujo se mostró con algunas dudas, pero luego de comprender la temática culminó rápidamente.

Caso 2

La segunda estudiante de 12 años pertenece a una familia de padres separados, vive actualmente con la mamá y 4 hermanos en la ciudad de Guayaquil-Coop. Paraíso de la Flor. Ya hace varios años los padres se separaron, sin embargo, el papá está muy pendiente de sus hijos tanto de manera económica como emocional, los visita frecuentemente y los fines de semana pasan tiempo juntos. El sustento del hogar son ambos padres, la mamá es comerciante y el papá trabaja en un centro

comercial como asesor en ventas, los dos cuentan con una escolaridad primaria. Durante las reuniones se mostró tímida, en todas las actividades realizadas se repitió la consigna, la estudiante apagaba la cámara durante el proceso de actividad, y si tenía alguna duda lo consultaba. Fue necesario realizarle una llamada de manera individual por otro medio, ya que cuando se encontraba dentro de la reunión no contestó a ninguna de las preguntas realizadas, pero luego de varios intentos se logró respuestas cortas y precisas.

Caso 3

El tercer evaluado tiene 12 años, pertenece a una familia nuclear, ya que vive con ambos padres y hermanos, reside desde hace varios años en la ciudad de Guayaquil en la Coop. Paraíso de la Flor. El sustento del hogar son ambos padres, quien cuida del estudiante y sus hermanos cuando los padres trabajan durante todo el día es su abuelita. Durante las reuniones se mostró colaborativa con la diferencia que escuchó las instrucciones sin realizar ninguna pregunta sobre la temática. Presentó el dibujo, la composición y respondió las preguntas de la entrevista, respondió de manera precisa a las preguntas, sintiéndose un poco incómoda en el proceso.

Caso 4

La cuarta evaluada cuenta con 12 años, pertenece a una familia de padres separados, vive con su mamá y 5 hermanos, la estudiante pertenece a la institución desde sus inicios y siempre ha sido una excelente alumna, cumplida con sus tareas escolares, amable con sus compañeros y comprometida, según expresó la docente de curso. A pesar de que el papá vive con la familia actual, se encarga de los gastos económicos de la evaluada y sus hermanos. La escolaridad de ambos padres es primaria, el papá es soldador y la mamá se encarga del cuidado de sus hijos y de la casa. Una de las características de la evaluada en el proceso de toma de instrumentos fue el entusiasmo que mostró en cada una de las actividades, en la composición estaba confundida pero luego de una explicación

adicional logró realizar las instrucciones de la actividad. Durante la entrevista se mostró segura en cada una de las respuestas dadas.

Caso 5

El quinto estudiante tiene 11 años, pertenece a una familia extensa, ya que vive con su padre, hermanos y el esposo de la hermana, el evaluado se integró a la escuela en el año actual por el motivo de mejorar la educación, mencionó que se está acoplando y le gusta como la docente imparte la clase. Vive en la ciudad de Guayaquil en la Coop. Paraíso de la Flor. El estudiante estuvo puntual en todos los encuentros, respondió a cada una de las preguntas mostrándose seguro y argumentando cada una de ellas.

Caso 6

Y, por último, la estudiante tiene 12 años, vive en la ciudad de Guayaquil, en la Coop. Bella Visión, pertenece a una familia nuclear, vive con sus padres y una hermana de 3 años, la mamá tiene una instrucción de tercer nivel y trabaja como docente en una escuela fiscal, por otro lado, el papá es comerciante. La evaluada pertenece a la escuela desde el grado de inicial, ya que la escuela está muy cerca de la casa, de esta manera favorece la seguridad de la estudiante. Durante las reuniones la evaluada fue participativa, mostró interés en la información que se dio como introducción en la primera reunión y realizó varias preguntas que fueron aclaradas en su momento. Además, entregó en el tiempo recomendado las actividades y durante la entrevista estuvo segura y fluida en cada una de las preguntas.

4. Resultados

El análisis de los resultados se realizó según el procedimiento de análisis por técnicas, dando cumplimiento a los objetivos general y específicos del estudio, y apoyándose en tablas o figuras que resumieron los principales datos y hallazgos.

Para empezar, se realizaron dos tipos de dibujos temáticos. Uno con el tema “El juego” y otro con el tema “La amistad”. El propósito común fue identificar los tipos de representaciones sociales sobre la amistad y el juego que predominan en escolares matriculados en la modalidad virtual en la Escuela Rafael María Arizaga.

5.1. Resultado del Dibujo “El Juego”:

En los dibujos que se realizaron los escolares sobre el juego, como se muestra en la Tabla 3, 2 de los 6 casos evidenciaron el tipo de representación hegemónica, poniendo de manifiesto la forma en que antes de la pandemia se realizaban los juegos: un conjunto de niños jugando en un parque o en alguna cancha de fútbol. Por otro lado, 2 de los 6 casos evidenciaron el tipo de representación polémica, ya que en los dibujos existía una comparación de cómo se daba el juego antes y después de la pandemia, ubicando del lado izquierdo de la hoja, niños jugando en áreas verdes y del lado derecho, juegos en línea con ayuda de un computador. Por último, el tipo de representación emancipada se apreció en 2 de los casos, ya que los dibujos mostraron la adaptación a la nueva modalidad virtual para poder jugar: en uno de los dibujos se representó una pantalla con compañeros de aula y como descripción ubicó “jugando a las preguntas virtuales”, y en otro de los dibujos, el estudiante plasmó dos niños de espaldas mirando fijamente al celular y como descripción le ubicó “el juego”.

Tabla 3: Resultados de tipos de representaciones sociales sobre el juego (Dibujo)

ESTUDIANTES	TIPO DE REPRESENTACIONES		
	Emancipadas	Polémicas	Hegemónicas
Estudiante 1		X	
Estudiante 2	X		
Estudiante 3		X	
Estudiante 4			X
Estudiante 5	X		
Estudiante 6			X

Total	2	2	2
--------------	---	---	---

Elaborado por: Toala Joselyng y Herrera Giovanna

5.2. Resultado del Dibujo “La Amistad”

En los dibujos realizados por los escolares acerca de la amistad, como se resumió en la Tabla 4, predominó el tipo de representación hegemónica, mostrándose como algo que se construye y es socialmente aceptado con niveles de consenso, correspondiendo, en este caso, a la visión tradicional de la amistad entendida como una relación estrecha entre dos o más personas. Sirva como ejemplo que 4 de los 6 casos, representaron amigas tomándose las manos como una muestra de afecto, amigos reunidos en un lugar donde se divierten, o realizando deportes de su agrado. También agregaron frases como “la amistad es preocuparnos por nuestros amigos”.

Por otra parte, el tipo de representación emancipada se identificó en 1 de los 6 casos, donde la amistad se asoció al medio tecnológico, dibujando dos personas teniendo una conversación por medio de la aplicación de WhatsApp. Por último, se encontró también en 1 de los 6 casos, el tipo de representación polémica, evidenciándose formas de pensar divergentes, cuando el estudiante dibujó el antes y el después en las relaciones de amistad en referencia a la virtualidad como modalidad de enseñanza. Por un lado, graficó un grupo de amigas divirtiéndose y por otro lado una persona sentada sola en un computador.

Tabla 4: Resultados de los tipos de representaciones sociales sobre la amistad (Dibujo)

ESTUDIANTES	TIPO DE REPRESENTACIONES		
	Emancipadas	Polémicas	Hegemónicas
Estudiante 1			X
Estudiante 2			X
Estudiante 3		X	
Estudiante 4			X
Estudiante 5			X

Estudiante 6	X		
Total	1	1	4

Elaborado por: Toala Joselyng y Herrera Giovanna

Estos datos reflejaron tipos de representaciones sociales diversas sobre la amistad, lo que indica que la representación social sobre la amistad no ha cambiado en su mayoría, se sigue viendo como dos o más personas que tienen aquel contacto físico, de manera que la relación de amistad se debe dar de forma presencial, sin embargo, existe en menor porcentaje aquellas ideas que convergen de acuerdo con la amistad física frente a la amistad que se da por medios tecnológicos.

Dando continuidad al procesamiento de la información recolectada, se presentaron los resultados de las composiciones aplicadas a los escolares sobre los temas “El juego” y “La amistad”. El propósito común fue analizar las dimensiones de las representaciones sociales sobre la amistad y el juego que predominan en escolares matriculados en la modalidad virtual en la Escuela Rafael María Arizaga.

5.3. Resultados de la Composición “El Juego”

Dentro de las composiciones aplicadas a los estudiantes, cuyos resultados se resumen en la Tabla 5, para empezar, se identificó que la totalidad de casos muestran una actitud favorable respecto al juego. Los estudiantes han mencionado que el juego tiene una posición importante en sus relaciones con los pares, refiriéndose a experiencias agradables y afectivas. Se puede destacar que tres de los seis casos hacen alusión solo al juego presencial compartiendo con sus pares, pero los tres restantes hacen una distinción entre juego presencial y juego virtual, mencionando que mantienen preferencia por el juego presencial.

En la segunda dimensión explorada, que corresponde a la información, se pudo identificar en todos los estudiantes, ya que relatan sus experiencias y con quienes las comparten. Partiendo de la información que ellos redactan se encontró, en cinco de seis casos, una cantidad y calidad de

información, con suficientes elementos que permiten entender la forma de relacionarse con los demás. Por ejemplo: “Es la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, donde usualmente existen ganadores y ganan muchos premios”. Otros describen las actividades presenciales que realizaban en un momento determinado, como jugar pelota, andar en bicicleta, el congelado, entre otros, haciendo una comparación con las actividades que se pueden realizar de manera virtual como leer o jugar en línea, aclarando su preferencia hacia lo presencial. Otro ejemplo, uno de los evaluados escribe: “el juego en este tiempo es virtual por juego online y ya no era como antes que jugábamos en la escuela o con tus amigos o familiares, podíamos jugar en bicicleta pelota o el congelado y me gusta como era antes presencial y se podía jugar bastante cosas”. El otro estudiante tiene cierta cantidad de información, pero no la expresa con claridad ni puede considerarse de calidad: “El juego para mí es cuando una persona forma en un juego organizamos a que jugamos, pero sería un juego de pregunta cada uno de nuestro compañero”.

En la tercera dimensión, que corresponde al campo de representación, en la totalidad de los casos se encontraron nociones de elementos, sujetos, reglas y acciones que utilizan durante el juego. En cinco de los seis casos se redactan estos elementos de forma ordenada, por lo tanto, se identifica un campo de representación organizado, con cierta jerarquía en los elementos que describen, uno de los seis estudiantes tiene ideas menos organizadas, es decir un campo de representación menos estructurado. Describiendo algunos elementos mencionados en sus representaciones sociales respecto al juego las que más se mencionan son las siguientes: juego individual o grupal, diversión, reglas, imaginación y ganadores o perdedores.

Tabla 5: Resultados sobre las dimensiones de las representaciones sociales del juego (composición)

EVALUADOS	DIMENSIONES DE LAS REPRESENTACIONES SOCIALES		
	Actitud	Información	Campo de Representación

Estudiante 1	Favorable	Cantidad y calidad	Estructurado Juego individual o grupal
Estudiante 2	Favorable	Cantidad y calidad	Estructurado Juego individual o grupal, Imaginación,
Estudiante 3	Favorable	Poca cantidad y calidad	Sin estructura
Estudiante 4	Favorable	Cantidad y calidad	Estructurado Afectividad, generosidad
Estudiante 5	Favorable	Cantidad y calidad	Estructurado compartir con otros
Estudiante 6	Favorable	Cantidad y calidad	Estructurado Reglas, ganadores y perdedores
Total	6	6	6

Elaborado por: Toala Joselyng y Herrera Giovanna

Estos datos reflejaron que dentro de las representaciones sociales existe uniformidad con respecto a la actitud positiva que los estudiantes tienen sobre el juego. Por otro lado, la mayoría de estudiantes tienen calidad y cantidad de información sobre el juego, de esta manera su campo de representación se muestra ordenada y jerarquizada de acuerdo a la información que poseen sobre el juego.

5.4. Resultados de la Composición “Amistad”

Dentro de las composiciones aplicadas a los estudiantes, cuyos resultados se resumen en la Tabla 6, se identificó que la totalidad de estudiantes desarrollan experiencias favorables y afectivas sobre la amistad dentro de la dimensión actitud. Por otro lado, 5 de los 6 casos se refieren a la amistad solo de manera presencial, compartiendo con amigos o familiares y sólo uno de los seis estudiantes hace referencia a una nueva modalidad de amistad a través de una pantalla, resaltando que antes era mejor.

En la dimensión información se identificó que la totalidad posee información respecto a la amistad. Cinco de los seis estudiantes muestran cantidad y calidad adecuada, por ejemplo: “La amistad es una relación afectiva que se puede establecer entre 2 personas en la cual se relaciona con los valores, amor, confianza y ayuda a las personas que están con ellos en las buenas y en las malas.”, pero no todas pueden describir sus ideas de forma clara, es decir su información se muestra en menor cantidad y calidad, como en la siguiente descripción: “compartir, sinceridad, confianza, compromiso, amor”.

En la tercera dimensión, campo de representación se identificó que cinco de los seis casos redactan los elementos de su representación sobre la amistad de forma ordenada, por lo tanto, se identifica un campo de representación organizado, con cierta jerarquía en los elementos que describen, por ejemplo, “compartir con otros, divertirse, apoyarse”. Sin embargo, uno de los estudiantes muestra un campo de representación menos estructurado, no realiza una redacción solo escribe palabras sueltas sin poder articular una idea.

Tabla 6: Resultados sobre las dimensiones de las representaciones sociales de la amistad (composición)

EVALUADOS	DIMENSIONES DE LAS REPRESENTACIONES		
	Actitud	Información	Campo de Representación
Estudiante 1	Favorable	Cantidad y calidad	Estructurado
			apego, ciclo vital
Estudiante 2	Favorable	Cantidad y calidad	Estructurado
			elementos, cómo
			herramientas virtuales
Estudiante 3	Favorable	Poca cantidad y	Sin estructura
		calidad	
Estudiante 4	Favorable	Cantidad y calidad	Estructurado

Estudiante 5	Favorable	Cantidad y calidad	Estructurado
Estudiante 6	Favorable	Cantidad y calidad	Estructurado emociones, lazos, jugar divertirse
Total	6	6	6

Elaborado por: Toala Joselyng y Herrera Giovanna

Resumiendo, los datos obtenidos, los estudiantes en su totalidad cuentan con una actitud positiva hacia la amistad. Además, en su mayoría cuentan con cantidad y calidad de información por ello su campo de representación es ordenado. Por lo tanto, esto indica que la información que describen es en base a las experiencias y existe hasta cierto punto una aceptación.

Dando continuidad al procesamiento de la información recolectada, se presentaron los resultados de la entrevista semiestructurada a los escolares sobre los temas “El juego” y “La amistad”. La entrevista se elaboró de acuerdo con los datos que se requerían para así complementar los resultados de los instrumentos “dibujo y composición”, describiendo las funciones de las representaciones sociales sobre la amistad y el juego en los estudiantes matriculados en la modalidad virtual en la Escuela Rafael María Arizaga.

5.6. Análisis de entrevista semiestructurada sobre el juego:

En el desarrollo a las respuestas de la entrevista semiestructurada, cuyos resultados se resumen en la Tabla 7, se pudo identificar en la totalidad de casos existe la función de integración de la novedad, ya que dentro de sus respuestas mencionaron que hay un cambio en la forma de relacionarse y divertirse con sus compañeros. De la misma manera que en los otros instrumentos “dibujo y composición, expresaron una comparación de un antes y un después de la forma de juego, diferenciando la forma de jugar por medios virtuales y jugar de manera presencial, dando mayor aceptación a los juegos de contacto físico como “correr, jugar a las cogidas, a las congeladas con todos los amigos de la escuela”. Sin embargo, también se identificó en 2 casos que han buscado interactuar

de manera presencial, como uno de los estudiantes “nos visitamos ambas porque nuestras mamás son amigas desde hace mucho tiempo” y de esa manera ellas pueden jugar y conversar.

Por otro lado, en la totalidad de estudiantes se identificó la función interpretación y construcción de la novedad. En base a sus respuestas existe una interpretación a los cambios que se han dado durante los últimos meses, mencionando “que los cambios son buenos porque así se evita que nos enfermemos”, aunque enfatizan que no es divertido y que ellos prefieren los juegos antes de la pandemia. Sin embargo, se han visto en la obligación de realizar otras actividades y adaptarse a las nuevas formas de jugar que, en su mayoría, es de manera virtual. Uno de los estudiantes menciona “cuando estoy en mis ratos libres juego con la tablet a vestir y peinar muñecas”, otro de los estudiantes expresa “juego con mis amigos ya sea de clase o mis vecinos desde el celular, o me comunico con ellos por medio de WhatsApp”. Ellos han encontrado algunas otras opciones para no sentirse aburridos como “leer libros, jugar a la cogida con personas cercanas, saltar la cuerda”, “juego con el perro, con la pelota o con mis primos que viven cerca de mi casa”.

Finalmente, dentro de la última función, orientación a la conducta, se pudo identificar que, ninguno de los estudiantes, presenta características de esta función, porque pese a que existe una asimilación y además están presentando cambios en la forma de jugar, en cada una de las respuestas prefieren y quieren volver a jugar como lo hacían antes de la pandemia. Esto lo dejan claro las respuestas de la entrevista, además de los otros instrumentos como el dibujo y la composición.

Tabla 7: *Resultados de las funciones de las representaciones sociales sobre el juego (Entrevista)*

EVALUADOS

FUNCIONES DE LAS REPRESENTACIONES SOCIALES

	Integración de la novedad	Interpretación y Construcción de la novedad	Orientación de la conducta
Estudiante 1	Asimilación y acomodación	Realidad consensuada	No se identifica
Estudiante 2	Asimilación y acomodación	Realidad consensuada	No se identifica
Estudiante 3	Asimilación y acomodación	Realidad consensuada	No se identifica
Estudiante 4	Asimilación y acomodación	Realidad consensuada	No se identifica
Estudiante 5	Asimilación y acomodación	Realidad consensuada	No se identifica
Estudiante 6	Asimilación y acomodación	Realidad consensuada	No se identifica
Total	6	6	6

Elaborado por: Toala Joselyng y Herrera Giovanna

5.7. Análisis de entrevista semiestructurada sobre la amistad

De acuerdo con las respuestas de la entrevista semiestructurada, cuyos resultados se resumen en la Tabla 8, se pudo identificar que, en la totalidad de casos, existe la función de integración de la novedad con respecto a la amistad, ya que se integran nuevos conocimientos a los previos. Todos los estudiantes empezaron a utilizar nuevos recursos para mantenerse en contacto con sus amigos. Asimismo, se comparó la forma de amistad “antes yo salía mucho con mis amigos de la vecindad a divertirme o conversar, o con mis amigos de la escuela, pero ahora me comunico en la mayoría de veces por medio de las redes sociales”, otra estudiante expresó “ya no juegan, no hay la misma diversión”. De esta manera, se puede evidenciar que existe una asimilación y además aquellos conocimientos que tenían sobre la amistad se están modificando de acuerdo a los cambios que se están dando en la actualidad.

Otra de las funciones de la representación social es la interpretación y construcción de la novedad. Las respuestas de todos los estudiantes coinciden que es una realidad diferente a lo que estaban acostumbrados, de la misma manera coinciden en que les gustaba más como era en la presencialidad, aunque se han adaptado a los cambios. Por ejemplo, uno de los evaluados mencionó que “ahora nosotros aprovechamos cuando la profesora crea las salas, después de terminar las actividades nos ponemos a conversar con mis amigas, o cuando nos dan una hora de recreo chateamos por medio de WhatsApp”. En este caso, los estudiantes toman los recursos que tienen a disposición para mantenerse en contacto con los amigos.

Finalmente, dentro de la última función, orientación a la conducta, se pudo identificar que, ninguno de los estudiantes, presenta características de esta función. Los evaluados están asimilando y hasta cierto punto aceptan los cambios que se están dando en la actualidad, sin embargo, sus expresiones y respuestas dan preferencia a la amistad de manera presencial porque pueden conversar y hacer más actividades juntos.

Tabla 8: *Resultados de las funciones de las representaciones sociales sobre la amistad (Entrevista)*

EVALUADOS

FUNCIONES DE LAS REPRESENTACIONES SOCIALES

	Integración de la novedad	Interpretación y Construcción de la novedad	Orientación de la conducta
Estudiante 1	Asimilación acomodación	y Realidad consensuada	No se identifica
Estudiante 2	Asimilación acomodación	y Realidad consensuada	No se identifica
Estudiante 3	Asimilación acomodación	y Realidad consensuada	No se identifica
Estudiante 4	Asimilación acomodación	y Realidad consensuada	No se identifica
Estudiante 5	Asimilación acomodación	y Realidad consensuada	No se identifica
Estudiante 6	Asimilación acomodación	y Realidad consensuada	No se identifica

Total

6

6

6

Elaborado por: *Toala Joselyng y Herrera Giovanna***5.8. Análisis global de resultados.**

Avanzando con la interpretación global de resultados, en cuanto a la primera pregunta de investigación ¿Qué tipos de representaciones sociales sobre la amistad y el juego predominan en escolares matriculados en la modalidad virtual en la Escuela Rafael María Arizaga?, de acuerdo a los datos reflejados en la técnica del dibujo libre, los evaluados reflejaron diversos tipos de representaciones sociales sobre el juego (polémicas, emancipadas y hegemónicas), lo que puede estar indicando que ya no es tan fuerte el consenso acerca del juego físico, de interacción social directa, en espacios públicos, sino que se ha instaurado la disputa en torno a los tipos de juegos tradicionales contra los emergentes, a partir del surgimiento y legitimación de modos virtuales de jugar. Mientras que los dibujos sobre la amistad reflejan que los estudiantes aún se identifican con la representación social hegemónica, poniendo en manifiesto la preferencia a la presencialidad al momento de relacionarse con sus amigos, siendo mucho menor los resultados de los tipos de representación emancipada y polémica.

La segunda pregunta de investigación fue ¿Qué dimensiones de las representaciones sociales sobre la amistad y el juego predominan en escolares matriculados en la modalidad virtual en la Escuela Rafael María Arizaga?, al comparar los resultados de las composiciones sobre el juego y la amistad, se encontró que todos los estudiantes tienen una actitud favorable respecto al juego y la amistad, aunque identifican una diferencia entre la manera en que ocurren en la presencialidad y en la modalidad virtual, manifestando una preferencia tanto, por el juego como la amistad, en condiciones de presencialidad.

En cuanto a la dimensión información, la mayoría de los estudiantes describió de forma clara los diferentes objetos y experiencias respecto al juego y la amistad, lo desarrollan con frases cortas y oraciones sencillas acorde a su nivel de estudio, lo que permitió identificar que existe en ellos una cantidad importante de información y al mismo tiempo se observó una calidad adecuada en ambas representaciones sociales. Uno de los estudiantes brindó poca información lo que nos permite relacionar con los resultados de la dimensión campo de representación, en que la mayoría de los casos está estructurado respecto a ambas temáticas.

Existe una relación notoria en la información y campo de representación en las representaciones que tienen sobre la amistad y el juego. Por un lado, se pudieron identificar conocimientos claros, lo que quiere decir que, hasta la actualidad, han construido ideas sobre las variables, y al momento de plasmarlos en la composición, la mayoría de los estudiantes pudo describirlas de manera organizada, y en menor cantidad se obtuvo un campo de representación menos organizado. Por lo tanto, la dimensión que predomina en la totalidad de estudiantes es la actitud.

Por último, en cuanto a tercera pregunta de investigación ¿Qué funciones de las representaciones sociales sobre la amistad y el juego se identifican en escolares matriculados en la modalidad virtual en la Escuela Rafael María Arizaga?, se pudo identificar en el juego, las funciones de integración de la novedad e interpretación y construcción de la novedad. Los estudiantes tienen claro los cambios que se han dado en las variables de estudio, juego y amistad. De la misma forma, existe una asimilación y acomodación de conocimientos, de manera que se han adaptado utilizando la tecnología tanto para comunicarse o jugar con sus amigos. Además, se han organizado para realizar otras actividades sin poner en riesgo su salud. En esta función de manera que los evaluados aceptan los cambios por lo que están pasando, sin embargo, en sus respuestas, expresan su preferencia por la presencialidad, tanto en el juego como en la amistad.

Integrando los resultados de todas las técnicas empleadas para dar respuesta a la pregunta de investigación (problema de investigación), es posible concluir que los tipos de representaciones sociales sobre juego y amistad están cambiando. En cuanto a la representación social amistad, aún existe un predominio de las representaciones hegemónicas, mientras que en el juego hay mayor dispersión, encontrándose en igual cantidad, también las polémicas y emancipadas. Quiere esto decir, que el cambio en las representaciones sociales de la amistad está siendo más lento que en el juego.

No obstante, en cuanto a las dimensiones de las representaciones sociales, se evidenció un predominio de actitudes favorables, tanto hacia el juego como la amistad de tipo presencial, lo que indica, que aún la apertura a juegos y amistades virtuales está coyunturalmente determinado, gestionándose desde un nivel de información y campo representacional con tendencia a la estructuración, pero actualmente dentro de un proceso de asimilación y acomodación de los cambios que han experimentado, se evidencia que existe predominancia en las funciones de integración de la novedad e interpretación y construcción de la novedad, no encontrando en ninguno de los casos la función de orientación a la conducta.

5. Discusión

A partir de los cambios que se han dado en el último año en Ecuador, consecuencia de la llegada de la pandemia de COVID- 19, se ha alterado la educación en general, y esto ha incidido no solo en la dimensión del saber y el saber hacer de la formación, sino también en el saber ser y el saber convivir, especialmente, en lo relativo a las variables del juego y la amistad. Es necesario resaltar la importancia de estas variables dentro del proceso de educación presencial, pues, por un lado, el juego desarrolla y estimula la adquisición de aprendizajes diversos; y, por otro lado, por medio de la amistad se producen aquellas interacciones sociales que son importantes para el desarrollo correcto del niño.

La necesidad de explorar las representaciones sociales del juego y la amistad fue el objetivo general del presente estudio por los motivos antes expuestos, el cual pudo alcanzarse, lo mismo que los objetivos específicos por medio de los instrumentos utilizados, el dibujo, la composición y la entrevista semiestructurada, así como por la triangulación metodológica.

Por su parte, las dimensiones de las representaciones sociales sobre el juego, el predominio de la actitud favorable hacia el juego presencial, y en la mayoría de casos de información suficiente y de calidad, así como con tendencia a las funciones como a la estructuración y funciones de integración de la novedad e interpretación y construcción de la novedad, resulta coincidente, en líneas generales, con la investigación de Zambrano, Vidález y Villagra (2019) sobre las representaciones sociales y el rol del juego en la asignación de roles de género en niños(as) entre los 7 y 8 años de Colombia. En ese estudio se concluyó que el juego se convierte en un escenario de construcción, reproducción e interpretación de creencias y actitudes, entendiendo cómo los niños(as) reaccionan frente a estímulos condicionantes de género en el juego, mientras que, en este trabajo de titulación, se presenta la idea del juego como un espacio donde se construye y se lleva a la acción la idea de integrarse a lo virtual, y pese a este cambio, el juego está asociado al compartir con otros, divertirse, apoyarse.

La representación del juego como espacio para compartir, divertirse y apoyarse, que se evidenció en los escolares de la Escuela Rafael María Arizaga, ha sido resaltada por Pairumani (2018),

en la ciudad de Chiapas, México, al indicar que mientras la niñez se asoció con diversión, la adolescencia presupone una representación social ligada a la tecnología. El hecho de que existió dispersión en los tipos de representaciones sociales hegemónica, polémica y emancipada sobre el juego en los estudiantes, puede ser un indicador, de cómo los escolares ecuatorianos, están incorporando tempranamente el elemento tecnológico del juego. Lo que se confirma, además, al encontrar que las funciones predominantes son integración de la novedad e interpretación y construcción de la novedad.

En el estudio de Jiménez y Meneses (2015) se concluyó que, para los niños y niñas de 4 a 6 años del colegio Juan Lozano y Lozano de la ciudad de Bogotá, la amistad era un tipo de relación de preferencia por compañeros con los que se compartía un espacio de juego. Esto está muy relacionado con los resultados del actual estudio ya que el tipo de representación social que predomina en la amistad es de tipo hegemónica, lo que quiere decir que en su mayoría las representaciones de la amistad no han cambiado. Se sigue viendo como dos o más personas que tienen aquel contacto físico, de manera que se prefiere de forma presencial por medio de interacciones en espacios abiertos, y en menor porcentaje por medios tecnológicos.

Siguiendo con el análisis, en el presente estudio predominaron dos de las funciones de la representación social con respecto a la amistad, la integración a la novedad, así como la interpretación y construcción de la novedad. Se refleja que existe una asimilación en el modo de relacionarse con sus amistades actualmente, accediendo a la tecnología como un instrumento, se encontró una aceptación al cambio, sin embargo, eligiendo siempre la presencialidad, evidenciando que no cumplen con la función de orientación a la conducta. Ello resulta coincidente en líneas generales con la investigación realizada en la ciudad de Bogotá también por Jiménez y Meneses (2015) quienes utilizaron el juego en las relaciones de amistad de los niños y niñas de educación preescolar, y a través de un enfoque cualitativo describieron como el juego refleja diferentes relaciones de la vida social en un proceso de transición de la naturaleza egocéntrica hacia el reconocimiento de la existencia del otro. Y de acuerdo

con una de las dimensiones, la actitud, los estudiantes reflejan una actitud positiva hacia la variable amistad en general, ya que dentro del campo de representación en la mayoría de estudiantes se encuentra estructurada, organizada, y pueden ordenar y jerarquizar ideas sobre la amistad.

Para finalizar, una de las dificultades que se presentaron al momento de tomar los instrumentos es que no se pudo realizar la observación directa a los evaluados, y de esta manera fue limitado el acceso a cierta información, ya que los estudiantes detrás de las pantallas tenían la opción de apagar las cámaras o silenciar los micrófonos. No se pudo observar completamente el proceso del dibujo y la composición, si no ya el resultado final.

6. Conclusiones

Después de realizar el análisis de los instrumentos utilizados en el presente estudio, y se ha logrado alcanzar nuestros objetivos planteados, es posible concluir que:

Los tipos de representaciones sociales sobre el juego son diversos: hegemónicas, polémicas y emancipadas, mientras que las representaciones sociales sobre la amistad son, predominantemente, de tipo hegemónicas, lo que indica que, pese a que los escolares se muestran abiertos a la incorporación de la modalidad de juego online, respecto a la amistad, sigue prevaleciendo lo presencial.

Las dimensiones de las representaciones sociales sobre el juego y la amistad tienen en común el predominio de actitudes favorables hacia el juego y la amistad, y así mismo, de forma mayoritaria, evidencian cantidad y calidad de la información hacia estos objetos, y campos representacionales con tendencia a la estructuración.

Las funciones de las representaciones sociales sobre el juego y la amistad que predominaron en los escolares estudiados fueron, en ambos casos, la integración de la novedad e interpretación y construcción de la novedad, lo que indica que los estudiantes están en un proceso de asimilación y acomodación de los cambios que han experimentado, están interpretado ciertos elementos adaptándose a la realidad, pero no llegan a la integración completa o una orientación a la conducta del juego y amistad de manera virtual.

Las representaciones sociales sobre el juego y la amistad están en procesos de construcción, evidencian variedades tipológicas respecto al juego, mientras que hegemonía respecto a la amistad, más semejanzas que diferencias en cuanto a dimensiones, con predominio de la actitud positiva, y cumplen funciones de integración de la novedad e interpretación y construcción de la novedad. Lo que indica que aún, la apertura a juegos y amistades virtuales está coyunturalmente determinada y que sobre todo en la amistad, se sigue prefiriendo el vínculo presencial.

7. Recomendaciones

- Realizar un estudio de las representaciones sociales de amistad y juego en poblaciones de distintas etapas del desarrollo para hacer estudios de comparación de grupos.
- Después de regresar a la educación presencial, aplicar nuevamente las técnicas a los estudiantes que participaron en esta investigación con la finalidad de analizar, longitudinalmente, si las representaciones sociales sufren variaciones.
- Realizar un espacio reflexivo con los representantes y maestros sobre los resultados obtenidos en esta investigación.
- La investigación sobre las representaciones sociales de amistad y juego pueden ser aplicadas en otro tipo de población diferente al educativo.

8. Referencias

- Albornoz, E., y Guzmán, M. (2016). Desarrollo cognitivo mediante estimulación en niños De 3 años. Centro Desarrollo Infantil Nuevos Horizontes. Quito, Ecuador. *Revista Científica Multidisciplinar de la Universidad de Cienfuegos*, 8 (4), 245-262.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202016000400025
- Araiza, J. (2020). La amistad según La teoría ética de Aristóteles. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 23 (2), 125-159.
<https://www.redalyc.org/pdf/591/59122305.pdf>
- Arieto, L. (2017). Educación a distancia y virtual: calidad, disrupción, aprendizajes adaptativo y móvil. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(2), 9-25.
<https://www.redalyc.org/pdf/3314/331453132001.pdf>
- Cáceres, F., Granada, M., y Pomes, M. (2018). Inclusión y Juego en la Infancia Temprana. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 12(1), 181-199.
<https://scielo.conicyt.cl/pdf/rlei/v12n1/0718-7378-rlei-12-01-00181.pdf>
- Calero, G., y Díaz, J. (2017). Adolescencia temprana y parentalidad. Fundamentos teóricos y metodológicos acerca de esta etapa y su manejo. *Medisur*, 15 (5), 112-127.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1727-897X2017000500015&script=sci_arttext&tlng=en
- Cali, A. (2020). *La modalidad virtual y sus dificultades en el aprendizaje de la matemática en estudiantes de segundo año de bachillerato paralelo "a", de la unidad educativa once de noviembre, durante el primer quimestre del periodo académico 2020 – 2021*. [Tesis de grado previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias Exactas, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7575/1/UNACH-EC-FCEHT-C.EXAC-2021-000001.pdf>

- Dellagiulia, A., Palummieri, A., y Mecenate, C. (2015). Le relazioni interpersonali in adolescenza alla luce della teoria dell'attaccamento. *Revista de la Pontificia Universidad Salesiana de Roma*, 8(12), 62-75. https://www.researchgate.net/profile/Antonio-Dellagiulia/publication/258240752_Le_relazioni_interpersonali_in_adolescenza_alla_luce_della_teor%C3%ADattaccamento_Un_primo_utilizzo_in_Italia_del_questionario_Network_of_Relationships_Inventory_-_Behavior
- Erickson, E. (1994). *Desarrollo Psicosocial*. Planeta.
- Expósito, C., y Marsollier, R. (2020). Virtualidad y Educación en Tiempos de Covid-19. *Revista Educación y Dinamismo*, 22(39), 1-22. <https://revistas.unisimon.edu.co/index.php/educacion/article/download/4214/4771/>.
- Fianolh, B. (2017). *Educación a Distancia*. Buenos Aires: Paidós.
- García, F. (2017). Espirales de conocimiento, espirales de reconocimiento, espirales de amistad. *Revista Española de Psicología Emocional*, 16(1), 5-12. https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/126060/DIA_GarciaPenalvo_Espiralesconocimiento.pdf?sequence=1
- García, L. (2017). Educación a distancia y virtual. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(2), 9-25. <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331453132001.pdf>
- Garduño, A., y Basilio, H., (19 de junio del 2019). *Solicitud de amistad pendiente*. Centro de Ciencias de la Complejidad Universidad Autónoma de México. Recuperado de <https://www.c3.unam.mx/noticias/noticia132.html>
- Garofano, V., Guirado, L., Chacón, R., Padiá, R., y Martínez, A. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. *Digital de Educación Integral*, 8(47), 89-105. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6408944.pdf>.

- Gómez, A. (23 febrero de 2018). *Amistad: Definición, características y tipos*. Psicología-online. Recuperado de <https://www.psicologia-online.com/amistad-definicion-caracteristicas-y-tipos-2516.html>
- Guerrero, M. (2016). La investigación cualitativa. *Innova Research Journal*. 1(2), 1-9. Recuperado de <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3645/3/document.pdf>
- Guillen, F. (2020). *Educación a Distancia características*. Cuba: Propósitos.
- Hernández, R., Fernandez, C., y Baptista., P. (2005). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill. Recuperado de <https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>
- Ibañez, R. M. (2017). *Beneficio y Eficacia de la Educación a Distancia*. Argentina: Planeta.
- Jiménez, L. A. (2008). Estrategia metodológica para la estimulación de la competencia cognoscitiva en estudiantes de cuarto año de ingeniería en informática. Universidad de Granada.
- Jiménez, V. (2012). El estudio de caso y su implementación en la investigación. *Revista internacional de investigación en ciencias sociales*, 8(1), 141-150.
- Juca, F. (2016). Distance learning, a need for professionals training. *Revista Universidad y Sociedad*, 8(1), 112-125. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202016000100016
- Luque, D., y Rojas, M. (2015). Relaciones de amistad y solidaridad en el aula: Un acercamiento psicoeducativo a la discapacidad en un marco inclusivo. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 20(65), 222-227. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-66662015000200003&script=sci_arttext
- Luque, J., y Rojas, A. (2015). *Amistad*. Planeta.

- Lutereau, L. (2014). La amistad en psicoanálisis. La función del interlocutor. *Revista Affectio Societatis*, 11(20), 33-45.
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/affectiosocietatis/article/view/18309/15734>
- Mahecha, M. (2020). Modalidades de la Educación a Distancia. Florida: Higher Education and Society.
- Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la Motricidad en Etapa Infantil. *Revista Multidisciplinaria de Investigación*, 8(3), 8-17. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000
- Messi, L., Rossi, B., y Ventura, A. (2016). La psicopedagogía en el ámbito escolar: ¿Qué y cómo representan los docentes la intervención psicopedagógica?. *Revista Educativa y Psicopedagógica*, 55(2), 110-128. <https://www.redalyc.org/pdf/3333/333346580008.pdf>
- Molina, T. (2015). *El tipo de apego y su influencia en los rasgos de personalidad*. [Tesis de grado previo a la obtención del título de Psicóloga Clínica, Universidad Católica del Ecuador SEDE Ambato].
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1139/1/75672.pdf>
- Morales, P. (2013). *Metodología de la Educación a Distancia*. Ediciones USTRA:
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/23250/Metodolog%C3%ADa%20de%20educaci%C3%B3n%20a%20distancia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Papalia, D., Feldman, R., y Martorrel, G. (2012). *Desarrollo Humano*. Macgrawhill.
- Papalia, F. (2012). *Desarrollo Humano*. Madrid: McGraw.
- Piaget, J. (1955). *La representación del mundo del niño*. Morata.
- Piaget, Jean. (1985). *La Construcción de lo Real en el Niño*. Crítica.
- Pizzo, M. (2018). *El desarrollo de los niños en etapa escolar*. Pearson.
- Praderas, X., Campos, M., Sepulveda, M., y Daniela Puentes, P. L. (2017). Comparación del desarrollo motor en escolares de 9 y 10 años de edad en clases de educación física y talleres deportivos

- extracurriculares. *Revistas Ciencias de la Actividad Física*, 18(2), 1-8.
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/5256/525664825001/525664825001.pdf>
- Ríos, J., y Cardona, V. (2019). Procesos de aprendizaje en niños de 6 a 10. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 14(2), 1071- 1085.
<https://www.redalyc.org/pdf/773/77346456014.pdf>
- Romero, D., Molina, S., Espinoza, J., Mori, M., y Pasquel, A. (2018). Dinámica familiar y desarrollo psicosocial en estudiantes de educación primaria. *Revista de Investigación Valdizana*, 12(4), 205-214. <http://revistas.unheval.edu.pe/index.php/riv/article/view/156>
- Ruiz, H. (2017). *Educación para el desarrollo y educación social percepción de estudiantes de educación social sobre su formación en desarrollo humano, desigualdades norte/sur y ciudadanía global*. [Tesis de doctorado en Humanidades, Arte y Educación, Universidad de castilla – La Mancha].
<https://ruidera.uclm.es/xmlui/handle/10578/15276>
- Sánchez, F. (2019). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista digital de investigación en docencia universitaria*. 13(1), 102-122.
Recuperado de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-25162019000100008
- Schenke, E. (2018). Un abordaje teórico de la investigación cualitativa como enfoque metodológico. *Acta Geográfica*. 12(30), 227-233. Recuperado de <https://revista.ufrr.br/actageo/article/view/5201>
- Soto, E., y Escribano, E. (2019). El método estudio de caso y su significado en la investigación educativa. *Red de Investigadores Educativos Chihuahua A.C.* 203-221. Recuperado de <https://mail.rediech.org/joomla30/images/k2/libro-2019-arzola-11.pdf>
- Stone, J., y Church, J. (1995). *Niñez y adolescencia*. Bruguera.

Sullivan, H. (1953). *Teoría Interpersonal*. Washington: Pearson.

UNESCO. (2020). *Organización de la Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura: El Secretario General de las Naciones Unidas advierte de que se avecina una catástrofe en la educación y cita la previsión de la UNESCO de que 24 millones de alumnos podrían abandonar los estudios*. Amelan Roni. <https://es.unesco.org/news/secretario-general-naciones-unidas-advierte-que-se-avecina-catastrofe-educacion-y-cita>

Villalobos, C., y Álvarez, I. (2018). *La Amistad Escolar: un acercamiento multidisciplinar*. Asunivep.

9. Anexos

Realizar un dibujo sobre la amistad.

Realizar un dibujo sobre el juego.

**Entrevista semiestructurada para describir las funciones de las representaciones sociales
de la amistad y el juego.**

Función integración de la novedad en la amistad

¿La forma de relacionarte con tus amigos ha cambiado en el último año?

Función interpretación y construcción de la novedad en la amistad

¿Estás de acuerdo con la forma de relacionarte con tus amigos actualmente o quisieras que fuera diferente, por qué?

Función orientación de la conducta en la amistad

¿Qué harías para no alejarte de tus amigos en esta nueva modalidad?

Función integración de la novedad en el juego

¿Qué ha cambiado en tu forma de jugar desde que nos tuvimos que quedar en casa por la pandemia?

Función interpretación y construcción de la novedad en el juego

¿Tus amigos y tú qué piensan de estos cambios?

Función orientación de la conducta

¿Qué haces cuando quieres salir a jugar y no puedes por las medidas de seguridad?



ANEXO XII.- DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y DE AUTORIZACIÓN DE LICENCIA GRATUITA
INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL USO NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES
NO ACADÉMICOS

FACULTAD DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CARRERA DE PSICOLOGÍA

LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES NO ACADÉMICOS

Nosotros, Toala Oviedo Joselyng Katherine, Herrera Mora Giovanna Giselle, con C.I. No. 0959147265, 0923492060, certificamos que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es "REPRESENTACIONES SOCIALES SOBRE LA AMISTAD Y EL JUEGO EN ESCOLARES MATRICULADOS EN MODALIDAD VIRTUAL EN LA ESCUELA RAFAEL MARÍA ARIZAGA" son de nuestra absoluta propiedad y responsabilidad, en conformidad al Artículo 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizamos la utilización de una licencia gratuita intransferible, para el uso no comercial de la presente obra a favor de la Universidad de Guayaquil.

Joselyng Toala O.

JOSELYNG KATHERINE TOALA OVIEDO
C.I.No. 0959147265

*Giovanna
Herrera*

HERRERA MORA GIOVANNA GISELLE
C.I.No. 0923492060



ANEXO XI.- FICHA DE REGISTRO DE TRABAJO DE TITULACIÓN

REPOSITARIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA		
FICHA DE REGISTRO DE TRABAJO DE TITULACIÓN		
TÍTULO Y SUBTÍTULO:	REPRESENTACIONES SOCIALES SOBRE LA AMISTAD Y EL JUEGO EN ESCOLARES MATRICULADOS EN MODALIDAD VIRTUAL EN LA ESCUELA RAFAEL MARÍA ARIZAGA.	
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	JOSELYNG KATHERINE TOALA OVIEDO HERRERA MORA GIOVANNA GISELLE	
REVISOR(ES)/TUTOR(ES) (apellidos/nombres):	LIC. LIANET ALONSO JIMÉNEZ, DRA. TUTORA MGS. ELÍAS BRIONES ARBOLEDA. REVISOR	
INSTITUCIÓN:	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL	
UNIDAD/FACULTAD:	CIENCIAS PSICOLÓGICAS	
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:		
GRADO OBTENIDO:	PSICÓLOGO	
FECHA DE PUBLICACIÓN:	Noviembre 2021	No. DE PÁGINAS: 79
ÁREAS TEMÁTICAS:	PSICOLOGÍA EDUCATIVA	
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Representaciones sociales, amistad, juego, escolares.	
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras): La presente investigación tiene como objetivo explorar las representaciones sociales sobre la amistad y el juego en escolares matriculados en la modalidad virtual en la Escuela Rafael María Arizaga. Se emplea la metodología cualitativa y el análisis de casos, tomando como muestra a seis estudiantes del séptimo año de educación básica, a quienes se le aplicaron las siguientes técnicas: dibujo libre, composición y entrevista semiestructurada. Se concluye que las representaciones sociales sobre el juego y la amistad están en proceso de construcción, se evidencian variedades tipológicas, por un lado, el tipo hegemónica predomina respecto a la amistad, por otro lado, existe un predominio en la dimensión actitud positiva a ambas variables, y cumplen funciones de integración de la novedad e interpretación y construcción de la novedad. Indica que existe una apertura a juegos y amistades virtuales, y que sobre todo en la amistad se sigue prefiriendo el vínculo presencial.		
ADJUNTO PDF:	SI	NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 0988893568 0983135002	E-mail: giovanna.herreram@ug.edu.ec joselyng.toalao@ug.edu.ec
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Facultad de Ciencias Psicológicas Teléfono: 2394315 E-mail: facultad.depsicologia@ug.edu.ec	



ANEXO VI. - CERTIFICADO DEL DOCENTE-TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

FACULTAD CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CARRERA PSICOLOGÍA

Guayaquil, 17 de Septiembre de 2021

Mgs. Carmita Ramírez Calixto.
 DECANO.
 FACULTAD DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS.
 UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
 Ciudad. -

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación **REPRESENTACIONES SOCIALES SOBRE LA AMISTAD Y EL JUEGO EN ESCOLARES MATRICULADOS EN MODALIDAD VIRTUAL EN LA ESCUELA RAFAEL MARÍA ARIZAGA**, de las estudiantes **TOALA OVIEDO JOSELYNG KATHERINE** y **HERRERA MORA GIOVANNA GISELLE**, indicando que han cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- Las estudiantes demuestran conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de similitud y la valoración del trabajo de titulación con la respectiva calificación.

Dando por concluida esta tutoría de trabajo de titulación, CERTIFICO, para los fines pertinentes, que las estudiantes están aptas para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,

 Firmado digitalmente por:
LIANET
ALONSO

Lianet Alonso Jiménez
 TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN
 C.I. 0959359902
 FECHA: 17/09/2021.

ANEXO VIII.- INFORME DEL DOCENTE REVISOR

Guayaquil, 26 de septiembre de 2021

Sra. Mg.
MSc. Carmita Ramírez Calixto (s)
Decana de la Facultad de Ciencias Psicológicas
FACULTAD DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Ciudad. –

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el informe correspondiente a la REVISIÓN FINAL del Trabajo de Titulación REPRESENTACIONES SOCIALES SOBRE LA AMISTAD Y EL JUEGO EN ESCOLARES MATRICULADOS EN MODALIDAD VIRTUAL EN LA ESCUELA RAFAEL MARÍA ARIZAGA de los estudiantes Herrera Mora Giovanna Giselle - Toala Oviedo Joselyng Katherine. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

El título tiene un máximo de 20 palabras.

La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.

El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.

La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.

Los soportes teóricos son de máximo 10 años.

La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

El trabajo es el resultado de una investigación.

El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.

El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.

El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica el que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que los estudiantes están aptos para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,



firmado digitalmente por:
ELIAS ORLANDO
BRIONES
ARBOLEDA

Mgs. Elias Briones Arboleda

DOCENTE TUTOR REVISOR

C.I. 0918051541

FECHA: 26 de septiembre de 2021



ANEXO VII.- CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Habiendo sido nombrado LIANET ALONSO JIMÉNEZ, tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por TOALA OVIEDO JOSELYNG KATHERINE y HERRERA MORA GIOVANNA GISELLE, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de PSICOLOGOS.

Se informa que el trabajo de titulación: **REPRESENTACIONES SOCIALES SOBRE LA AMISTAD Y EL JUEGO EN ESCOLARES MATRICULADOS EN MODALIDAD VIRTUAL EN LA ESCUELA RAFAEL MARÍA ARIZAGA**, ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa antiplagio URKUND, quedando el 2% de coincidencia.

Original

Document Information

Analyzed document	Tesis Toala-Herrea 15-09-2021.docx (D112644708)
Submitted	9/15/2021 4:29:00 PM
Submitted by	Lianet
Submitter email	lianet.alonso@ug.edu.ec
Similarity	2%
Analysis address	lianet.alonso@ug@analysis.arkund.com

Sources included in the report

W	URL: https://docplayer.es/113013782-Vinculo-afectivo-en-pares-y-cognicion-social-en-ninos-de-8-a-10-anos-de-edad-johanna-alexandra-acosta-garcia-claudia-ximera-bonilla.html Fetched: 9/28/2020 10:10:45 AM	1
W	URL: https://www.redalyc.org/pdf/705/70504911.pdf Fetched: 9/15/2021 4:40:00 PM	2
W	URL: http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/alianza-cinde-umz/20130318063308/Tesiogina.pdf Fetched: 9/15/2021 4:40:00 PM	2
W	URL: https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/15157/MedinaJimWC3KA0nezDianaPaola2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y Fetched: 9/15/2021 4:40:00 PM	5
SA	Proyecto de investigación de la especialización. (1).docx Document Proyecto de investigación de la especialización. (1).docx (D78252652)	2
W	URL: https://docplayer.es/187767925-Yasmin-mercedes-mosquera-barros-nanna-ceneida-cortes-angulo.html Fetched: 9/15/2021 4:40:00 PM	2

<https://secure.arkund.com/view/107330843-379020-551553#/>

LIANET ALONSO JIMÉNEZ- DOCENTE TUTOR
C.I. 0959359902
FECHA: 17/09/2021



El modo de identificación por:

**LIANET
ALONSO**