

Recreación y Repertorios Tecnológicos en el desarrollo de la Inteligencia Emocional

Análisis de la Práctica Profesional en Recreación en el grupo de Investigación de Multimedia y
Visión por Computador de la Escuela de Ingenierías de Sistemas y Computación de la
Universidad del Valle

Yeison Alexander Castro Ipia



Universidad del Valle
Facultad de Educación y Pedagogía
Escuela de Educación, Cultura y Comunidad

Santiago de Cali, Colombia
2024

Recreación y Repertorios Tecnológicos en el desarrollo de la Inteligencia Emocional

Análisis de la Práctica Profesional en Recreación en el grupo de Investigación de Multimedia y
Visión por Computador de la Escuela de Ingenierías de Sistemas y Computación de la
Universidad del Valle

Yeison Alexander Castro Ipia

Director:

Mag. Jonathan Esmitt Avendaño Bolaños

Universidad del Valle
Facultad de Educación y Pedagogía
Programa Académico en Recreación
2024

Dedicatorias

A mi madre Flor Alba

Aquí reposan las palabras que no alcanzan a expresar la profunda gratitud que siento hacia una mujer excepcional, quien con su inspiración y apoyo incondicional ha iluminado mi camino a través de la educación. A ti, mi guía en este viaje de descubrimiento, dedico este logro que celebro con el corazón rebosante de gratitud. Tus manos abiertas a mis inquietudes durante mi formación académica y tus palabras de aliento han sido el combustible que ha impulsado mi voluntad de aprender y crecer. Celebro contigo llevar esta sonrisa entrelazadas en esta página que representan no solo mi esfuerzo, sino también el tuyo. Por ello, cada logro lleva un pedacito de ti.

Hoy, mientras cierro este capítulo de mi formación académica, sé que tus enseñanzas se mantendrán como faro de luz en mi vida. Esta dedicatoria es un pequeño gesto en comparación con el impacto inmenso que has tenido en mí. Con amor y gratitud eternos celebro este logro a tu lado, porque gracias a ti, he aprendido a entender y amar el mundo de una manera única y valiosa.

A mi hermano Carlos Andrés

En cada paso de mi camino, tu luz ha sido mi guía. Desde temprana edad, fuiste mi ventana al fascinante mundo de las ciencias, infundiendo en mí un profundo sentido de curiosidad y un agudo instinto por descubrir el por qué de las cosas. Los momentos compartidos a tu lado en mi adolescencia son tesoros que atesoro con cariño. Cada conversación, cada lección, se convirtieron en los cimientos de mi búsqueda constante de conocimiento. A través de tus enseñanzas, no solo aprendí sobre el mundo que nos rodea, sino también sobre el poder de la

dedicación y la pasión en la búsqueda del saber. Quisiera expresar mi más profunda gratitud por ser mi fuente inagotable de inspiración.

A mi amada Roxana

En el recorrido de este desafiante camino académico, he tenido el privilegio de contar con una compañera excepcional. Tú has sido la chispa que iluminó mis inquietudes, la persona que pacientemente escuchó mis ideas a veces disparatadas hasta encontrar sentido en este ejercicio intelectual.

En los días en que las sombras se cernían sobre mi camino, tú fuiste mi luz y mi refugio. Tu apoyo incondicional y tus palabras de aliento me impulsaron a superar incluso los momentos más oscuros de este proceso. Tu sensibilidad y empatía han sido mi ancla en la tormenta, recordándome que no estoy solo en este viaje.

Agradecimientos

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a los docentes Diana Giraldo y Jhon Velasco, quienes han dejado una marca indeleble en mi recorrido académico. Su guía y orientación han sido esenciales para que mi visión de la Recreación se enriqueciera con un profundo sentido social, ético y crítico. A través de sus valiosas enseñanzas, he sido inspirado a explorar nuevos horizontes y a adentrarme en el mundo de la formación en investigación. Su confianza en mí ha sido un motor que me ha animado a esforzarme y a creer en mis propias capacidades. Cada lección compartida ha abierto ante mis ojos un universo multicultural en el que la Recreación encuentra su lugar junto a numerosos campos de estudio interconectados. Gracias a ustedes, he aprendido a apreciar la profunda influencia que la Recreación tiene en la sociedad y cómo puede contribuir al bienestar de las personas.

A los profesores Armando Henao y Andrés Villaquirán

Mi sincero agradecimiento a los profesores Armando Henao y Andrés Villaquirán por su valioso acompañamiento de principio a fin en mi formación como profesional en Recreación. Agradezco a los docentes que me guiaron en la exploración creativa e intuitiva de la Recreación, especialmente a través de experiencias como el Viaje, el Juego Teatral, la Fiesta y el Carnaval. Sus contribuciones en mi formación han sido esenciales, y gracias a las innumerables aventuras en el Grupo de Estudio Nómadas, he aprendido la importancia de integrar la Recreación en las sensibles capas del vínculo humano.

A mis compañeros

Finalmente, quiero expresar mi sincero agradecimiento a todos mis compañeros que compartieron este viaje conmigo. Esta compañía ha tejido vínculos invaluable y aún hoy seguimos compartiendo momentos inolvidables en cada desafío y travesía que el mundo de la recreación nos ha presentado. Juntos, hemos explorado un universo fascinante y enriquecedor.

Tabla de contenido

Resumen.....	9
Introducción	10
Capítulo I: Situación problema	12
1.1 Contextualización del estudio.....	12
1.1.1 Grupo de Investigación de Multimedia y Visión por Computador (MVC)	16
1.1.2 Procesos recreativos en el grupo MVC durante el 2020: Estrategias de intervención desde lo digital durante la emergencia sanitaria.....	17
1.1.3 Proyecto de fortalecimiento socio emocional: Un plan mediado por la Recreación Guiada en el grupo MVC durante el primer semestre del 2021	19
1.2 Aproximación al planteamiento del problema.....	20
1.3 Objetivos.....	22
1.3.1 Objetivo general	22
1.3.2 Objetivos específicos	22
1.4 Justificación.....	23
1.5 Ruta metodológica.....	25
1.5.1 Etnografía.....	25
1.5.2 Etnografía de lo digital.....	28
1.5.3 Hibridación entre el enfoque clásico y digital de la etnografía	37
2 Capítulo II: Marco conceptual de referencia	41
2.1 Recreación.	41
2.1.1 La recreación como práctica pedagógica y su influencia educativa.....	43
2.1.2 La actividad interna y los lenguajes lúdico-creativos: herramientas mediadoras en la actividad recreativa	45
2.1.3 Secuencia de actividad recreativa intensiva	48
2.2 Repertorios tecnológicos.	50
2.2.1 Los repertorios tecnológicos como máquinas de vincular.	53
2.2.2 Los repertorios tecnológicos como máquinas de crear.	55
2.3 La inteligencia emocional.....	56
2.3.1 La inteligencia intrapersonal.	58
2.3.2 La inteligencia interpersonal.	58
3 Capítulo III: Marco relacional entre conceptos y la práctica	61

3.1	Sesión 1: Identidad Emocional (narración)	62
3.1.1	Análisis de la sesión 1	67
3.2	Sesión 2: Sintonía emocional (narración).....	71
3.2.1	Análisis de la sesión 2	78
3.3	Sesión 3: El contagio emocional (narración).....	82
3.3.1	Análisis de la sesión 3	87
4	Capítulo IV: Entre conexiones y reflexiones.	93
4.1	Aportes de la recreación al desarrollo de la inteligencia emocional.....	94
4.2	Una perspectiva de los lenguajes lúdico-creativos a través de los repertorios tecnológicos en la actividad recreativa	97
4.3	La reinención de la práctica recreativa en tiempos de aislamiento social: una alternativa para el bienestar durante la pandemia.....	99
4.4	Los desafíos del Profesional en Recreación en la era digital.....	100
5	Referencias.....	102

Índice de figuras

Figura 1. Interfaz de usuario de la plataforma digital Google Meet.	28
Figura 2. Interfaz gráfica básica de la función Pregunta y respuesta de la plataforma web Mentimeter	29
Figura 3. Interfaz gráfica de la pizarra de la plataforma web Jamboard.	29
Figura 4. Interfaz gráfica básica de la plataforma de correo electrónico Gmail.	30
Figura 5. Interfaz de usuario de la aplicación móvil Whastapp.	32
Figura 6. Collage elaborado por el grupo No. 2 acerca de los estadios emocionales que encontraron en el protagonista del microrrelato.	64
Figura 7. Presentación de la diapositiva compartida a través de la videollamada acerca del desarrollo de la empatía.	70
Figura 8. Presentación de la diapositiva compartida a través de la videollamada con instrucciones de la actividad denominada la persona imaginada.	71
Figura 9. Creación digital de la persona imaginada compartida por el Recreando B a través de la videollamada.	73
Figura 10. Elaboración del muro emocional en la plataforma de Jamboard.	76
Figura 11. Presentación de la diapositiva compartida a través de la videollamada, con el nombre y número de la sesión.	81
Figura 12. Presentación de la diapositiva compartida a través de la videollamada, acerca de la reconstrucción de las últimas dos sesiones.	82
Figura 13. Presentación de pantalla de uno de los recreandos, mientras socializaba la actividad propuesta.	83
Figura 14. Presentación de pantalla de uno de los recreandos, mientras socializaba la actividad propuesta.	84
Figura 15. Charla informativa de la practicante de psicología acerca de los Primeros Auxilios Psicológicos (PAP).	86

Resumen

El presente trabajo de grado se enfoca en los aportes de la actividad recreativa mediada por repertorios tecnológicos para el desarrollo de la inteligencia emocional en contextos de aislamiento social. El estudio toma como referencia el proceso recreativo realizado en el marco de la práctica profesional del Programa Académico en Recreación, con el grupo de investigación de Multimedia y Visión por Computador de la Facultad de Ingenierías de la Universidad del Valle entre el periodo de junio y marzo del 2021. La metodología cualitativa empleada, combina técnicas convencionales y digitales de la etnografía para la recolección y análisis la de la experiencia recreativa. Los resultados del análisis indican que la actividad recreativa como práctica pedagógica aportan al desarrollo de la inteligencia emocional en los ámbitos intrapersonal e interpersonal en la medida que permiten la exploración y reconocimiento de las emociones a partir de herramientas lúdicas que involucran recursos digitales. Como conclusión, el estudio presenta reflexiones acerca de los aportes de la actividad recreativa a la inteligencia emocional, el papel de los repertorios tecnológicos en lo recreativo en contextos de aislamiento social, la relevancia de comprender los cambios de la actividad recreativa durante el periodo de pandemia y los desafíos que enfrenta el profesional en recreación en la actualidad al implementar herramientas tecnológicas digitales.

Palabras clave: Recreación, Repertorios Tecnológicos, Inteligencia Emocional, Lenguajes lúdico-creativos, Etnografía digital.

Introducción

El presente trabajo de grado tiene como propósito indagar los aportes de la actividad recreativa para promover el desarrollo de la inteligencia emocional implementando repertorios tecnológicos. Para ello, el texto se encuentra dividido en cuatro partes: el primer capítulo está dedicado al planteamiento del problema tomando como punto de partida el impacto de la pandemia en distintos ámbitos de la vida en sociedad, especialmente la recreación y el uso de repertorios tecnológicos para solventar la imposibilidad de la presencialidad. En ese sentido, se examina la Práctica Profesional en Recreación realizada con el grupo de investigación de Multimedia y Visión por Computador durante los meses de marzo y junio de 2021, considerando los procesos recreativos mediados por repertorios tecnológicos para el fortalecimiento de actitudes de orden emocional desde una perspectiva intrapersonal e interpersonal. La ruta metodológica empleada para el análisis de la experiencia recreativa consideró el uso de elementos de la etnografía clásica (Guber, 2011; Restrepo, 2018) como la observación participante, diario de campo y el texto etnográfico, para el caso de la comprensión de entornos digitales se consideran aspectos como la remediación, prototipación etnográfica y la recursividad metodológica (Pink y Estaella, 2018) para la recolección y análisis de diez (10) sesiones realizadas de manera remota.

La segunda parte, presenta el marco conceptual de referencia de los términos de recreación guiada desde la perspectiva de Mesa (2004) en tanto práctica pedagógica, los lenguajes lúdico-creativos como herramientas de la actividad recreativa y la Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva (SARI); el concepto de repertorios tecnológicos de Gómez (2012) como máquinas de crear y vincular y la inteligencia emocional planteada por Goleman (2000) desde lo intrapersonal e interpersonal.

En el tercer capítulo presenta el análisis de tres (3) sesiones realizadas, cada una de ellas descritas e interpretadas desde las perspectivas de los conceptos de recreación guiada y los mecanismos de la influencia educativa, los repertorios tecnológicos como máquinas de crear y vincular, como desde la perspectiva de la inteligencia emocional en términos de lo intrapersonal e interpersonal.

La cuarta parte de este estudio, presenta los hallazgos obtenidos del análisis en relación aportes de la actividad recreativa en el desarrollo de la inteligencia emocional a partir del reconocimiento y exploración de aspectos en ámbitos de lo intrapersonal e interpersonal, tomando como referencia la influencia educativa de la actividad recreativa como práctica pedagógica y la relación entre los repertorios tecnológicos como herramientas implementadas en clave de lenguajes lúdico-creativos en la creación de procesos colaborativos en escenarios digitales.

Por último, se presentan las conclusiones del estudio relacionadas con el aporte de la recreación guiada en el desarrollo de la inteligencia emocional, así como también la relación de los lenguajes lúdico-creativos y los repertorios tecnológicos en la elaboración de obras-producto, ampliando la discusión sobre los cambios en la actividad recreativa como resultado de la pandemia y los desafíos que enfrenta el Profesional en Recreación en la era digital.

Capítulo I: Situación problema

1.1 Contextualización del estudio

Debido a la pandemia producida por el virus del COVID-19¹ que surgió en el 2020, la mayoría de los países y gobiernos implementaron medidas de aislamiento social como una estrategia para evitar la propagación del virus². En respuesta a esta situación, diversas instituciones de salud, educación, religiosas y financieras tomaron una serie de medidas para seguir cumpliendo sus funciones en la sociedad, entre las medidas más relevantes, se encuentra el uso de dispositivos tecnológicos³, como una alternativa para sobrellevar el aislamiento social. Esta medida, también ocasionó que muchas de las actividades se trasladaran al hogar, convirtiéndolo en el centro de numerosas responsabilidades⁴ organizativas de instituciones, empresas y corporaciones. En dichas condiciones, la gran mayoría de personas se vieron en la necesidad de utilizar artefactos tecnológicos, como computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes, para llevar a cabo sus actividades laborales, educativas y sociales desde casa. El teletrabajo y la educación virtual se convirtieron en las nuevas formas de trabajo y aprendizaje, permitiendo a las personas adaptarse a las circunstancias y seguir desempeñando sus funciones y responsabilidades de acuerdo con los

¹**COVID-19:** El COVID-19, también conocido como coronavirus, es una enfermedad respiratoria causada por el virus SARS-CoV-2. Se propaga principalmente a través de gotas respiratorias y puede causar síntomas que van desde leves hasta graves, incluyendo fiebre, tos y dificultad para respirar. La enfermedad ha dado lugar a una pandemia global, impactando la salud pública y las actividades diarias en todo el mundo.

² El aislamiento social fue una de las estrategias más eficaces para evitar la propagación del virus del Covid-19 teniendo en cuenta sus características de contagio en el organismo humano. “Coronavirus: qué es el “distanciamiento social” y por qué los expertos insisten en practicarlo para combatir la pandemia de covid-19”, BBC News, 2021. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-51899782>

³ Un estudio reciente de la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) organismo especializado de las Naciones Unidas para la investigación de las tecnologías, información y telecomunicaciones reveló que durante la pandemia el número de usuarios en internet aumentó a una cifra de 4.900 millones de personas en el mundo en el 2021. “Measure digital development: Facts and figures”, ITU, 2022.

⁴ Según la ONU en el 30% y 60% de personas asalariadas trabajaron desde su casa durante la pandemia en el América Latina. “Teletrabajo en América Latina: 23 millones de personas trabajaron desde casa durante la pandemia de COVID-19”, ONU Noticias, 2021.

avances tecnológicos contemporáneos. Sin embargo, esta transición masiva hacia el uso de dispositivos tecnológicos en el hogar fue todo un desafío⁵ que sin duda alguna resultó en oportunidades para el desarrollo de competencias digitales y la adopción de nuevas formas de educación, trabajo y recreación.

En el caso de la educación superior en Colombia, esta situación no fue una excepción. Muchas de las actividades académicas también experimentaron una transformación en sus formas comunes de desarrollo. El uso de repertorios tecnológicos configuró nuevas formas de organización y funcionamiento, adaptándose a las circunstancias cambiantes. Por ejemplo, las actividades correspondientes a programas académicos con enfoque social en el ejercicio de enseñanza práctica, tuvieron un profundo cambio en lo que respecta a la forma de llevar a cabo las prácticas profesionales⁶.

En este contexto, el presente estudio se centra en la Práctica Profesional en Recreación realizada en el grupo de investigación de Multimedia y Visión por Computador (MVC) de la Facultad de Ingenierías de la misma institución. La práctica profesional, producto del convenio interinstitucional entre la Facultad de Educación y Pedagogía y la Facultad de Ingeniería de la Universidad del Valle implicó el desarrollo de estrategias recreativas de manera remota, considerando la idoneidad de un grupo poblacional con formación y reconocimiento de las

⁵ La pandemia trajo consigo una serie de problemáticas sociales acerca de la desigualdad y el derecho al internet como bien público, estableciendo nuevas brechas de exclusión y acceso para algunos grupos poblacionales en el mundo según la ONU. “El coronavirus hace más urgente que nunca la cooperación digital y la gobernanza de la tecnología”, ONU Noticias, 2020.

⁶ En Colombia, muchas instituciones de educación superior buscaron la mejor forma de darle continuidad a las prácticas profesionales de sus programas académicos a pesar de los apuros de la pandemia a través de estrategias que involucraron el desarrollo de estas actividades de manera remota. <https://www.elcolombiano.com/antioquia/dificultades-de-las-practicas-profesionales-en-tiempos-de-coronavirus-DG13379903>

Tecnologías de la Información y Comunicación (TICS). Estas estrategias, tuvieron como objetivo configurar ambientes de bienestar durante el periodo de pandemia. A continuación, se destacan algunos elementos relevantes sobre dicha práctica profesional.

Las prácticas profesionales del Programa Académico en Recreación están compuestas por dos ciclos equivalentes a dos semestres académicos; el primer ciclo enfocado al reconocimiento de la población a partir de un diagnóstico de carácter social y comportamental; y el segundo ciclo dedicado al diseño y ejecución de una propuesta con enfoque recreativo orientada por los insumos producidos en el diagnóstico. Para el caso de la práctica profesional con el grupo de MVC se realizó inicialmente un diagnóstico situacional⁷, a través de un proceso recreativo que permitió reconocer y comprender las dinámicas del grupo en aspectos relacionados con sus dinámicas organizativas y la percepción grupal personal.

Los hallazgos obtenidos en el diagnóstico revelaron que durante el desarrollo de las actividades recreativas algunos de los miembros expresaban dificultades para el desarrollo de sus actividades académicas y extracurriculares, debido a los cambios en las costumbres producidos por la pandemia. Así mismo, se evidenció que las formas de relacionamiento y sociabilidad habían experimentado un cambio como producto de la falta de un espacio de encuentro presencial para el desarrollo de sus actividades extracurriculares, situación que provocó que las relaciones interpersonales entre los miembros del grupo se configurarían de manera inusual, sus vínculos y formas de estar como un aspecto menos visibles debido a la limitada construcción de experiencias

⁷ **Diagnóstico situacional:** Es un proceso metodológico y de construcción de conocimiento aproximado de las diversas problemáticas de una población objetivo a partir de la identificación e interpretación de los factores y actores que determinan su situación, un análisis de sus perspectivas y una evaluación (Pichardo, 1999).

presenciales en su laboratorio, manifestando la falta de libertad y facultad de expresión personal, en especial lo emocional.

De acuerdo con la situación encontrada en el diagnóstico situacional, en el segundo ciclo de práctica profesional se propuso un proyecto de intervención pedagógico-recreativo, que abordó aspectos como el reconocimiento y desarrollo de destrezas en la expresividad emocional. Impulsando a la creación de escenarios con características digitales para crear y recrear la participación y conversación relacionada con el reconocimiento y exploración intrapersonal e interpersonal, como un recurso clave para la identificación y la expresión de rasgos de orden emocional durante la pandemia. En este sentido, se crearon una serie de sesiones virtuales que contaron con una serie de repertorios tecnológicos, los cuales operaron como estrategias y herramientas lúdicas para el fomento de la participación de los miembros del grupo de una manera creativa y novedosa de acuerdo con las condiciones de aquel contexto.

Durante ambos ciclos de práctica profesional y como consecuencia del contexto de pandemia, se implementaron diferentes estrategias relacionadas con las posibilidades de los repertorios tecnológicos al alcance y su capacidad para viabilizar la comunicación a través de distintas formas inventivas, tales como el uso de plataformas web interactivas, videollamadas, chats móviles y correo electrónico, entre otras. Las principales características de los repertorios tecnológicos seleccionados estaban basadas en sus facultades para vincular y crear un ambiente interactivo con la población objetivo de la cual entraremos en detalle a continuación, para una mayor amplitud del contexto social del presente estudio.

1.1.1 *Grupo de Investigación de Multimedia y Visión por Computador (MVC)*

El grupo de MVC se dedica a la docencia e investigación; tiene como objetivo misional contribuir al desarrollo científico y tecnológico del país, mediante la propuesta de soluciones originales a problemas propios de las tecnologías multimedia y la visión computacional⁸. Lleva a cabo sus actividades en el Laboratorio de Multimedia y Visión (MMV-LAB) y cuenta con siete (7) líneas de investigación.

La organización del grupo MVC está conformada por dos áreas de trabajo; la primera dedicada al desarrollo de videojuegos y gamificación y la segunda, el área de procesamiento de imágenes y vídeo. Ambas áreas están a cargo de docentes y egresados de la Escuela de Ingeniería en Sistemas y Cómputo (EISC), quienes orientan los diferentes proyectos mencionados. Para el caso del Área de Videojuegos y Gamificación, su línea de estudio está orientada al desarrollo de juegos digitales en función del mejoramiento de necesidades de orden clínico como la rehabilitación física, mental y el aprendizaje. Ambas áreas de trabajo se caracterizan por llevar a cabo un trabajo interdisciplinario con diferentes instituciones educativas y de salud tales como el Hospital Universitario del Valle (HUV), Fundación Valle del Lili, Hospital Departamental Psiquiátrico Universitario del Valle (HDPUV) y la Fundación Multipropaz, en donde ejecutan y ponen a prueba cada uno de sus proyectos en desarrollo.

⁸ Información disponible sobre el grupo de investigación de Multimedia y Visión por Computador de manera pública en el sitio web de la Escuela de Ingenierías en Sistemas y Computación de la Universidad del Valle en el portal de líneas de investigación. <http://eisc.univalle.edu.co/index.php/grupos-investigacion/multimedia-y-vision-por-computador>

Los integrantes de estos proyectos son estudiantes de pregrado y posgrado de los programas académicos en Ingeniería y Tecnología en Sistemas, quienes cultivan su pasión y saber por la programación en el grupo de MVC. Antes de la emergencia sanitaria ocasionada por la Covid-19, los estudiantes se reunían para llevar a cabo sus actividades de investigación en los laboratorios de Multimedia y Visión por Computador (MMV-LAB), ubicado en el edificio de Ciencias de la Computación y Nuevas Tecnologías (B13), en el campus universitario de la Universidad del Valle. De acuerdo a lo anterior y en el marco de interés del presente estudio, a continuación, se presentan algunos antecedentes de los procesos recreativos más recientes llevados a cabo en el grupo de investigación MVC durante los años 2020 y 2021.

1.1.2 Procesos recreativos en el grupo MVC durante el 2020: Estrategias de intervención desde lo digital durante la emergencia sanitaria.

Durante el segundo semestre del año 2020 se estableció un acuerdo interinstitucional entre el grupo de MVC con el Programa Académico en Recreación (PAR, en adelante) con la finalidad de realizar la práctica profesional en el grupo de MVC; Yeison Castro asumió participar en el grupo de investigación como practicante. De acuerdo con la condición de aislamiento social, los encuentros presenciales aún no eran viables, lo que planteó una serie de retos para el desarrollo del diagnóstico situacional, llevándose a cabo de manera preventiva y alternativa la realización de aquellos correspondientes a la práctica profesional de manera asistida mediante el uso de repertorios tecnológicos. En este sentido, se desarrollaron una serie de intervenciones que consistieron en varios encuentros semanales con los miembros del grupo MVC, para participar de las propuestas recreativas en una modalidad digital e interactiva, con la finalidad de generar un ambiente de reconocimiento y bienestar. Durante dicho periodo se realizaron un total de doce (12)

intervenciones (dos por semana) cuyo objetivo principal fue la de focalizar aspectos relevantes para el reconocimiento de sus dinámicas organizativas y la percepción grupal personal. Como resultado de este proceso, emergieron una serie de hallazgos relevantes acerca del grupo MVC, desde una perspectiva emocional.

Como primera instancia, dichos hallazgos permitieron comprender el grupo de estudio en lo que respecta a sus formas de relacionamiento a través del entorno digital, configurando nuevas dinámicas debido a la inhabilidad del encuentro presencial. Por ejemplo, el registro de la participación de cada miembro en las reuniones semanales se convirtió en una forma de medir el avance de sus proyectos, optando por utilizar el repertorio tecnológico a su alcance de una manera creativa a partir de un reto que resignificara el encuentro, como la elaboración digital de evidencias de sus encuentros en formatos de imágenes y vídeo editados por ellos mismos.

Durante esta transición a lo digital, se observó en los miembros del grupo su pasión por la programación y el diseño de videojuegos, combinado con el trabajo colaborativo como fuente de motivación para afrontar desafíos en el desarrollo de sus proyectos, los cuales fueron asumidos de manera voluntaria en un grupo caracterizado por su naturaleza extracurricular.

A pesar del éxito en el desarrollo de estrategias para movilizar sus proyectos, durante los talleres del primer ciclo, se lograron apreciar algunos casos complejos relacionados con el estado anímico producto de la falta de gestión emocional, la constante incertidumbre del contexto de pandemia y el aislamiento social; lo anterior, factores que llevaron a considerar en el diseño de proceso recreativo elementos que viabilicen la identificación de intereses y preocupaciones en

común entre los miembros del grupo con respecto a su sensaciones y percepciones emocionales. De acuerdo con los hallazgos mencionados durante el ciclo diagnóstico, se diseñó un proyecto recreativo en el segundo ciclo de práctica profesional presentado en el siguiente apartado.

1.1.3 Proyecto de fortalecimiento socio emocional: Un plan mediado por la Recreación Guiada en el grupo MVC durante el primer semestre del 2021

Para el segundo ciclo de práctica profesional, se sugirió ampliar los alcances de los procesos recreativos con la posibilidad de incrementar la cobertura de las intervenciones a más miembros del grupo con la finalidad de generar mayor participación. Bajo dicho alcance, se decidió trabajar con los estudiantes del área de videojuegos y gamificación y el área de procesamiento de imágenes de manera conjunta, incluyendo los docentes y egresados.

Teniendo en cuenta una población objetivo más amplia, se presenta el Plan de Fortalecimiento Socioemocional como un proyecto cuya intencionalidad fue la de fortalecer el desarrollo de destrezas socioemocionales en los miembros del grupo a través del reconocimiento y dominio de actitudes necesarios para afrontar las cambiantes dinámicas interpersonales claves para el bienestar emocional en tiempos del distanciamiento social.

La metodología de intervención implementada para este proyecto, implicó el uso de la Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva (Mesa, 2010) en cada una de las sesiones, para un total de diez (10) intervenciones divididas en dos etapas, entendidas de la siguiente manera: la primera, se dedicó al abordaje de elementos emocionales correspondiente a lo intrapersonal (Goleman, 1995) como la identificación y la autorregulación emocional; en la segunda etapa se

abordaje la expresión emocional y la regulación de las relaciones a nivel interpersonal (Goleman, 1995). Dicho proyecto se tradujo en la creación de encuentros virtuales en donde los miembros del grupo MVC tuvieron un tiempo dedicado al reconocimiento e identificación de sus propias emociones y su forma de percibir el grupo de estudio, desde una perspectiva recreativa, abordando situaciones que usualmente no eran abordadas en el grupo de estudio.

Esta apuesta por desarrollar destrezas emocionales en los entornos más próximos (personal y académico) de los miembros del grupo, como parte de los objetivos de un proyecto recreativo que involucró el uso de repertorios tecnológicos para viabilizar la expresión emocional, son el punto de partida para comprender el planteamiento del problema del presente estudio.

1.2 Aproximación al planteamiento del problema.

Durante el desarrollo del proyecto recreativo Plan de Fortalecimiento Socioemocional (PFS) llevado a cabo en el periodo de marzo y junio del año 2021, se abordó como tema principal el desarrollo de la Inteligencia Emocional (Goleman, 1995) para el reconocimiento y fortalecimiento de rasgos y destrezas de tipo intrapersonal e interpersonal en los miembros del grupo MVC y como metodología de intervención la implementación de la Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva (SARI, en adelante) elementos que configuraron la intencionalidad del proceso recreativo y su desarrollo. Como acciones operativas que viabilizaron el proyecto PFS, se consideraron las limitaciones y alcances de los repertorios tecnológicos en materia de sus facultades técnicas, de tal manera aspectos como la expresión de significados asociados al reconocimiento y autorregulación emocional en los miembros del grupo en determinadas situaciones y la capacidad para plantear soluciones colectivas a este índole de problemáticas, tuvo

como propósito la elaboración de distintos retos creativos en el marco de un proceso recreativo orientado por una experiencia pensada desde la Recreación Guiada (Mesa, 2010) y algunas herramientas pedagógicas como los lenguajes lúdico-creativos, para la exploración y reconocimiento de la expresión, socialización de aquello relacionado con el mundo emocional.

De acuerdo con la particularidad de esta práctica profesional, el presente estudio suscita la reflexión sobre el papel del desarrollo tecnológico-digital que, en la actualidad permea la actividad recreativa en modalidad remota; artefactos que configuran una respuesta alternativa a la singularidad del contexto mencionado, más allá del hecho técnico, sino también capaz movilizar la construcción y reelaboración de sentidos y significados de orden emocional.

Partiendo de esta idea, los procesos recreativos asistidos por los repertorios tecnológicos digitales hacen parte de un gran potencial en el acercamiento a los actores implicados en procesos de intervención recreativa e incluso incentivan al reconocimiento de sí mismos y de otros en un ejercicio novedoso y creativo, que considera los avances de tecnológicos como herramientas que permiten estimular la creatividad a través de escenarios digitales en contextos recreativos, los cuales adquieren su forma y dimensión, considerando las transformaciones en las formas de relacionarnos como consecuencia de una sociedad hiperconectada, capaz de tramitar vínculos sociales y nuevos lenguajes que implican acciones creativas de manera voluntaria y libre.

Es en este sentido, las acciones y eventos durante la Práctica Profesional en Recreación con los miembros del grupo de investigación de Multimedia y Visión por Computador, suscitan a una cuestión sobre las formas de abordar aspectos de orden intrapersonal e interpersonal, desde

una perspectiva emocional desde un proyecto recreativo que consideró recursos digitales durante el periodo de marzo a junio del 2021 en el contexto de pandemia. Dando lugar a la siguiente pregunta:

¿Cómo la recreación guiada implementada a través de repertorios tecnológicos aportó al desarrollo de la inteligencia emocional de los miembros del grupo de investigación de Multimedia y Visión por Computador de la Facultad de Ingenierías de la Universidad del Valle durante los periodos de marzo y junio del 2021?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Identificar los aportes de la recreación guiada implementada través de repertorios tecnológicos en el desarrollo de la inteligencia emocional en los miembros del grupo de investigación de Multimedia y Visión por Computador de la Facultad de Ingenierías de la Universidad del Valle durante los periodos de marzo y junio del 2021

1.3.2 Objetivos específicos

- Describir el proceso de recreación guiada, repertorios tecnológicos e inteligencia emocional llevado a cabo en el grupo de Multimedia y Visión por Computador de la Facultad de Ingenierías de la Universidad del Valle durante los periodos de marzo y junio del 2021.

- Relacionar los hallazgos del proceso recreativo implementado a través de repertorios tecnológicos, en el desarrollo de la inteligencia emocional en el grupo de Multimedia y Visión por Computador durante los periodos de marzo y junio del 2021.
- Reflexionar sobre los aportes de la recreación guiada y el uso de repertorios tecnológicos en el desarrollo de la inteligencia emocional.

1.4 Justificación

En la actualidad, el avance tecnológico ha permeado numerosos aspectos de la vida cotidiana, ampliando su aplicación en diversos ámbitos de la vida diaria. La educación, la economía, la cultura, el trabajo y el uso del tiempo libre son algunos de los contextos en donde la tecnología ha destacado en las últimas décadas (Castell, 2010; Oppenheimer, 2018). Su acelerado desarrollo ha implicado la transformación de las prácticas de aquellos entornos, adaptándose a las necesidades, circunstancias y posibilidades de la tecnología.

La recreación no ha sido la excepción; recientemente se evidenció que durante la emergencia sanitaria global ocasionada por el COVID-19 muchos de los procesos recreativos, lúdicos, festivos, contemplativos y artísticos se llevaron a cabo de manera remota a través de dispositivos tecnológicos; por ejemplo la realización de videoconferencias en plataformas web streaming como Google Meet, Youtube, Instagram y Tik Tok implementaban funcionalidades

interactivas, hicieron parte del gran abanico de herramientas lúdico-digitales cuyo propósito buscó garantizar el bienestar y calidad de vida en distintos contextos.

Frente a esta inmersión de sistemas tecnológicos y comunicativos, se han configurado nuevos escenarios que antes no eran posibles imaginar, saberes y afectos en interacciones tramitadas en redes digitales dedicadas al esparcimiento social, conocidas como redes sociales; allí donde la creatividad colectiva se manifiesta en la elaboración de lenguajes no estandarizados caracterizados por una gran carga simbólica y un alto grado de humanidad (Duglas, 2010). Justamente en esos escenarios es donde lo recreativo emerge, dadas las condiciones de dichos ambientes que permiten reconstruir sensibilidades sobre lo cotidiano a través de obras que poetizan el sentido de vivir (Gómez, 2012).

Por tal razón, el presente estudio sugiere reflexionar la relevancia de comprender lo recreativo durante la pandemia, considerando su estrecha relación con los repertorios tecnológicos y sus usos sociales para la construcción de procesos recreativos que fomentan el bienestar emocional. Se espera que los resultados de este trabajo de grado contribuyan al desarrollo de la práctica pedagógica de la recreación en la implementación de herramientas como los *lenguajes lúdico-creativos* al relacionarse con recursos tecnológicos; pues en la actualidad esto representa un desafío para el Profesional en Recreación, en materia de diseño y análisis, aspecto reconocido durante la pandemia ocasionada por la COVID-19. En este sentido, los factores que suscitan la reflexión acerca de las formas de implementación de dichas herramientas para la construcción de significados de orden emocional, son elementos para considerar en la comprensión de los procesos de intervención mediados por la Recreación Guiada.

1.5 Ruta metodológica

El proceso metodológico del presente estudio se caracteriza por la acción participativa con enfoque cualitativo para la exploración y comprensión de fenómenos sociales y culturales de manera interpretativa objetiva-subjetiva. Este enfoque se basa en la recolección y análisis de datos ricos en significados, experiencias y perspectivas de los participantes de manera detallada (Restrepo, 2018). Para el logro de dicho objetivo, se tomaron como referencia algunos procedimientos y elementos de la etnografía clásica y digital, brindando una perspectiva enriquecedora y contextualizada de los mismos.

En los siguientes apartados se exponen algunas características relevantes de la etnografía clásica desde la perspectiva de Guber (2011) y Restrepo (2018), consideradas como punto de partida a la aproximación de procedimientos para la recolección de datos y comprensión del objeto en cuestión. Para el caso del análisis del contexto que involucra prácticas relacionadas con el uso de recursos tecnológicos y sus formas inventivas del presente estudio se toma como referencia lo planteado por Estalella (2018) y Pink (2018) en relación con la etnografía de lo digital, desarrollando cada uno de sus elementos y expresión en el presente estudio. Por último, al considerar un enfoque mixto entre lo convencional y lo digital de la etnografía se presenta la combinación de estos enfoques denominado como hibridación.

1.5.1 Etnografía

La etnografía como lo plantea Restrepo (2018), es un proceso descriptivo de un universo social delimitado acerca de un grupo de personas determinadas, las cuales dan cuenta del mundo que los rodea desde su propio punto de vista. En este sentido, llevar a cabo un ejercicio etnográfico implica, el despliegue de una serie de procedimientos que involucran la observación y análisis de un fenómeno social a partir de herramientas y técnicas cuyo enfoque es cualitativo; es decir, con rasgos descriptivos acerca de los comportamientos, eventos y situaciones del universo social en el que se centra.

En efecto, la práctica etnográfica durante el ejercicio de aproximación al universo social y sus componentes se caracteriza principalmente por las formas del etnógrafo de inmiscuirse en el entorno social seleccionado, participando y generando disposiciones durante un tiempo determinado con el propósito de reconocer el contexto social en el que se centra (Guber, 2011). De esta manera, las técnicas e instrumentos implementados propician la comprensión de las actuaciones de los sujetos desde el registro de sus concepciones sobre un fenómeno social en particular.

A continuación, se mencionan algunas de las características consideradas para el desarrollo del presente trabajo, tomando en cuenta lo planteado por Guber (2011) y Restrepo (2018).

La observación participante es una técnica que combina la observación y la participación, lo que permite al investigador sumergirse en el contexto y acceder a información a través de la interacción con los actores involucrados. Esta técnica es utilizada para detectar y analizar las

diversas situaciones y dinámicas de la vida cotidiana. Para llevarla a cabo, se pueden emplear diferentes métodos, como talleres, grupos focales y diarios de campo (Guber, 2011).

Por consiguiente, el factor de participación implica el involucramiento con los actores sociales próximos al objeto de estudio, con el fin de acceder a los significados y sentidos elaborados en la negociaciones e interacciones que otorgan la vivencia en campo; dicho de otro modo “tal como un juego en el que se aprende jugando, una cultura se aprende viviéndola” (Guber, 2022, pág. 55). Las principales herramientas de esta perspectiva se sitúan en las sensaciones y subjetividades tanto como del investigador como las producidas por los actores en el contexto en el que se centra.

El diario de campo, utilizado para la elaboración de reflexiones acerca de la comprensión del problema planteado, así como la mención de limitaciones a resolver durante la práctica etnográfica, “la idea es recrear con palabras lo observado” (Restrepo, 2018, pág. 47). Este instrumento de registro consiste en el uso de una libreta o agenda que adquiere utilidad para el registro de aquellos datos de mayor relevancia en relación con la investigación. El contenido de este diario debe ser detallado y de calidad, describiendo las interacciones, los tiempos y el espacio, y relatando con la mayor riqueza posible lo observado.

El texto etnográfico, es un recurso cuya elaboración hacen un ejercicio reflexivo que expresa la forma en la que el investigador interpreta los códigos locales del mundo social que investiga, de modo que las conductas de los actores sociales y sus acontecimientos sean más comprensibles a partir de la toma de notas (Restrepo, 2018). El texto etnográfico se caracteriza

principalmente por ser la herramienta que viabiliza la comprensión entre lo sugerido en la teoría y el contexto situado, dando como resultado una aproximación a la explicación del objeto estudiado.

De acuerdo con las herramientas mencionadas, la etnografía como método de investigación en diferentes campos de estudio, plantea una serie de instrumentos y formas de involucramiento en contextos sociales de manera sistemática; no obstante, cuando se refiere a contextos digitales que operan a través de agentes sociales, tanto el método como la práctica etnográfica plantea nuevas formas en el uso de las técnicas y en el desarrollo del relato etnográfico. Como respuesta a esta circunstancia procedimental se consideraron algunos elementos de la etnografía con un enfoque digital desde la perspectiva de Pink y Estalella (2018), teniendo en cuenta la naturaleza del objeto de estudio, caracterizado por el involucramiento de prácticas mediáticas y escenarios digitales en el marco de un proceso mediado por dispositivos tecnológicos.

En el siguiente apartado, se describen algunos de los aspectos clave de la etnografía digital que se han considerado en el proceso metodológico de este estudio.

1.5.2 Etnografía de lo digital

En las sociedades actuales, las tecnologías ofrecen nuevas formas de participar en los entornos de investigación emergentes, por lo que las prácticas etnográficas también (Pink, 2018). Un ejemplo de ello, es la relación que se establece con los sujetos u objetos de investigación a través de los medios y no de manera directa como suele suceder, configurando otras de participar, percibir y comunicar a través de los repertorios tecnológicos que al día de hoy hacen parte del mundo cotidiano que nos rodea. En este sentido, llevar a cabo un ejercicio etnográfico con enfoque

digital supone entonces no solo considerar lo práctico, sino también aquello descriptivo que requiere de métodos inventivos para narrar y describir el objeto de interés, reconociendo que lo digital posee expresiones distintas en diferentes entornos (Estalella, 2018). Por consiguiente, el presente estudio considera algunas características de la práctica etnográfica con enfoque digital de acuerdo con lo planteado por Estalella (2018), tales como:

La remediación, la cual se considera como un reequipamiento de instrumentos etnográficos o recursos tecnológicos, que aparte de facilitar el registro de información permite sostener la interacción en las relaciones, como una forma de sociabilidad con los actores implicados en el campo digital, equilibrando el binomio de observación y participación (Estalella, 2018).

Prototipación etnográfica, la cual hace alusión al desarrollo etnográfico que se narra a través de la construcción de infraestructuras de campo físicas e intangibles (Estalella, 2018), generando mundos relacionales que elaboran de manera conjunta soluciones a problemáticas planteadas, proyectando situaciones nuevas y constantes, reescribiendo el objeto en cuestión.

Recursividad metodológica, hace referencia a la singularidad que existe entre el método y la descripción etnográfica; es decir, que lo primero, en términos digitales, es la fuente para la descripción de lo segundo, puesto que el método etnográfico se desarrolla y adquiere su forma de manera situada, reescribiendo con otros al mismo tiempo que da cuenta del objeto de estudio, evidenciando su doble efecto (Estalella, 2018).

Durante el desarrollo de las actividades recreativas mediadas por dispositivos tecnológicos, se integraron la remediación, prototipación y recursividad etnográfica. En este contexto, el proceso de práctica se compuso de elementos elaborados en distintos formatos, como texto, dibujos digitales e imágenes en diferentes plataformas web. Estos elementos, junto con otras herramientas de registro pensadas desde lo digital, se consideran características esenciales de las fuentes descriptivas en la reconstrucción de sentidos y significados de las experiencias en cada intervención seleccionada para su correspondiente análisis.

En este orden de ideas, a continuación, se describen a detalle los recursos digitales, los cuales en el presente desarrollo metodológico operaron como una *remediación, prototipación y recursividad metodológica*.

- **Google Meet:** plataforma digital gratuita que ofrece el servicio de videoconferencias, usualmente utilizada en contextos empresariales y educativos. Entre sus posibilidades se encuentra la capacidad de realizar encuentros virtuales con hasta alrededor de cien (100) usuarios y un único anfitrión quien administra la videoconferencia; este perfil de usuario también es el encargado de crear previamente el encuentro a través de otra plataforma conocida como Calendar, generando un enlace y otras configuraciones como el acceso abierto o cerrado a la “sala” (término popularmente asignado al espacio en donde se desarrolla la videoconferencia). Entre sus principales funcionalidades, se destaca su capacidad para compartir voz y vídeo en tiempo real con los demás usuarios, cuenta con un *chat* que permite la digitalización de texto, considerada como una alternativa más de comunicación. Adicionalmente, esta plataforma posee la funcionalidad de compartir

pantalla de los *escritorios* o de *ventanas* específicas seleccionadas por el usuario para ser transmitidas en tiempo real, así mismo, con la posibilidad de grabar las conversaciones y transmisiones realizadas, esta última función solo puede ser realizada por el perfil de usuario conocido como anfitrión. Para el acceso a esta plataforma, los usuarios deben poseer una cuenta de correo electrónico del servicio de Google conocido como Gmail (Google, 2022).

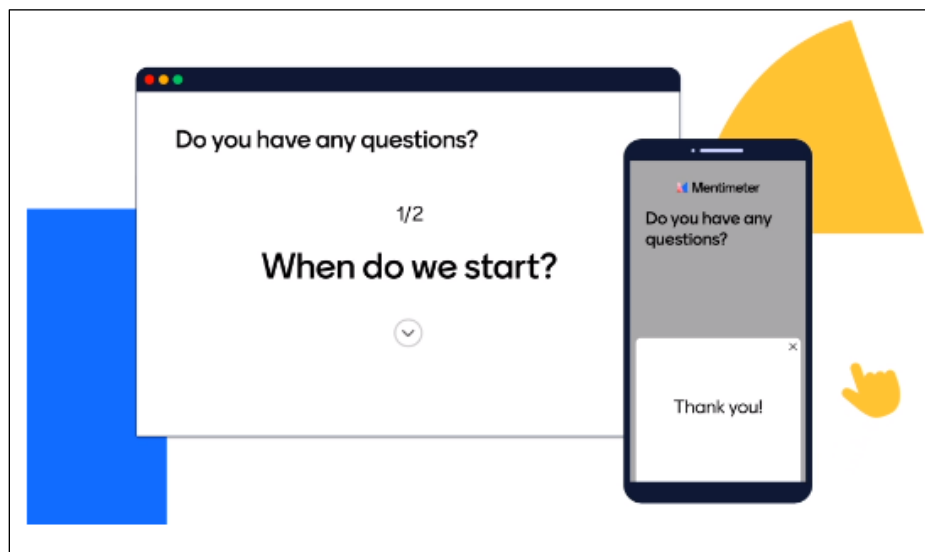
Figura 1. Interfaz de usuario de la plataforma digital Google Meet.



Nota. Modo mosaico de una videoconferencia en la plataforma web de Google Meet. En el aspecto visual de la plataforma es posible apreciar las etiquetas que dan cuenta de los nombres de los usuarios, como también en la parte inferior es posible ver el panel de control para realizar distintas acciones en la conferencia. Tomada del sitio web oficial (2023).

- **Mentimeter:** Conocida también como Menti, es una herramienta web online que permite a sus usuarios generar presentaciones con anotaciones en tiempo real de manera colectiva y participativa. La información presentada en esta plataforma suele ser de varios tipos como textual y gráfica, ofreciendo múltiples formatos de participación, ya sea a través de preguntas como también de manera escrita (Lona, 2018).

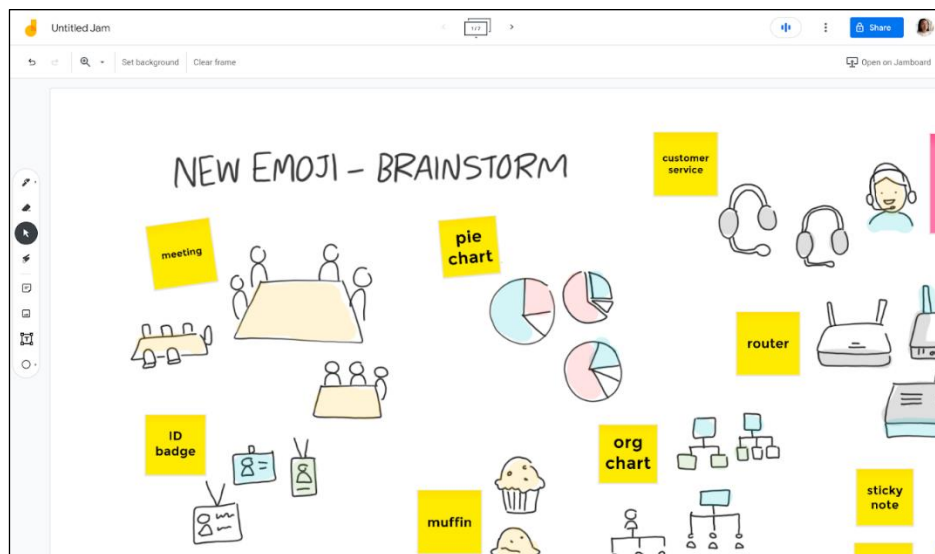
Figura 2. Interfaz gráfica básica de la función Pregunta y Respuesta de la plataforma web Mentimeter



Nota. En la imagen se muestra también, su función multiplataforma haciendo referencia a dos dispositivos como la computadora personal y un teléfono móvil inteligente. Tomado de la página oficial (2023).

- **Jamboard:** Es conocido como un recurso digital que permite a sus usuarios emular una pizarra web. Está diseñada para realizar trabajos colaborativos a distancia. Entre sus funcionalidades, incluye la posibilidad de adicionar textos, imágenes, notas plegables e incluso las características tradicionales como la escritura a mano como también la realización de dibujos a mano, permitiendo una amplia variedad de anotaciones (Google, 2023b).

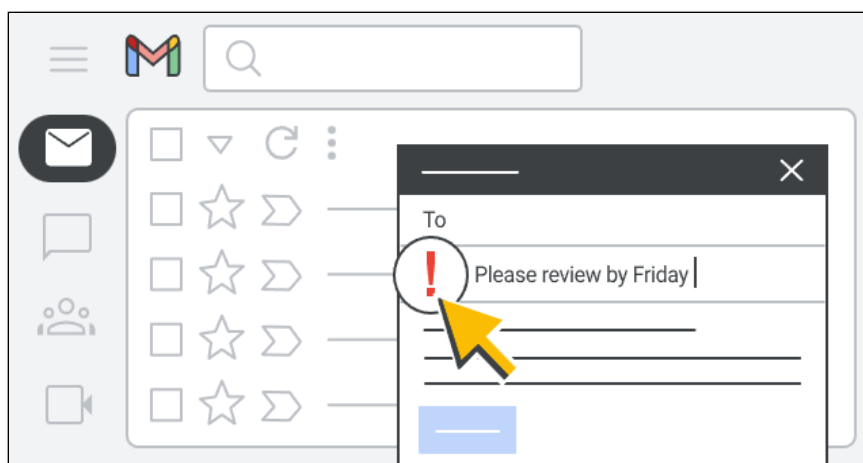
Figura 3. Interfaz gráfica de la pizarra de la plataforma web Jamboard.



Nota. Imagen obtenida del Google Workspace Update. Únete a una reunión o iníciala directamente desde Jamboard en la Web para comenzar a colaborar (2023).

- **Gmail:** Es un servicio web de correo electrónico gratuito y multiplataforma que permite a los usuarios registrados, comunicarse con otros usuarios a través del envío y recepción de correos en múltiples formatos como documentos de texto, imágenes, vídeos, audios, diapositivas etc. Cuenta con una interfaz que permite gestionar y clasificar los correos de manera eficiente. Actualmente, es uno de los servicios de mensajería electrónica más usados en el mundo, debido a su alta capacidad de vincularse a manera de registro en otras plataformas web (Google, 2023c).

Figura 4. Interfaz gráfica básica de la plataforma de correo electrónico Gmail.



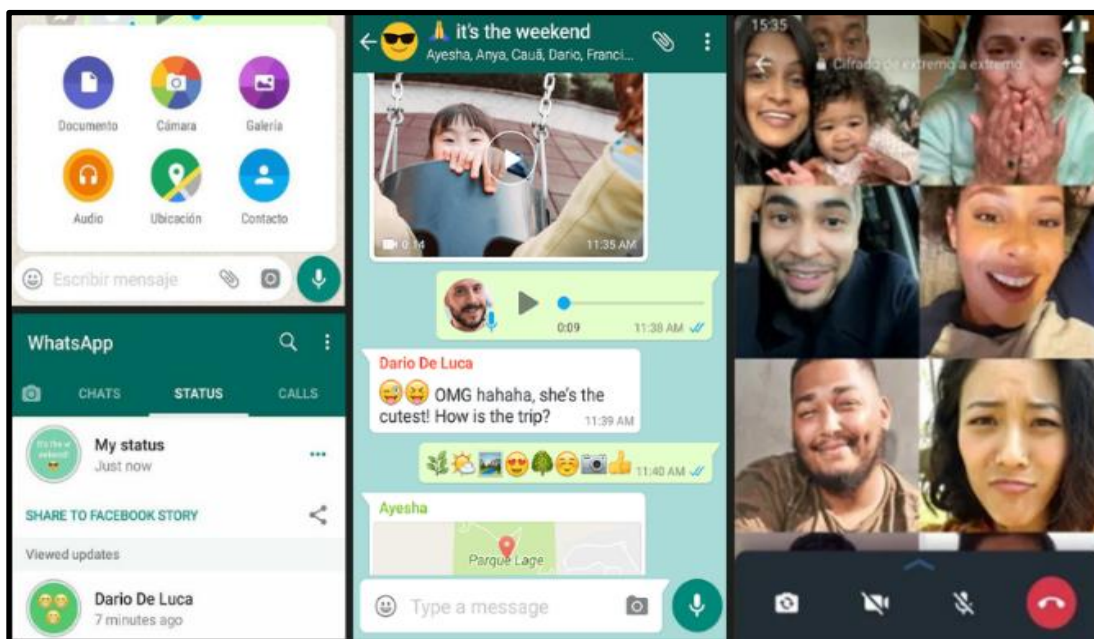
Nota. Imagen obtenida del sitio web Google Support. *Organiza el correo electrónico* (2023).

- WhatsApp:** Es una aplicación móvil y para ordenadores que ofrece el servicio gratuito de mensajería instantánea a través de internet, sus principales características son el envío de mensajes en multiformato como *texto*, *grabaciones de voz*, *imágenes en distintos formatos (gif, jpg y png)*, *stickers*, *emoticones*, *documentos*, *enlaces web* y *vídeo*. Esta aplicación se caracteriza especialmente por integrar la libreta de contactos del dispositivo móvil — los números de teléfono — con el fin de poder generar conversaciones multiformato en un chat. También, posee la funcionalidad de realizar *videollamadas* y llamadas por voz. En la actualidad, también permite compartir imágenes y vídeos en un espacio de la interfaz⁹ de la aplicación conocido como *historias* las cuales se presentan a manera de estados y son visibles por los demás contactos de manera determinada según la configuración del usuario. En cuanto a su capacidad de generar interacciones, permite crear conversaciones en tiempo

⁹ **Nota:** composición de imágenes de las diferentes funcionalidades de la aplicación móvil Whatsapp, en ellas se puede apreciar el menú de opciones de envío de archivos multimedia, la pestaña de *historias*, una conversación en chat grupal al centro y por último la interfaz de videollamadas. Tomadas del sitio web oficial de Whatsapp (<https://www.whatsapp.com/>)

real con grupos de personas en un mismo chat considerando las funcionalidades mencionadas (Whatsapp, 2022).

Figura 5. Interfaz de usuario de la aplicación móvil Whastapp.



Nota. Elaboración propia con algunas imágenes extraídas del sitio web oficial, Whatsapp (2023).

Así como la etnografía digital tuvo su particularidad con respecto a los recursos implementados de acuerdo con su naturaleza digital. Desde una perspectiva de las técnicas que caracterizan una etnografía clásica, se utilizaron una serie de recursos que dan cuenta de la *observación participante*, el *diario de campo* y el *texto etnográfico*, los cuales se presentan a continuación.

- **Informes de sesiones:** las sesiones seleccionadas cuentan con un informe que describe los aspectos más relevantes de la intervención y el funcionamiento de las técnicas implementadas como también las apreciaciones de las voces de los

participantes sobre el proceso recreativo. Adicionalmente, estos dan cuenta de un antes, durante y después de los encuentros, como también las apreciaciones de los momentos de la Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva (SARI) y los recursos digitales implementados para mantener la interacción con el grupo de investigación MVC. Por otra parte, también existen una serie de informes mensuales que sintetizan las sesiones realizadas y son clave en el análisis de las estrategias y recolección de experiencias recolectadas.

- **Entrevistas informales:** se realizaban momentos previos a las sesiones, durante la espera del ingreso de los recreandos a las salas de Google Meet, permitiendo identificar la disposición anímica de los participantes frente a la actividad a desarrollar como también aspectos de su vida relacionados con la academia, familia y su cotidianidad.
- **Fotografías:** representadas en capturas de pantalla de las sesiones realizadas, en situaciones en las cuales los participantes expresaban y daban cuenta de las elaboraciones individuales y colectivas realizadas en momentos específicos de las sesiones. Algunas de las fotografías contienen también imágenes de los beneficiarios cuando estos compartían cámara a través de la videoconferencia.

En resumen, para la interpretación de la experiencia recreativa mediada por repertorios tecnológicos se empleó un enfoque mixto desde lo procedimental combinando elementos de la etnografía clásica y la etnografía digital. Para el método clásico etnográfico se consideraron las

técnicas como *la observación participante*, *el diario de campo* y *el texto etnográfico*, expresados en recursos documentales como los informes de práctica profesional que describen las sesiones recreativas llevadas a cabo, junto con entrevistas informales y fotografías. En cuanto a los elementos de la etnografía digital, que implican *la remediación*, *la prototipación* y *la recursividad metodológica* se hicieron uso de diversos recursos digitales como Google Meet, Gmail, Jamboard, Power Point y Whatsapp.

No obstante, al analizar los procesos recreativos en entornos digitales a través de los instrumentos y recursos mencionados, tanto como las herramientas digitales como recursos convencionales de la etnografía operan de manera combinada. Por ello, se integran ambos aspectos para la comprensión de la experiencia recreativa. A continuación, entramos en más detalles sobre dicho proceso al cual denominaremos hibridación.

1.5.3 Hibridación entre el enfoque clásico y digital de la etnografía

A pesar de que el objeto de estudio en observación se distingue por su naturaleza digital, la técnica de *observación participante* puede parecer limitada debido a la ausencia de un espacio físico y de interacciones presenciales. Sin embargo, para inmiscuirse en el contexto seleccionado y comprender las situaciones y dinámicas en cuestión, se tuvo que replantear la técnica a través de los recursos tecnológicos disponibles. Esto generó desarrollos en la actividad recreativa y, por ende, una interacción entre los participantes.

Dicha adaptación de la técnica de observación participante puede ser vista como una forma de *remediación*, donde los elementos utilizados para la indagación actúan tanto como registro de información como facilitadores de la sociabilidad entre los participantes. Logrando así un balance entre la observación y la participación. Un ejemplo claro de esta remediación se evidencia en el uso de distintas plataformas interactivas¹⁰, las cuales juegan un papel crucial en la sociabilidad y como fuentes importantes de recolección de información.

En el caso del *diario de campo*, su desarrollo implicó un enfoque pensado en la *recursividad metodológica*, que resultó crucial en la descripción etnográfica. Esta recursividad permitió adaptar y reequipar los instrumentos de recolección de información en función del repertorio de tecnologías disponibles. La diversidad de escenarios digitales implementados en el proceso de recolección de datos, propició la reflexión desde distintas perspectivas sobre el objeto de estudio. Un ejemplo ilustrativo de esta adaptación metodológica fue la captura digital en formato de vídeo de las intervenciones realizadas, posibilitando registrar las interacciones y procedimientos llevados a cabo en las actividades recreativas, al mismo tiempo que las plataformas interactivas ofrecían otro medio para registrar información valiosa.

Por otra parte, en la construcción de un texto *etnográfico de calidad* que permitiera una interpretación profunda de las situaciones locales y brindar una explicación sólida de la investigación propuesta, se adoptó el enfoque de la prototipación como elemento clave en el desarrollo etnográfico. Esta estrategia implicó la creación colaborativa de infraestructuras digitales para abordar conjuntamente las problemáticas planteadas. A lo largo del trabajo de campo, se llevó

¹⁰ Para más información revisar el apartado de fotografía digital en donde se presentan los recursos implementados para la recolección de información.

a cabo una escritura y reescritura constante del objeto de estudio, adaptándose a las situaciones nuevas que se presentaban. En otras palabras, el uso de diversas plataformas interactivas buscó establecer de manera reiterativa la percepción de los participantes con respecto a las temáticas abordadas en cada actividad recreativa realizada. A continuación, se presenta la selección, características y la forma de análisis de los datos etnográficos del presente estudio.

La selección de las descripciones etnográficas arrojó como resultado un total de tres (3) sesiones, las cuales tuvieron como criterio principal la presencia mínima de dos o más participantes (aparte del recreador), como también la existencia de procesos colaborativos durante el desarrollo de la sesión, como evidencia de su participación. Otras consideraciones como la articulación multiplataforma de la actividad recreativa durante la sesión, con el fin de observar los procesos de interactividad durante los procesos recreativos desarrollados.

Descripción etnográfica: presentada en forma de narración en tercera persona sobre el proceso de intervención en cada sesión, el cual evidenciará el desarrollo de momentos de la actividad recreativa. Las descripciones contemplarán la hibridación entre la etnografía clásica y digital; es decir, se presentarán los siguientes elementos para su desarrollo: los momentos de cada sesión, las técnicas interactivas digitales implementadas, las voces de los participantes frente a cada temática para la identificación de rasgos emocionales y las construcciones conjuntas elaboradas. Por último, es importante destacar que el contenido de las descripciones se orienta en función del desarrollo de la SARI, un modelo flexible que describe la evolución de la actividad recreativa mediada por la tecnología y que refleja los eventos relevantes para el presente estudio.

Análisis de sesiones: cada una de las descripciones mencionadas tendrán su respectivo análisis tomando como referencia los siguientes ejes temáticos relacionados con la Recreación Guiada (Mesa, 2010), Repertorios Tecnológicos (Gómez, 2012) e Inteligencia Emocional (Goleman, 2000). Cada apartado estará dedicado a una lectura del proceso descriptivo desde la perspectiva de los ejes temáticos mencionados atendiendo a los objetivos propuestos en el presente estudio.

A manera de resumen, en el apartado de la ruta metodológica se expresa el proceso mediante la cual se desarrolló el presente trabajo, el cual optó por utilizar elementos de la etnografía clásica y su enfoque digital. Para el caso de la etnografía clásica se implementó una *observación participante*, *el diario de campo* y un *texto etnográfico*. Debido a la naturaleza digital del contexto seleccionado, los elementos mencionados anteriormente se cuentan con las características de la etnografía digital, tomando como referencia elementos como la *remediación*, *la prototipación* y *la recursividad metodológica* durante el desarrollo etnográfico. Como resultado de la combinación de ambas etnografías se proporciona de manera de híbrida un ejercicio enriquecido en términos de análisis del objeto en cuestión; este procedimiento es el producto de las combinaciones de elementos como la observación participante y la remediación, el diario de cambio y la recursividad metodológica y la elaboración del texto etnográfico como resultado de los procesos derivados de la recursividad metodológica.

2 Capítulo II: Marco conceptual de referencia

En la siguiente sección se presentan los aspectos conceptuales seleccionados para la comprensión del proceso recreativo realizado con el grupo de investigación de Multimedia y Visión por Computador (MVC), en tanto prácticas, contenidos y herramientas durante el desarrollo de la práctica profesional. El primer concepto de este capítulo corresponde a la indagación del término Recreación desde la perspectiva de Mesa (2004) que desde su característica “guiada” se despliega en varios ejes temáticos que aterrizan la visión del concepto desde su comprensión como *práctica pedagógica y los lenguajes-lúdico creativos*, como también la Secuencia de Actividad Recreativa (SARI) como metodología de intervención. Como segundo apartado, se aborda el concepto de Repertorios Tecnológicos (Gómez, 2012) y su relación con las formas emergentes de recreación en escenarios tecnológicos en tanto *máquinas de vincular y crear*. Por último, se presenta el concepto de Inteligencia Emocional desde la perspectiva de Goleman (2000) y sus dimensiones de análisis; el autor plantea, a partir de Gardner (1983), dos tipos de inteligencia: *intrapersonal e interpersonal*

2.1 Recreación.

En la actualidad, el término recreación se encuentra asociado a multiplicidad de prácticas, visiones y significados en distintos ámbitos como el educativo, cultural, político y social en el contexto latinoamericano (Gomes et al., 2010). No obstante, dicha diversidad de atribuciones al término comparte perspectivas similares al resaltar la idoneidad de la actividad recreativa como beneficiosa para el desarrollo humano y la transformación social.

Desde una perspectiva socio histórica-cultural (Vygotsky, 1993 en Mesa, 2004), que plantea que la transición cultural de la humanidad históricamente ha sido producida a partir de la interacción de sujetos de una misma sociedad y la relación con su entorno, los estudios de Mesa (1997, 2004 y 2010) consideran la actividad recreativa como un producto de relaciones culturales con características propias en contextos determinados.

Una manera de acercarse a su comprensión es su símil con el fenómeno cultural conocido como el juego, la cual al ser una dimensión del ser humano en sí misma, desarrolla una función social a partir de un objetivo colectivo en común a la cual se le han atribuido aspectos como su facultad de fomentar la creatividad y la imaginación a partir de su carácter lúdico (Huizinga, 1957). En este orden de ideas, el juego al igual que la actividad recreativa comparte características lúdicas al verse inmersa en diferentes prácticas sociales que influyen en la construcción de significados y sentidos, donde se enseña y se aprende acerca del contexto inmediato y del mundo en general (Caillois, 1986). Dicho proceso, se justifica en las mediaciones y agentes en una dinámica que Vygotsky (1993) denomina *ley de doble formación*¹¹ en la cual es posible observar las expresiones de lo que entendemos como recreativo.

En dicho contexto, Mesa (2004) plantea tres grandes dimensiones para la comprensión de la actividad recreativa desde la perspectiva socio histórica-cultural, entendiendo la recreación

¹¹ Para Vygotsky (1993) toda adquisición de conocimiento en el ser humano se adquiere de dos formas: en primera instancia a través del intercambio social con los sujetos del entorno, es decir lo interpersonal y, en segundo grado a partir de las elaboraciones internas que realiza el individuo, en otras palabras, lo intrapersonal.

como: 1) *actividad social general*¹², 2) *Práctica pedagógica o guiada* y 3) *actividad interna y los lenguajes lúdico-creativos*. Para el presente ejercicio investigativo, se realizará énfasis en los dos últimos (la práctica pedagógica y los lenguajes lúdico-creativos), sin dejar de lado algunas consideraciones fundamentales de la recreación como actividad social general y su capacidad de transformarse de acuerdo a otras nociones generales como la educación y el trabajo.

2.1.1 La recreación como práctica pedagógica y su influencia educativa.

La recreación desde esta dimensión es entendida como un proceso intencionado en el cual se planifica y se trazan una serie de objetivos ejecutados a manera de didáctica; dichos objetivos promueven la construcción de nuevos sentidos y significados de forma guiada, a través de una serie de fases, contenidos y *lenguajes lúdico-creativos*. Para la autora, los lenguaje lúdico-creativos actúan como mediaciones entre los participantes bajo ciertas condiciones temporales en un espacio determinado. Generalmente, este tipo la práctica recreativa con un sentido pedagógico responde a ciertas demandas e intereses institucionales (Mesa, 2004).

La recreación como práctica pedagógica, implica la consideración de principios y explicaciones de la influencia educativa (Coll 1992, en Mesa, 2004) y *los mecanismos de influencia educativa* (Coll, 1992) aspectos que configuran la actividad recreativa con sentido pedagógico. En primera instancia, las propiedades de la actividad recreativa desde esta perspectiva,

¹²Desde esta perspectiva la recreación es considerada como una actividad que complementa y completa las actividades del hombre social como la educación y el trabajo (Mesa, 2004) la cual se encuentra instituida en la cultura y en su transformación considerando todo aquello asociado a la actividad recreativa emergente socialmente, como también aquello que se encuentra representado a través de lo simbólico. Desde este enfoque, se proponen cuatro núcleos problemáticos para su indagación y análisis: a) lo contemplativo o del espectáculo, b) lo festivo derivado de las fiestas, carnavales y las movilizaciones sociales, c) lo lúdico o del juego, d) los lenguajes lúdico-creativos (Mesa, 2004).

considera que los actores que intervienen y participan en la práctica recreativa se encuentran inmersos en un proceso de interactividad entre el recreador, recreando y contenidos en una dinámica que promueve la construcción de conocimiento. En esta lógica, el rol del recreador se desempeña es similar al de un agente educativo que media entre los recreandos (los participantes) y los contenidos, en un proceso de interactividad cuyo resultado es la construcción de nuevos sentidos y significados. En cuanto a los recreandos, en la actividad recreativa son los responsables de sus procesos de construcción; tienen la autonomía y libertad de tomar decisiones a partir de las orientaciones del recreador durante la actividad recreativa.

En ese sentido, los contenidos en un proceso de enseñanza y aprendizaje poseen un inicio, desarrollo y un final, definido temporalmente; responden a las intencionalidades concretas y las expectativas del recreador e involucran disposiciones, tareas, evaluaciones implícitas y explícitas en los recreandos de manera participativa (Mesa, 2004).

En este orden de ideas, algunos de los *mecanismos de la influencia educativa* en la actividad recreativa como práctica pedagógica se caracterizan según Mesa (1997) por:

- **Actividad discursiva de los participantes:** durante la actividad recreativa se generan discursos durante las orientaciones del recreador, estos pueden ser específicos y de orden social (Coll, 1992) los cuales se encuentran en las experiencias y la relación de estas con los contenidos propuestos.
- **Proceso de doble construcción:** los procesos recreativos con sentido pedagógico, se definen en la medida que se desarrolla un reconocimiento con los recreandos,

dicho proceso se caracteriza por ser asimétrico y flexible respondiendo a las necesidades diagnosticadas por el recreando.

- **Cesión y traspaso de la responsabilidad o tarea:** es una forma de referir a la manifestación de formas coherentes de mediación (Coll, 1992), estas se establecen cuando el recreando atiende responsabilidades dentro de la actividad recreativa de manera interesada y voluntaria, son de carácter compartido, es decir, su resolución puede tomar acciones colectivas, como también autoestructurante durante construcción progresiva de sistemas y significados.

En síntesis, la recreación con sentido pedagógico es un proceso en la cual se enseña y comunica diversidad de contenidos que busca propiciar ambientes de aprendizaje para generar cambios internos y externos a nivel individual y colectivo (Mesa, 2004).

2.1.2 La actividad interna y los lenguajes lúdico-creativos: herramientas mediadoras en la actividad recreativa.

Los lenguajes lúdico-creativos (LLC, en adelante) corresponden a un conjunto de herramientas que median a través del uso de signos expresados de manera diversa y creativa (Vygotsky, 1982 en Mesa, 2004), los cuales intervienen en situaciones pedagógicas de la práctica recreativa, son distintivos del lenguaje verbal a pesar de estar soportados en la comunicación oral.

Si bien, su principal característica es su diversidad, estos no deben confundirse en actividades relacionadas al arte ni el deporte; el primero requiere de una preparación disciplinaria

específica y el segundo en ocasiones termina destacando actitudes relacionadas con la competitividad y la potencialización del cuerpo.

En este sentido, en clave de la actividad recreativa los lenguajes lúdico-creativo permiten la expresión creativa de los recreandos, buscan generar comprensiones y cambios significativos de orden cognitivo a través del estímulo de la imaginación y la creatividad. Estos se nutren en la actividad recreativa principalmente por lo tradicional y los modos de hacer informal (Mesa, 2004), ampliando su riqueza en sus formas de expresión y desde una perspectiva de lo social, adquieren valor agregado únicamente en el contexto social en donde se desarrollan.

Según Mesa (2010) los LLC durante la práctica recreativa con un sentido pedagógico se caracteriza por los siguientes rasgos:

I) Preguntas Generadoras: su construcción y resolución hacen parte de los discursos durante el desarrollo de la actividad recreativa, una de sus funciones es replantear una temática que coincide con la realidad del recreando y su contexto. Usualmente esta pregunta es resuelta a través de las herramientas brindadas por el recreador en el proceso recreativo, como los LLC, expresiones que facilitan el reconocimiento de la temática en la actividad recreativa. En cuanto a contenido, la pregunta se caracteriza por ser de tipo genérico y existencial las cuales buscan suscitar la reflexión de los participantes, independiente de su condición social (edad, raza, estatura, etc.).

II) Técnicas de mediación: son de carácter visual, oral, táctil, corporal, auditiva, entre otras. En el proceso de socialización y negociación del ejercicio de la práctica recreativa con

sentido pedagógico, se convierten en el medio tangible que no solo se limita a la una manualidad o tarea (Mesa, 2010) para exteriorizar emociones y sentires, sino también a un proceso de identificación de pensamientos, sensibilidades alrededor de un tema particular.

III) Problemas pedagógicos: se componen de tres elementos fundamentales en el proceso de interacción recreador/recreando los cuales son de tipo cognitivo, creativo y social que se producen a nivel individual y grupal. El de tipo cognitivo está relacionado con la pregunta generadora que se plantea, explora las condiciones de los participantes y se desarrolla en las negociaciones y socializaciones conjuntas dentro de la construcción del medio orientador, en este caso LLC. Otro elemento, es el de tipo creativo que se produce cuando los participantes eligen de manera unánime cómo representar y comunicar aquello que ha sido censado y reelaborado en términos de significados para el grupo de sujetos. En cuanto al social, se expresa mediante el ejercicio de la práctica socializadora en la actividad recreativa como el establecimiento de las normas y reglas para relacionarse durante la resolución de la pregunta (Mesa, 2010). Por último, cabe mencionar que estos elementos fundamentales dentro de la actividad recreativa con sentido pedagógico no suelen tener un orden lineal, sino que ocurren de manera simultánea en lugares y tiempos determinados de la actividad recreativa y están sujetos a las limitaciones que estos entornos puedan ofrecer.

En síntesis, la recreación - tal y como lo plantea Mesa (2009) - es un proceso que a través de sus motivos y objetivos busca orientar o *guiar* a partir del reconocimiento de sus propios actores inmersos en la actividad recreativa, como estrategia pedagógica para la producción de aprendizaje de manera creativa, organizada desde la construcción colectiva.

Ahora bien, para la ejecución de procesos recreativos de este tipo Mesa (2010) plantea una metodología de intervención denominada la Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva (SARI), implementada en el presente estudio, la cual presentaremos a continuación.

2.1.3 *Secuencia de actividad recreativa intensiva*

La Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva SARI (Mesa, 2010), consiste en el desarrollo de microprocesos de corta duración a través de actividades recreativas elaborados cuidadosamente bajo una serie de segmentos que dotan de sentido a la actividad recreativa (Mesa, 2010; Velasco, 2012). De acuerdo con Mesa (2010) el propósito de esta metodología es posibilitar una experiencia reflexiva que favorezca la solución a problemáticas con objetivos compartidos alrededor de una temática general; en otras palabras, poner en juego aspectos relacionados con la subjetividad sociocultural de los recreandos para generar un proceso que culmina en la construcción de sentidos y significados acerca de un tema determinado (Mesa, 2010). La SARI, configura un espacio de encuentro, reconocimiento, colaboración y afecto entre los participantes en función de una serie de momentos ejecutados de manera secuencial nombrados de la siguiente manera:

1) *Una apertura*, momento inicial caracterizado por el establecimiento de acuerdos de las actividades, tiempos y la presentación del tema central a trabajar y los objetivos a alcanzar. Un aspecto de este momento inicial de la secuencia didáctica es la recapitulación de elementos o insumos de encuentros anteriores relevantes para los propósitos de la actividad en desarrollo (Velasco, 2012). Por otra parte, durante el avance de sesiones es común que en este momento se

establezcan hábitos que permitan facilitar la interacción como breves juegos, adivinanzas, dinámicas interactivas entre otras las cuales se configuran a manera de ritual.

2) *La exploración*, conocido como el momento donde los participantes indagan aspectos propios y de otros participantes (recreandos) a partir de pregunta generadoras que busca indagar la relación y la percepción sobre su existencia personal, preferiblemente en relación con la temática central. Durante este proceso los recreandos seleccionan experiencias de su vida para compartir con los demás, la respuesta a lo propuesto es expresada a través de técnicas, lenguajes o expresiones artísticas (Mesa, 2010) Para el caso del presente trabajo recursos digitales como técnicas que facilitan las descripciones que cada recreando aporta a dicho momento.

3) *Una negociación* se describe como un momento en que los recreandos asumen el reto creador de manera conjunta, estableciendo acuerdos para problematizar y representar sus acuerdos sobre lo planteado, mediante los lenguaje lúdico-creativo elaborados de manera conjunta, dicho proceso se caracteriza esencialmente por la participación y confrontación simultánea de distintos puntos de vista de forma moderada (Mesa, 2010).

4) *socialización y evaluación* conocido como el momento en el que los recreandos realizan la exposición de sus productos elaborados de manera conjunta; destaca la capacidad comunicativa y el desarrollo de elementos simbólicos que representan una visión consensuada por los actores que colaboraron en el desarrollo del producto final (Mesa, 2010). Así mismo la evaluación, aunque conocido como un momento que se sitúa de manera transversal en los momentos anteriormente mencionados, durante esta etapa de actividad recreativa en desarrollo se puntualiza con el fin de

retroalimentar la experiencia de los recreandos, resaltando los aprendizajes más significativos (Velasco, 2012).

De acuerdo con el modelo didáctico de la SARI, es posible inmiscuirse en las cosmovisiones y percepciones relacionadas con los estados anímicos de los participantes a partir de la creación de situaciones intencionadas, mediadas por un ambiente recreativo en un entorno digital que permitió visibilizar rasgos de orden emocional de manera participativa y creativa en un proceso mediado por la tecnología (Mesa, 2005).

Teniendo en cuenta el abordaje del término recreación desde la perspectiva de Mesa (2009) como Recreación Guiada, especialmente su enfoque pedagógico, el presente estudio está basado en el desarrollo de la SARI para la comprensión de las herramientas mediadoras conocidas como los *lenguajes lúdico-creativos* y sus principales rasgos, los cuales se configuraron a través de la implementación de *repertorios tecnológicos*. Por consiguiente, se dará a conocer este concepto y las características seleccionadas para el desarrollo del presente estudio.

2.2 Repertorios tecnológicos.

Si bien, en cada momento de la historia de la humanidad, las sociedades han desarrollado distintas tecnologías como respuesta a sus necesidades y fines específicos, en la actualidad el creciente desarrollo tecno-industrial ha agudizado cada vez más las formas de vivir y relacionarnos con los demás a través de la incorporación de dispositivos tecnológicos en muchos ámbitos de la vida cotidiana. Sus principales características como la simultaneidad, lo instantáneo, remoto y

disruptivo han sido el impulso para configurar nuevas formas de estar en sociedad, haciendo de los vínculos humanos una forma de trámite el cual está mediado no solo por artefactos, sino también por las formas de comunicar de aquellos artefactos que posibilitan el desarrollo de nuevos lenguajes que ponen en juego toda una puesta creativa en el devenir de la experiencia cotidiana (Rifkin et al, 2000).

Sistemas de entretenimiento inteligentes, celulares, consolas de videojuegos, tabletas conectadas a internet y diversidad de plataformas como las redes sociales, mensajería instantánea, videollamadas y un sin fin de servicios que distintas compañías ofrecen en el mercado digital, hacen parte del gran ecosistema tecnológico que permiten la comunicación moderna. En este entramado tecno-comunicacional emerge una nueva extensión de la vida social del sujeto contemporáneo, en donde se tramitan experiencias que median los vínculos humanos a través de formas creativas, cuyos estándares estéticos son poco definidos aún, debido a sus configuraciones abiertas a la creatividad e imaginación humana. Fotografías intervenidas digitalmente, vídeos de corta duración editados y asociados a la creación y expresión de formas de sentir y pensar, blogs autobiográficos en Internet y un sin fin de contenido en la red, hacen parte de la actual forma de participar (Lafaurie et al, 2022) y relacionarnos con ese otro, que se legitiman en un mundo digital.

Como Nuevos Repertorios Tecnológicos¹³ ha denominado Gómez (2012) al uso social de la tecnología, los cuales son considerados máquinas-herramientas que combinan la automatización de la máquina y la subjetividad humana para operar de manera multifuncional y generar la

¹³ Si bien el concepto se denomina inicialmente como Nuevos Repertorios Tecnológicos, en el presente trabajo se tomará únicamente como repertorios tecnológicos, considerando su idoneidad temporal y trayectoria de desarrollo en la actualidad.

producción de obras con fines sociales. De acuerdo con Gómez, los repertorios tecnológicos pueden utilizarse de manera dinámica al contextualizarse, en lugar de verse como herramientas fijas y predefinidas, entendiéndose como conjuntos de elementos que pueden combinarse y adaptarse de acuerdo con las necesidades y objetivos de quien los usa. De esta manera, es posible vincular y crear nuevos significados sobre sus usos, fomentando la creatividad y la innovación, además del acceso a recursos informáticos, estos fomentan la colaboración y el aprendizaje compartido.

Dicho fenómeno es observable a través de las comunidades en red, situadas en plataformas digitales (redes sociales, blogs, videojuegos, foros web, etc.) en las cuales se establecen espacios para compartir y crear nuevos lenguajes de acuerdo con las posibilidades de cada repertorio tecnológico, configurando un lenguaje digital que adquiere sentido en la medida que se establecen relaciones y circunstancias situadas en un contexto determinado. Un aspecto fundamental para la comprensión de los actores que implican dicho fenómeno social, es considerar estas formas de comunicar y expresar como una práctica cultural heredada de un bien acumulado, denominado capital digital (Douglas, 2014, en Moreno, 2020).

La inmersión en la tecnología digital en las sociedades contemporáneas también ha reformulado las maneras de vincularse en otras actividades sociales como el trabajo, la educación y la recreación, siendo capaz de influir en procesos de orden cognitivo en el sujeto como en lo que respecta al pensamiento, la identidad, autonomía, su cultura, la creatividad y la imaginación (Castells, 2014). En este orden de ideas, las formas de afectividad y socialización que tienen origen en la subjetividad social se elaboran y reelaboran en la interacción con los otros a través de estos

artefactos y su diversidad de usos, en una construcción de sentidos y significados sobre sí mismos y su entorno de manera compartida (Gómez, 2012).

Por consiguiente, los repertorios tecnológicos y sus finalidades sociales, se consideran como ambientes creativos (Gómez y González, 2020) que constituyen otras formas de la actividad recreativa, capaz de movilizar pensamientos, sensibilidades y potencializar la creatividad en escenarios digitales de manera remota o presencial, considerándolos como recursos que viabilizan el reconocer y reconocerse a través de dispositivos tecnológicos interconectados. Dichos repertorios, se agrupan por sus dos grandes funcionalidades según Gómez (2012) como *máquinas de vincular* y *máquinas de crear* las cuales se describen a continuación.

2.2.1 Los repertorios tecnológicos como máquinas de vincular.

Los repertorios tecnológicos pueden ser pensados como máquinas de vincular, cuando se ven involucradas en dinámicas y escenarios sociales en función de una serie de intereses, valores y hábitos (Castells et al. 2007 en Gómez, 2012) capaces de juntar agentes humanos a partir de diversos sistemas tecnológicos. En este sentido, Gómez (2012) plantea que existe una ecología de tecnologías que se modifican de acuerdo con los tipos de vínculos tecnomediados que se tramitan; lejos de operar como meros instrumentos se ven atravesados por la temporalidad social en circunstancias propias de cada sujeto. Para comprender algunas características de estos vínculos, Gómez (2012) sugiere algunos escenarios tecnológicos¹⁴ cuyos rasgos se presentan a continuación:

¹⁴ Según Gómez (2012) existen otras dos características en las cuales se ven diferenciadas por el aumento de los escenarios tecnológicos, denominados como *combinado* y *distribuido*. Sin embargo, para efectos del presente estudio sólo se seleccionarán las dos mencionadas de acuerdo con la naturaleza del objeto de estudio, el cual solo opera bajo los escenarios nombrados.

- a) **Monopólico:** Se caracteriza cuando el sujeto tramita sus vínculos a partir de una sola tecnología centralizada. Por ejemplo: únicamente utiliza su dispositivo móvil para gestionar actividades de tipo social.
- b) **Dominante:** Se caracteriza cuando el sujeto tramita sus vínculos en dos tecnologías centrales. Por ejemplo: utiliza dispositivos móviles y computador para gestionar actividades de tipo social.

De acuerdo con estas características, Gómez (2012) también plantea la existencia que los escenarios tecnológicos amplían o aíslan los vínculos sociales mediados bajo las siguientes características:

- a) **Aislamiento tecno-vincular:** Se refiere a los periodos en el que un sujeto decide reducir al máximo todo tipo de vínculo con otros. Un ejemplo de esto es cuando una persona decide desconectarse por completo de las redes sociales, eliminar sus aplicaciones de mensajería instantánea y limitar el uso de sus dispositivos.
- b) **Ampliación tecno-vincular:** Se refiere a los momentos en donde el sujeto ensancha su vinculación e interacción en determinado entorno digital. Por ejemplo, el uso de aplicaciones y plataformas que le permitan establecer nuevos vínculos producto de alguna situación o evento en particular.

Bajo dichas características, se sostiene entonces que los vínculos tecnológicamente mediados, permiten comprender su naturaleza como máquinas para vincularse socialmente en ambientes digitales y físicos.

A continuación, se presenta la segunda funcionalidad que caracteriza los repertorios tecnológicos como artefactos que permiten fomentar la creatividad.

2.2.2 Los repertorios tecnológicos como máquinas de crear.

En tanto máquinas de crear, los repertorios tecnológicos se expresan como formas de trabajo liberado, entendidas como actos promovidos por la voluntad del individuo, fuera del tiempo de ocupación como el empleo o la educación (Gómez, 2012). En este sentido, se diferencian como *obras-proceso* y *obras producto* las cuales se presentan a continuación.

Obras-proceso: se caracterizan por aquellas actividades que pueden resultar rutinarias y operativas, dan sostenibilidad y mantenimiento al repertorio tecnológico y crean las condiciones para realizar obras de largo aliento. (Ejemplo: tareas de hardware, mantenimiento de disco duro, organización de carpetas, *backup* del sistema operativo entre otras).

Obras-producto: buscan la materialización de un producto en particular, tales como la edición de un vídeo, intervención de una imagen, creación de *blogs* en internet sin fines de lucro; producen satisfacción y realización de quien las elabora; se caracterizan por su valor y sentido netamente expresivo, cuyo valor es subjetivo y social.

Tanto como las *obras-proceso* como las *obras-producto*, representan formas de trabajo liberado, capaz de materializar objetos con una fuerte carga simbólica producto de la puesta en marcha de la creatividad en función de la solución de diversos problemas a través de la

experimentación, derivados del compromiso personal y su naturaleza novedosa. En consecuencia, dichas creaciones representan libertad fuera de las relaciones entre fines y medios, consideradas como auténticas formas de expresar una visión interior de las técnicas obtenidas de la experiencia, capaces de moldear el trato con los demás (Sennett, 2009).

Dicha perspectiva del uso de la tecnología con un sentido social, hacen parte de una visión concreta para la comprensión de la estrecha relación que existe en la actualidad entre las personas y el uso de artefactos para el relacionamiento social, pues constituyen verdaderas formas de andamiaje social a partir de la construcción de nuevos significados en procesos creativos colaborativos que adquieren sentido en el trámite de la vida social en el mundo digital.

Como hemos señalado previamente en la introducción del presente marco teórico, el siguiente y último concepto a abordar corresponde al de Inteligencia Emocional el cual hace parte de los contenidos implementados en el proceso recreativo del presente estudio.

2.3 La inteligencia emocional

En la última década del siglo anterior, hubieron grandes aportes en la comprensión del desarrollo cognitivo desde una perspectiva neurobiológica en lo que respecta a una definición diversificada del término inteligencia, según el científico Howard Gardner (2016) en su modelo de entendimiento de la mente conocido como *inteligencias múltiples* amplía el espectro de lo que conocemos como inteligencia, al presentar sus investigaciones y observar la existencia de diferentes sectores específicos del cerebro encargados del procesamiento de determinadas informaciones. Para Gardner dichas áreas hacen referencia a distintas formas de inteligencia, las

cuales serían alrededor de ocho, presentándose como una cifra aún relativa. Cada una de estas inteligencias o segmentos específicos en el cerebro alberga características singulares, entendidas como inteligencias: *lingüística o verbal*, *lógico-matemática*, *espacial*, *musical*, *cinestésica corporal* y las inteligencias personales conocidas como la *intrapersonal* y la *interpersonal*. Estas últimas, de interés en el presente estudio, fueron objeto de análisis por Mayer y Salovey (1997) y definidas como rasgos característicos de lo que se denominaría por primera vez como la Inteligencia Emocional (IE, en adelante). Desde esta perspectiva, la IE se reconoce como la habilidad para percibir, asimilar, comprender y regular las propias emociones y la de los demás promoviendo un desarrollo intelectual en la comprensión de las emociones (Mayer y Salovey 1997, en Berrocal y Extremera, 2009). Como consecuencia de estos descubrimientos en la evolución del concepto de IE, emergieron nuevos modelos para su entendimiento clasificados de la siguiente manera: el de habilidad, conocido como modelo basado en el procesamiento de la información (Caruso, Mayer y Salovey 2008) el cual se encuentra dividido en cuatro ámbitos de análisis ordenados de manera jerárquica acerca de la percepción, expresión, comprensión y regulación emocional. Por otra parte, los modelos mixtos los cuales amplían la perspectiva de la IE basadas en rasgos de personalidad, destrezas y competencias socioemocionales (Bar-on, 2000; Goleman, 2000) considerados para el presente estudio de acuerdo con las características descritas por Goleman (2000) como un conjunto de actitudes clave para resolver problemas vitales, entre las que destacan el reconocimiento y regulación de impulsos desde la percepción emocional.

Para efectos del presente estudio y una mejor comprensión de su clasificación, las dimensiones mencionadas se agruparán de manera integral, en las categorías denominadas como

interpersonal e intrapersonal de Gardner (2016) teniendo en cuenta su alto grado de similitud con ambas, seguido de algunos detalles de cada dimensión relacionada:

2.3.1 *La inteligencia intrapersonal.*

La inteligencia intrapersonal está asociada a la habilidad que posee cada individuo acerca de sus capacidades y limitaciones. En otras palabras, el reconocimiento de las emociones genera actitudes que proyectan una imagen de sí mismo permitiendo una gestión del mundo emocional y su expresión (Gardner, 2016). En esta misma línea, los rasgos y actitudes propuestos por Goleman (2000) que comparten similitud y son de interés en el presente estudio, son los siguientes:

a) *El conocimiento de uno mismo:* esta dimensión está conformada por el autoconocimiento emocional, el cual se destaca por comprender las señales internas que el individuo reconoce, tales como sus propios sentimientos y cómo estos influyen sobre diversas esferas de la vida, con la capacidad de poder dialogar directamente sobre estas con otros sujetos y emplear una acción que le permita orientarse (Goleman, 2000 en Fragoso, 2015).

b) *La autorregulación:* dimensión asociada a la capacidad del individuo para controlar su mundo interno, en términos emocionales, para su beneficio y el de quienes lo rodean (Goleman, 2000 en Fragoso, 2015). Estas se relacionan con el desarrollo de facultades como el autocontrol, la adaptabilidad al cambio y el optimismo.

2.3.2 *La inteligencia interpersonal.*

Se ha asociado a lo que conocemos como inteligencia interpersonal a la facultad de empatizar con el otro y de relacionarse con él de manera efectiva (Gardner, 1999). Desde esta perspectiva, una persona posee rasgos de mayor receptividad acerca de lo que transmiten los demás siendo capaz de mejorar las relaciones que lo rodean (Gonzales et al., 2013). Los rasgos que se asocian a las dimensiones de Goleman (2000) que comparten similitud de esta inteligencia son los siguientes:

b) *La conciencia social:* se caracteriza principalmente por la capacidad esencial de establecer vínculos fuertes y relaciones interpersonales de carácter positivo, cualidades como la empatía, la conciencia organizacional y el reconocimiento asertivo del otro hacen parte de los aspectos que componen la conciencia social.

d) *La regulación de las relaciones interpersonales:* hace referencia a la facultad de influir y persuadir sobre otros a través de decisiones, manejo de conflicto y trabajo en equipo, las actitudes que integran esta dimensión son la comunicación, el liderazgo y lo colaborativo.

Si bien, tanto como la *inteligencia intrapersonal* y la *inteligencia interpersonal* hacen parte de una misma inteligencia la cual corresponde a la IE, no es posible hablar de una sin considerar la otra a pesar de sus particularidades, considerando la proyección de ambas características en direcciones distintas: la primera hacia adentro y la segunda hacia afuera (Berdíe y Ruber, 2017).

Del mismo modo, para Goleman (2000), una persona con determinado grado de inteligencia emocional no siempre dominará las diversas actitudes correspondientes a las

dimensiones mencionadas. Por ejemplo, para el caso de las características de la primera dimensión que aborda aspectos relacionados con el reconocimiento de sí mismo reflejados en una persona, no en todos los casos representará una igualdad de desempeño en destrezas de tipo interpersonal como lo sería una conciencia social ampliamente receptiva.

En este sentido, el término IE para el presente estudio será abordado como una serie de actitudes de tipo intrapersonal e interpersonal que pueden entenderse como la capacidad adquirida de un individuo para generar un reconocimiento sobresaliente sobre su vida emocional y con los demás, para la construcción de propuestas colectivas que generen un bienestar social y personal.

A modo de resumen de este capítulo, el presente estudio se centrará en los siguientes términos clave: el concepto de Recreación como *práctica pedagógica* y su *influencia educativa*, destacando los *lenguajes lúdico-creativos* como herramientas mediadoras en la actividad recreativa, metodología de intervención SARI y sus segmentos. El concepto de *repertorios tecnológicos*, refiriéndose al uso de dispositivos tecnológicos con propósitos sociales, los cuales se consideran como *máquinas de vincular y crear* a partir de lenguajes emergentes producto de las formas de tramitar las relaciones contemporáneas. Por último, se explorará la *Inteligencia Emocional* y su modelo mixto, el cual examina las habilidades y actitudes relacionadas con el reconocimiento y control emocional, clasificadas en dos tipos de inteligencia personal: *la inteligencia intrapersonal* y *la inteligencia interpersonal*.

3 Capítulo III: Marco relacional entre conceptos y la práctica

Este capítulo se centra en las descripciones y análisis de las sesiones seleccionadas. Cada sección se encuentra organizada de manera detallada para brindar una comprensión clara de cada sesión.

Comenzando con la *Sesión 1: Identidad emocional*, se presenta una narración que describe en detalle el desarrollo de la sesión. A continuación, se realiza un análisis teórico-práctico desde la perspectiva de la Recreación, como práctica pedagógica, explorando la influencia educativa y los lenguajes lúdico-creativos. Este análisis se divide en abordar tres aspectos clave: a) las preguntas generadoras y el proceso discursivo de los recreandos y recreador; b) la cesión y traspaso de la responsabilidad mediante técnicas de mediación; y c) la construcción de significados y sentidos a partir de problemas pedagógicos.

La Sesión 6: Sintonía emocional también se describe en forma narrativa, detallando el desarrollo de la sesión y sus elementos relevantes. Seguidamente, se realiza un análisis teórico-práctico basado en el concepto de repertorios tecnológicos como máquinas de vincular y crear. Este análisis se enfoca en a) las obras proceso; b) la vinculación tecno-digital monopólica; y c) las obras producto y su ampliación tecno-vincular.

Por último, se presenta la *Sesión 8: El contagio emocional* a través de una narración descriptiva. Luego se lleva a cabo el análisis teórico-práctico desde el enfoque de la Inteligencia Emocional, abordando tanto la Inteligencia Intrapersonal como la Interpersonal. Se exploran los rasgos clave de la Inteligencia Emocional, como a) el conocimiento de uno mismo, b) la autorregulación, c) la conciencia social y la regulación de las propias emociones.

Con el objetivo de facilitar la comprensión y comodidad del lector, las sesiones 6 y 8 son numeradas en orden cronológico como 2 y 3 respectivamente. Esta estructura detallada permite un análisis exhaustivo y una comprensión profunda de cada sesión y sus aspectos relevantes.

3.1 Sesión 1: Identidad Emocional (narración)

La sesión programada para este día inició alrededor de las 11:05 a.m. tiempo en el que algunos integrantes empezaron a llegar a la sala de la videollamada. Brevemente se les explicó la temática a trabajar la cual correspondía al abordaje de las emociones desde un punto de vista conceptual, reconociendo e identificando algunas de ellas a partir de situaciones que más adelante se les daría a conocer durante el desarrollo de la sesión.

Una vez que el grupo fue debidamente contextualizado sobre la temática a tratar, se les presentó una descarga visual compuesta por imágenes que expresaban diferentes emociones. El objetivo era que los recreandos fueran capaces de identificar y conectar cada una de las expresiones faciales con la emoción que representaba. Las fotografías, en tonalidades monocromáticas, eran capturas de la esencia de adultos, jóvenes y niños, cuyos rostros fueron enmarcados en un delicado recuadro que resaltaba sus gestos y matices emocionales. De este modo, se buscó crear una experiencia que permitiera al grupo comprender la complejidad y riqueza de las emociones humanas a través de un enfoque visual y memorable.

Algunas de las opiniones de los recreandos, estuvieron asociadas con emociones negativas como el desánimo, la apatía, la rabia, el enojo, la frustración y el asco manifestados especialmente en aquellos momentos en que las imágenes presentadas estaban relacionadas con emociones como la tristeza, la ira y el disgusto. Por otro lado, se observó una escasa participación y dificultad para

interpretar la emoción expresada en las imágenes que representaban la felicidad y el asombro. Dicho ejercicio fue el abrebocas para un primer acercamiento al reconocimiento de expresiones emocionales de los recreandos a partir de la visualización de imágenes que evocaban distintos estados de ánimo, generando disposiciones frente a la información sobre la percepción y comprensión de las emociones que se desarrollaría en la sesión.

Luego de la descarga visual, se compartió con el grupo una diapositiva que expresaba de manera escrita la pregunta *¿cómo soy yo con las emociones?* siendo el punto de partida para abordar las emociones desde la experiencia de los recreandos, a partir de su capacidad para identificar su forma de ser desde sus propias emociones.

Seguidamente, se dio paso al diálogo por parte del recreador acerca de la dimensión emocional desde los primeros años de vida, destacando la influencia que ejercen factores culturales, el núcleo familiar, la escuela y otros aspectos en su desarrollo, haciendo hincapié en que aquellas primeras emociones son interiorizadas y se expresan en consonancia con las dinámicas sociales que ocurren cotidianamente.

El preámbulo de la actividad se llevó a cabo a través de diapositivas que presentaban información similar a la que se estaba compartiendo en el diálogo con los participantes. Contextualizando la información de forma visual, sobre los aspectos fundamentales del desarrollo emocional en las primeras etapas de la vida.

Posteriormente, se ofrecieron a los recreandos una serie de recursos digitales para llevar a cabo la actividad: enlaces a salas adicionales de Google Meet, la plataforma Jamboard y un PDF que contenía un breve microrrelato.

Las instrucciones para los recreandos consistieron en la conformación de dos grupos, con un mínimo de dos personas en cada uno. Cada grupo debía leer detenidamente el microrrelato contenido en el archivo PDF y responder a las preguntas planteadas en los tableros de la plataforma *Jamboard*. En el primer tablero se debía plasmar de manera escrita las emociones identificadas del protagonista del microrrelato, en el segundo dar su opinión acerca de qué hacer en aquella situación y en el tercero, realizar un collage de imágenes de internet que representara los estados emocionales de los protagonistas de los relatos. Para esta actividad se dio un tiempo aproximado de veinte minutos para su realización.

Tras la explicación de las instrucciones, los participantes se dirigieron a las salas de Google Meet adicionales para comenzar la actividad. El primer equipo se encargó de leer el microrrelato llamado *Cayó a un pozo mientras veía las estrellas* y el segundo el microrrelato *Internet me conecta y me salva*.

Durante el desarrollo de la actividad, el primer equipo identificó diversas emociones durante la lectura: la sorpresa ante la inesperada caída de la protagonista al pozo, el alivio como una manifestación cuando logró ser rescatada y la angustia debido al abandono por parte de su pareja. También se percibió miedo, producto de la situación en la que se encontraba la protagonista. Así mismo, en uno de los tableros del Jamboard, el grupo planteó diversas formas de reaccionar, escribiéndolas en distintas notas en las que se encontraron apreciaciones como pedir ayuda en situaciones de peligro, evitar mantener relaciones en lugares poco iluminados y llamar de inmediato a los bomberos ante situaciones de emergencia.

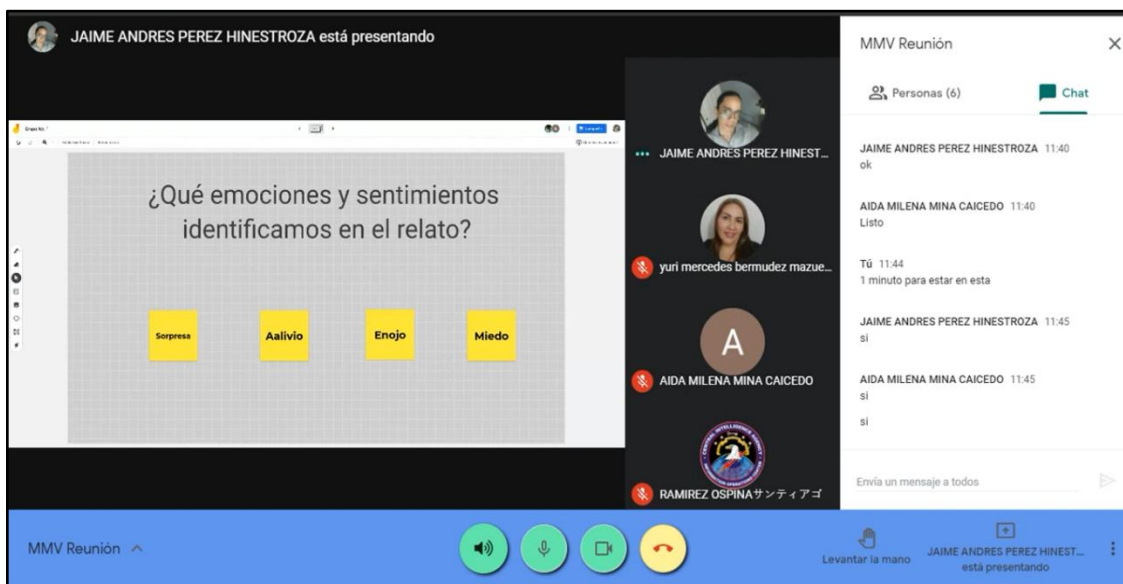
El segundo equipo, identificó sensaciones y emociones como la inseguridad, provocada por el uso de las nuevas tecnologías como el internet, el pesimismo como resultados de pensamientos negativos para el logro de objetivos propuestos. También, otras emociones como

tristeza, confusión, disgusto y ansiedad. Estas últimas, como una secuencia de sensaciones producidas por la problemática planteada en el microrrelato, justificada a partir de que el protagonista de la historia no podía lograr lo que anhelaba.

El segundo equipo, también expresó en uno de los tableros distintas formas de reaccionar ante la situación que se les presentó. En la primera nota, sugirieron que en próximas ocasiones debería tener más confianza en sí mismo y fijarse en los detalles. En la segunda nota, propusieron tener en cuenta lo positivo de cada situación y verlo como un aprendizaje para la vida, no solo para ese momento. En la tercera nota, plantean la estrategia de tomar una pausa, respirar y tratar de pensar en positivo antes de continuar. Por último, en la cuarta nota se sugiere tener pensamientos positivos, tomarse un tiempo para reflexionar sobre que no todo lo sucedido ha sido malo, y ver cada momento como un aprendizaje en la vida. Así mismo, también enfatizaron la intención del microrrelato, acerca de la importancia de reconocerse y aceptarse a uno mismo y no dejarse invadir por sentimientos negativos o externos.

Después de completar el ejercicio, todos los recreandos regresaron a la sala de Google Meet principal para compartir lo que habían descubierto en sus respectivos grupos. Cada equipo seleccionó un representante que explicó el microrrelato que habían leído, la situación asignada y las emociones que habían identificado del protagonista del relato. También compartieron las acciones que tomarían si se encontraran en una situación similar. Finalmente, presentaron un collage que reforzaba las ideas y emociones identificadas en el ejercicio.

Figura 6. Collage elaborado por el grupo No. 2 acerca de los estadios emocionales que encontraron en el protagonista del microrrelato.



Nota. Captura de pantalla propia, realizada en la revisión documental de la sesión (2023).

Luego de la presentación de cada grupo, el recreador identificó algunos aspectos comunes entre ellos y proporcionó información relevante acerca de las emociones, incluyendo su evolución a lo largo de la historia de la humanidad, sus características principales y la importancia de ser capaces de identificarlas para tomar conciencia y generar impacto en sus vidas.

En resumen, la actividad buscó reflexionar acerca de la complejidad y diversidad de las emociones humanas, fomentando una mayor conciencia y comprensión sobre la forma en que cada individuo experimenta y maneja sus emociones a lo largo de su vida.

3.1.1 *Análisis de la sesión 1*

Para el desarrollo de esta primera relación teórico-práctica se tendrán en cuenta dos grandes categorías de análisis como lo son: *los mecanismos de la influencia educativa* (Coll, 1992) y la implementación de los *lenguajes lúdico-creativos* (Mesa, 2010), ambas categorías serán observables a partir de los siguientes elementos conceptuales: a) las preguntas generadores y el proceso discursivo de los recreandos y recreador; b) la cesión y traspaso de la responsabilidad a partir de técnicas de mediación ;y c) la construcción de significados y sentidos desde problemas pedagógicos.

Tal y como se menciona en la descripción de la *Sesión 1: Identidad emocional*, es posible apreciar que, durante el desarrollo de la actividad, algunos aspectos relacionados con los *mecanismos de la influencia educativa* actúan a través de las interacciones entre el recreador y el recreando entorno a los contenidos que articulan la actividad conjunta (Coll, 1992). Dichos mecanismos, se desarrollan durante el desarrollo de la secuencia didáctica SARI en la que tomaremos como principal referencia los momentos conocidos como la *exploración* y *negociación*.

De acuerdo con las formas de organización de la actividad conjunta en el momento conocido como *exploración* se destaca un elemento de la influencia educativa conocido como *actividad discursiva de los participantes*. Para Coll (1992) el interés por el análisis de la actividad discursiva en la actividad conjunta remite a considerar las implicaciones de aquello que se expresa verbalmente, puesto que existen dos marcos referenciales durante el desarrollo de un proceso enseñanza y aprendizaje. El primero de ellos, conocido como *marco específico de referencia*, alude

a las conversaciones, experiencias y conocimientos que se encuentran inmersos y directamente relacionados con el contenido correspondiente a la actividad. El segundo, conocido como *marco social* hace referencia a las experiencias contextuales que se articulan a las especificidades abordadas en la actividad recreativa.

Por consiguiente, en el plano de las descripciones de la sesión seleccionada la forma en que se desenvuelve la interactividad entre el recreando, los recreandos y los contenidos propuestos, toma como base el discurso. Por ejemplo, en el momento de la *exploración* se aprecia particularmente ambos aspectos del discurso: el *social* y el *específico* durante la participación de los recreandos a partir de las conversaciones relacionadas con experiencias de reconocimiento emocional al momento de identificar las expresiones faciales de las imágenes presentadas. Dicha situación, refleja el desarrollo inicial de ambos elementos discursivos, tanto el específico y como el social, considerando la forma en que se sitúan a los recreandos en la actividad y la sugestión del recreador, al introducir *preguntas generadoras* que remiten al recreando a su experiencia personal.

En cuanto al mecanismo de influencia educativa conocido como *cesión y traspaso de la responsabilidad o tarea*, se manifiesta en el interés y apropiación de los contenidos que circulan en el momento de la *negociación*; es decir, la apropiación de la actividad a través de elementos didácticos sugeridos de manera verbal y reiterada a partir de las herramientas digitales como los tableros de Jamboard, el microrrelato en PDF y los enlaces de otras salas de Google Meet en la videollamada. En pocas palabras, la realización del ejercicio propuesto más allá de la instrucción y los intereses del recreador, sino también de las voluntades de los recreandos para asumir el reto creativo colectivo.

Ambos mecanismos de influencia educativa, son considerados como el *a priori* para la *construcción progresiva de sistemas de significados*, el cual se evidencia usualmente en el desarrollo del momento de la *negociación*, momento en que los recreandos generan y construyen consensos orientados por el recreador y la interpretación asumida por sí mismos desde su experiencia. En este sentido, el sistema compartido se entiende y adquiere su forma cuando en la elaboración de los recreandos, se establecen coincidencias en las comprensiones que realizan en el marco de la actividad conjunta (Mesa en Coll, 2008).

Durante la *Sesión 1* es posible apreciar que el momento de la *negociación*, los recreandos agrupados en pequeños equipos, manifiestan un grado de similitud acerca de las formas en que identifican algunos estados emocionales; también sugieren una serie de acciones a tomar al asumir su rol como protagonistas en el microrrelato asignado; se genera así una serie de acuerdos compartidos, los cuales en la *socialización* (momento dedicado para resaltar aspectos en común), replantean, amplían y resignifican ideas o experiencias previas a la actividad recreativa con respecto a la forma en que se experimentaría dicha situación en el relato.

Si bien, tanto como la actividad discursiva, la cesión y traspaso de la responsabilidad o tarea y la construcción progresiva de sistemas de significados, evidencia una serie de aspectos claves para la comprensión de la práctica recreativa con sentido pedagógico, existen otros elementos que implican esta particularidad de la práctica recreativa: como lo son *lenguajes lúdico-creativo*, herramientas que median durante la actividad recreativa y se representan a través de distintos repertorios tecnológicos: las preguntas generadoras situadas en la plataforma Jamboard,

demarcan un uso y sentido a la plataforma, actúan como una técnica de mediación que más allá de ser un elemento didáctico dentro de la actividad, hacen parte del medio de exteriorización de pensamientos y sensibilidades acerca de un tema en particular, en este caso el reconocimiento emocional. En esta lógica, la forma de relacionarse con el *lenguaje lúdico-creativo* es a partir de interacción con la plataforma Jamboard y la digitalización de texto, como también la adhesión de imágenes representativas de cada emoción identificada ubicada a manera de collage en uno de los tableros.

En este sentido, el LLC desencadena un reto creativo que replantea la resolución de un problema pedagógico relacionado con lo emocional a partir de un formato digital e interconectado que busca abordar de manera colectiva y consensuada acerca de una postura pensada desde lo emocional. Durante este desarrollo, también se evidencia un reto cognitivo considerando la resolución de las preguntas generadoras ubicadas en cada tablero de Jamboard.

En conclusión, este primer análisis teórico-práctico de la sesión permite observar dos categorías clave de análisis: *los mecanismos de influencia educativa y la implementación de los lenguajes lúdico-creativos*. A través del estudio de la actividad discursiva, la cesión y traspaso de responsabilidad, y la construcción de significados, evidenciando la importancia de la interacción entre el recreador y los recreandos en el desarrollo de la actividad recreativa. De este ejercicio, se destaca la influencia educativa que se ejerce a través de las interacciones verbales y los marcos referenciales específicos y sociales. Además, se reconoce la participación activa de los recreandos en la negociación, generando consensos y construyendo sistemas compartidos de significado. Por otro lado, se observa la presencia de lenguajes lúdico-creativos mediados por herramientas digitales, como la plataforma Jamboard, que permiten la expresión colectiva y consensuada de

emociones y la resolución creativa de problemas pedagógicos. En conjunto, estas dimensiones contribuyen a la comprensión de la recreación guiada como una práctica pedagógica enriquecedora y significativa en procesos que movilizan y fomentan la inteligencia emocional.

3.2 Sesión 2: Sintonía emocional (narración)

Siendo las once de la mañana, el recreador se encontraba preparado para esperar a los integrantes del grupo de estudio en la sala de la videollamada de la plataforma Google Meet, poco tiempo después ingresó la primer recreando; durante un corto tiempo se estableció una breve conversación con la integrante del grupo de estudio, generando un primer acercamiento y ambiente ameno, mientras llegaban los demás recreandos. Durante la conversación recreador y el recreando, se percibía una tensa calma debido a la anormalidad académica que se había presentado en la universidad durante aquellos días¹⁵, dicha situación se expresaba bajo un leve respiro que era captado en el audio de la llamada.

Minutos después, ingresaron otros integrantes y se inició la sesión del día, expresando de manera verbal a los recreandos que aquella sesión tendría cierta relación con la situación actual de ellos, la cual estaba relacionada con la movilización estudiantil que había provocado el cese de actividades académicas durante aquellos días.

Como introducción a la jornada, se aclaró que aquella sesión haría la apertura al ciclo interpersonal, sin dejar atrás los insumos obtenidos en sesiones anteriores correspondientes al ciclo intrapersonal, las cuales habían sido dedicadas al abordaje del reconocimiento y control de las

¹⁵ Durante los meses de marzo y junio del 2021 en la ciudad de Cali hubo un gran estallido social, el cual generó el cese de distintas actividades laborales, educativas y recreativas debido a las protestas y desorden público ocurrido durante la ciudad.

emociones. Para ello, se recapituló lo abordado en la sesión anterior nombrada por el recreador como *la experiencia emocional*, resaltando cuatro puntos claves de aquel encuentro tales como el control de los impulsos, los estados de ánimo negativos/positivos, estados de flujo y la aptitud maestra. Dichos aspectos se relacionaron a la temática del día, haciendo referencia a que estos conformaban a la empatía como un aspecto que incide en lo emocional para generar una sintonía con aquellos que nos rodean.

Figura 7. Presentación de la diapositiva compartida a través de la videollamada acerca del desarrollo de la empatía.



Nota. Captura de pantalla propia, realizada en la revisión documental de la sesión (2023).

De esta manera, se les explicó a los recreandos en la videollamada que aquella sintonía no solo estaba sujeta a los mensajes verbales que emite cada individuo, sino también a las expresiones corporales que ocurren en momentos determinados, como un complemento que debe ser considerado para interpretar y generar respuestas verbales y emocionales ideales. Durante la apertura, se presentaron una serie de diapositivas en la videollamada que transitaban en la medida que el recreador avanzaba en la temática al mismo tiempo que eran controladas por él mismo desde

su computador. En cuanto a los recreandos, se observaba en la plataforma de la conferencia que la opción de micrófono, estaba desactivada; dicha observación provocó que el recreador mencionara los nombres de algunos de ellos, generando algunas preguntas y claridades acerca de la temática, situación que provocó que los participantes manifestaran que habían comprendido el tema.

Una vez realizada la apertura, se dio paso a la primera actividad llamada *la persona imaginada*, que consistía en describir una persona con algunas características específicas. Mientras el recreador daba algunas orientaciones al mismo tiempo se presentaba una diapositiva con las instrucciones mencionadas.

Figura 8. Presentación de la diapositiva compartida a través de la videollamada con instrucciones de la actividad denominada *la persona imaginada*.



Nota. Captura de pantalla propia, realizada en la revisión documental de la sesión, 2023.

Durante el desarrollo de la actividad de *la persona imaginada*, se les solicitó a los recreandos describir las cualidades de una persona tales como edad, nombre, sexo, procedencia familiar, ocupación y pasatiempos como también se les propuso que, una vez descrito dichas cualidades, pensarán en lo que sería el rostro de esta persona y lo dibujaran ya sea con algún tipo de hoja a la mano o alguna herramienta digital.

Una vez presentadas las instrucciones a los integrantes se les dio un tiempo estimado de diez minutos para la elaboración de la actividad. Sin embargo, pasados los diez minutos uno de los participantes aún le faltaba por terminar, por lo cual, el recreador decidió otorgar cinco minutos adicionales. Una vez terminado el tiempo extra se les preguntó a los recreandos sobre sus creaciones, algunos de ellos manifestaban que se habían quedado en acciones técnicas del diseño de dibujo como en el caso de una integrante; frente a esta situación el recreador les recordó nuevamente a los recreandos una de las finalidades de la actividad y lo que se buscaba lograr a través de lo solicitado, como capacidad de establecer una relación de las descripciones de una persona y la creación de una imagen de aquel individuo.

Al socializar la actividad, uno de los recreandos escribió a través del chat de Google Meet que la relación del rostro con la ocupación de la persona imaginada, la había hecho visible con el vestuario, puesto que, la persona que había decidido representar era un pastelero y su forma de hacerlo visible fue añadiéndole un sombrero.

Otro recreando compartió sobre su persona imaginada lo siguiente:

“El mio era de una maestra, entonces como de acuerdo con lo que yo pensé como de dónde era y así, como la dibuje es como la clásica representación que se le da la persona europea en el cine, como muy, como decirlo es que tendría que buscar una imagen... Es parecido a una película que vi ya hace tiempo como a un personaje de esa película.” (Recreando A, sesión 6)

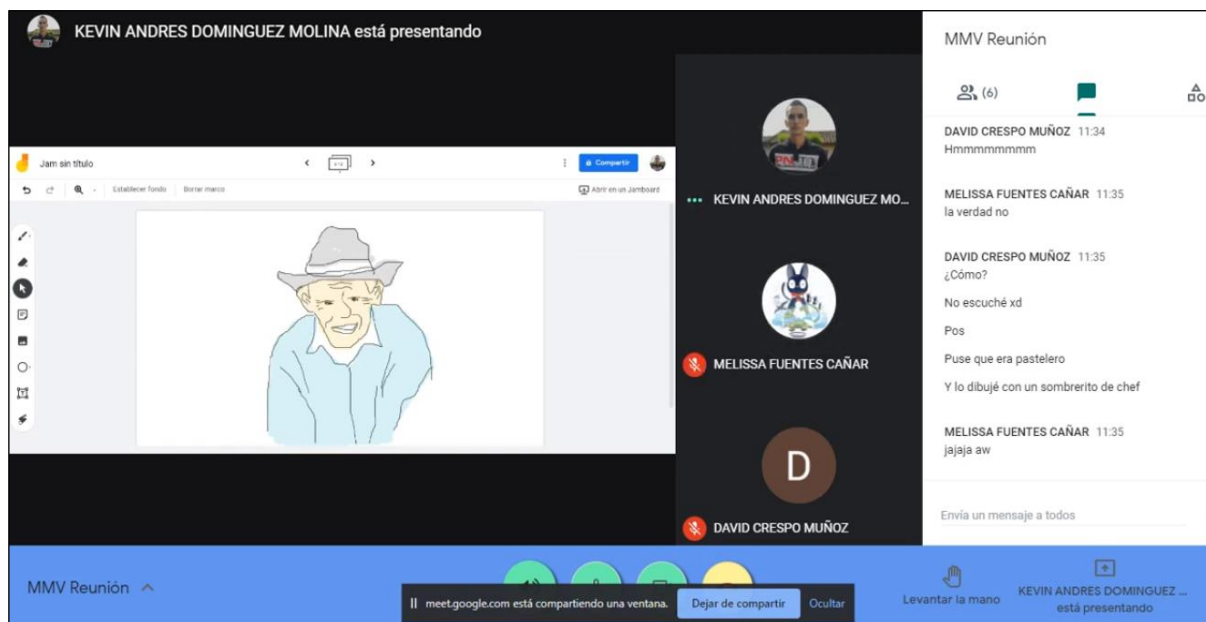
Frente a lo manifestado por el recreando, el recreador le realizó la siguiente pregunta: “¿y si tuvieras que hablar emocionalmente de esa persona, qué emociones tendría ¿es una persona feliz o discreta?” La recreando respondió: “pues, yo diría que, es como ni lo uno ni lo otro, es

como seria, cuando yo veo un rostro así yo diría es calmado, pero es una persona seria.”
(Recreando B, sesión 6)

Un último recreando, compartió en pantalla su persona imaginada realizada de manera digital en la plataforma de Jamboard y manifestó:

“Pues, creo que ahí se logra apreciar que es un campesino... y pues con respecto a las cosas que decía que, qué hacía, pues es una persona que trabaja mucho o sea trabaja todo el día prácticamente y en sus tiempos libres casi que solo descansa y pues como lo visualizaba es que era una persona que estaba feliz a pesar de todas las situaciones que se viven dentro del campo, o sea que a pesar de no tener ciertas comodidades como tienen las demás personas, es una persona feliz” (Recreando d, sesión 6)

Figura 9. Creación digital de la persona imaginada compartida por el Recreando B a través de la videollamada.



Nota. Captura de pantalla propia, realizada en la revisión documental de la sesión (2023).

Una vez socializadas las elaboraciones, de los recreandos, el recreador reiteró el objetivo del ejercicio: visibilizar la relación que tenemos con el otro y cómo lo asimilamos desde una perspectiva emocional, reconociendo la identidad emocional que habita en los demás.

Para el segundo momento de la sesión, el recreador nuevamente presentó diapositivas en la videollamada relacionadas con las causas y las consecuencias de una persona que carece de empatía. Durante este ejercicio, el recreador preguntó a los recreandos si existía alguna duda hasta el momento, a lo que uno de ellos respondió que no había ningún interrogante.

Seguidamente, se dio paso a la última actividad llamada *El muro emocional*, cuyo propósito fue el de abordar los sentimientos y emociones actuales, relacionados el cese de actividades académicas, con el fin expresar un sentimiento colectivo de manera emocional a través de una frase y una imagen, para ello, se utilizó un tablero en la plataforma *Jamboard* con el título El muro emocional, donde los participantes expresaron de manera creativa sus sentires.

Una vez transcurrido los cinco minutos, se procedió a compartir lo plasmado por los recreandos en el tablero de *Jamboard*. El ejercicio, evidenció que los sentimientos expresados por los recreandos no eran del todo positivos; esto se reflejó primeramente en las imágenes que encabezaron un mensaje escrito en la parte inferior del tablero y luego en sus mensajes.

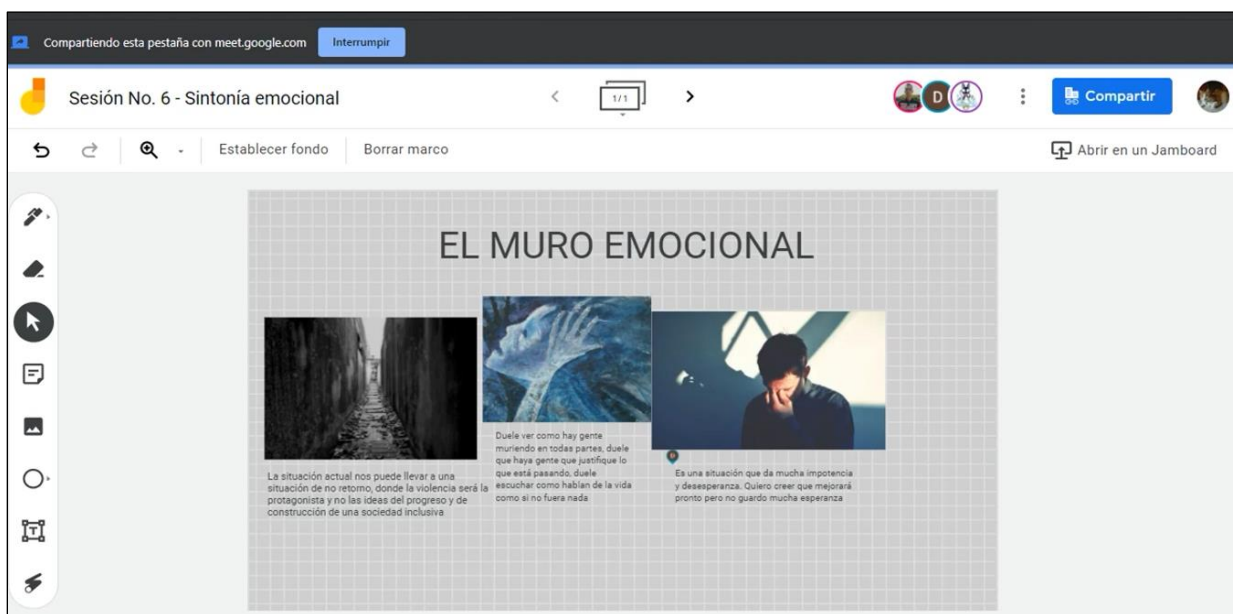
Los mensajes escritos, compartían lo siguiente:

- 1) *“La situación actual nos puede llevar a una situación de no retorno, donde la violencia será la protagonista y no las ideas del progreso y de construcción de una sociedad inclusiva.” (Recreando A, sesión 6)”*

- 2) *“Duele ver como hay gente muriendo en todas partes, duele que haya gente que justifique lo que está pasando, duele escuchar como hablan de la vida como si no fuera nada” (Recreando B, sesión 6)*
- 3) *“Es una situación que da mucha impotencia y desesperanza. Quiero creer que mejorará pronto pero no guardo mucha esperanza” (Recreando C, sesión 6).*

Teniendo en cuenta lo expresado por los recreandos en el *Jamboard*, el recreador explicó a los demás integrantes que ya habían ingresado a la videollamada cual era el objeto de la actividad y su relación con la empatía, leyendo algunos de los mensajes escritos por los recreandos. Por último, se les invitó a hablar sobre lo realizado; sin embargo, el tiempo de la sesión se había agotado, por consiguiente, se realizó de manera breve el cierre de la sesión recapitulando los distintos momentos y las actividades. Seguidamente, en la misma videollamada se dio pasó a la reunión general del grupo del estudio.

Figura 10. Elaboración del muro emocional en la plataforma de Jamboard.



Nota. Captura de pantalla propia, realizada en la revisión documental de la sesión, 2023.

3.2.1 *Análisis de la sesión 2*

Para el desarrollo del análisis teórico-práctico de la *Sesión 2: La sintonía emocional* se tendrá en cuenta el concepto de Repertorios Tecnológicos de Gómez (2012), el cual se desglosa en dos grandes categorías como lo son las máquinas de *vincular* y *crear*. En este sentido, ambas categorías serán observables desde los siguientes aspectos conceptuales como lo son a) las obras proceso y la vinculación tecno-digital monopólica y b) las obras producto como ampliación tecno-vincular.

Durante el desarrollo de la sesión es posible observar que las herramientas digitales disponibles hacen parte de un diseño previo creado por el recreador y con el fin de establecer de manera digital un escenario para llevar a cabo la actividad recreativa; un claro ejemplo de esta situación se sostiene en el primer escenario planteado desde la plataforma de Google Meet como lo es la videollamada; dicho espacio digital logró que cada recreando participara a través de esta tecnología interactuando a través de su voz y compartiendo imágenes de video ya sean desde la cámara o lo que sucede en la pantalla del dispositivo tecnológico desde el que se conecta. Con base a lo mencionado previamente, Gómez (2012) afirma que dichas actividades de carácter operativo, están relacionadas con el mantenimiento y sostenimiento del repertorio tecnológico, estableciendo procesos de largo aliento, en este caso la realización de actividades recreativas mediadas por repertorios tecnológicos, requieren una demanda correspondiente a una serie de herramientas que deben estar previamente configuradas para su correcto funcionamiento e intencionalidad. Otro ejemplo, observable en la sesión es el uso de la plataforma *Jamboard* y la disposición de los tableros previamente creado para que los recreandos expresaran algunos de sus sentires. Por ende, su carácter anticipado hace parte de las acciones que se identifican como *obras proceso*.

De la misma manera, considerar estas tecnologías como *máquinas de vincular* supone no solo la configuración de herramientas digitales para la actividad, sino también la capacidad de centralizar las interacciones que se producen durante el proceso recreativo; si bien en la sesión se aprecia el uso de dos herramientas digitales, solo una de ellas permite establecer una interacción centralizada debido a sus capacidades técnicas. Este es el caso de la plataforma de Google Meet, cuya tecnología permite establecer distintos modos de interacción como lo es compartir la voz y videocámara en la llamada, como también la pantalla del dispositivo y lo que ocurren en ella y otros elementos intertextuales como el texto y enlaces a otras herramientas. Dichas capacidades, permiten generar un ambiente con características monopólicas considerando lo planteado por Gómez (2012), como la facultad de tramitar distintos vínculos a partir de una misma tecnología centralizada; esta capacidad tecnológica permite crear un entorno de interacción centralizado, donde se concentran diferentes opciones y recursos para facilitar la comunicación y el trabajo colaborativo. Desde esta perspectiva, se puede considerar que la plataforma posee características monopólicas, ya que ofrece la posibilidad de gestionar y tramitar distintos tipos de interacciones y vínculos proporcionando un entorno tecnológico integral y unificado para los recreandos. De esta manera, el repertorio tecnológico implicado en la actividad recreativa se considera como una auténtica *máquina de vincular*.

Por otra parte, en lo que respecta a los momentos de la sesión en los que se desarrollan las actividades, se aprecia que en el momento de la exploración al plantearse a los recreandos un reto creativo, que se desarrolla de manera manual o a través de una herramienta digital. En ambos casos es posible observar que los recreandos expresan y elaboran una serie de productos en los que evidencian trabajo liberado a manera de *obras-producto* las cuales se caracterizan por la capacidad de los recreandos en reconocer algunas de las herramientas didácticas digitales en el marco de la

actividad recreativa. Un ejemplo de lo mencionado se observa en la socialización de la primera actividad en donde un recreando comparte un dibujo elaborado digitalmente, el cual le permite expresar la persona imaginada que deseó representar. De acuerdo con Gómez (2012), dicha producción realizada por el recreando puede verse relacionado como una *obra-producto* debido a su fuerte carga simbólica, dotado de significado de acuerdo con el origen social del recreando y los parámetros de la actividad, como una auténtica formas de expresar una visión interior de las técnicas obtenidas de su experiencia previa en el dominio del dispositivo tecnológico (Sennett, 2009).

Otro ejemplo de *obra-producto* se manifiesta en el desarrollo del momento de la actividad recreativa conocido como negociación, donde se llevó a cabo un ejercicio similar al disponer una serie de herramientas digitales que orientaron y facilitar la expresión de los recreandos. Dando lugar a un proceso creativo de cada a través de su experiencia subjetiva de la problemática planteada, correspondiente a lo emocional al mismo tiempo que dispone su experiencia en el manejo de esta herramienta para dotarla de sentido a través de la escritura y la búsqueda de imágenes en la web para representar aquellos sentimientos que les producía la situación actual por la que estaban pasando. Como resultado de la actividad planteada, dicha herramienta adquirió un sentido distinto reflejando sentimientos colectivos en lo que desde una perspectiva pedagógica de lo recreativo se denominó por el recreador como *el muro emocional*.

Cabe resaltar, que también se evidencia la capacidad de ampliar de manera *tecno-vincular* las interacciones producidas por los recreandos, debido a la implementación de distintas estrategias digitales que faciliten la expresión a través de distintas modalidades y den sentido a la actividad recreativa en desarrollo. Para Gómez (2012) esta ampliación *tecno-vincular* si bien es posible gracias a los aspectos técnicos del repertorio tecnológico, sus posibilidades y auténtico sentido se

relaciona con las intencionalidades para las que se dispone el escenario digital seleccionado, tal y como lo es el caso de la realización de una actividad recreativa cuyas dinámicas requieren una interacción constante, amplia y participativa en donde exista una relación con el otro en la que destacan la construcción de nuevos significados.

En conclusión, el análisis teórico-práctico de la sesión ha permitido observar y comprender la importancia de los repertorios tecnológicos en lo que respecta a sus categorías de máquinas de vincular y crear, en el contexto de la actividad recreativa. Aspectos como la disposición de herramientas digitales diseñadas previamente para el desarrollo de la sesión, se evidencia uso de la plataforma de Google Meet, pues esta centraliza las interacciones y ofrece distintos modos de comunicación entre las otras plataformas como el Jamboard.

También, se ha observado que las actividades recreativas mediadas por dispositivos tecnológicos requieren un mantenimiento y sostenimiento del repertorio tecnológico, lo que implica la configuración previa de las herramientas para su correcto funcionamiento e intencionalidad. Por otro lado, se ha destaca el papel de las obras proceso, que se manifiestan en la etapa de exploración, y las obras producto, que se evidencian en momentos como la socialización y la negociación. Estas obras producto, como dibujos elaborados digitalmente, expresan la visión interior de los recreandos y poseen una carga simbólica relacionada con su origen social y los parámetros de la actividad recreativa.

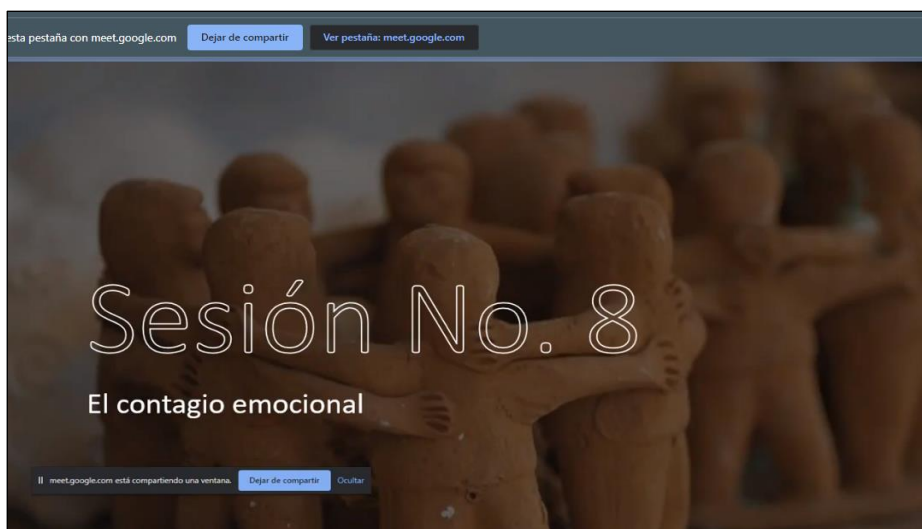
Asimismo, se ha subrayado la capacidad de ampliación tecno-vincular, que se logra a través de la implementación de distintas estrategias digitales para facilitar la expresión en diferentes modalidades y generar nuevos significados. Esta ampliación no solo depende de los aspectos técnicos del repertorio tecnológico, sino también de las intencionalidades que se establecen en el escenario digital seleccionado.

En resumen, el análisis teórico-práctico de la sesión ha evidenciado la relevancia de los Repertorios Tecnológicos y su influencia en la actividad recreativa, destacando la centralización de las interacciones, el mantenimiento del repertorio tecnológico, la producción de obras proceso y producto, y la ampliación tecno-vincular como elementos clave en la construcción de significados y sentidos en el contexto pedagógico del desarrollo de la inteligencia emocional.

3.3 Sesión 3: El contagio emocional (narración)

Como es costumbre, la sesión tuvo inicio alrededor de las 11:00 a.m. Una hora antes de iniciar la sesión general, al entrar a la videollamada, ya se encontraba una de las integrantes del grupo de estudio; durante el tiempo de espera el recreador decidió compartir pantalla para presentar una diapositiva a manera de apertura de la sesión, con algunos detalles como el nombre de la sesión y el número del encuentro.

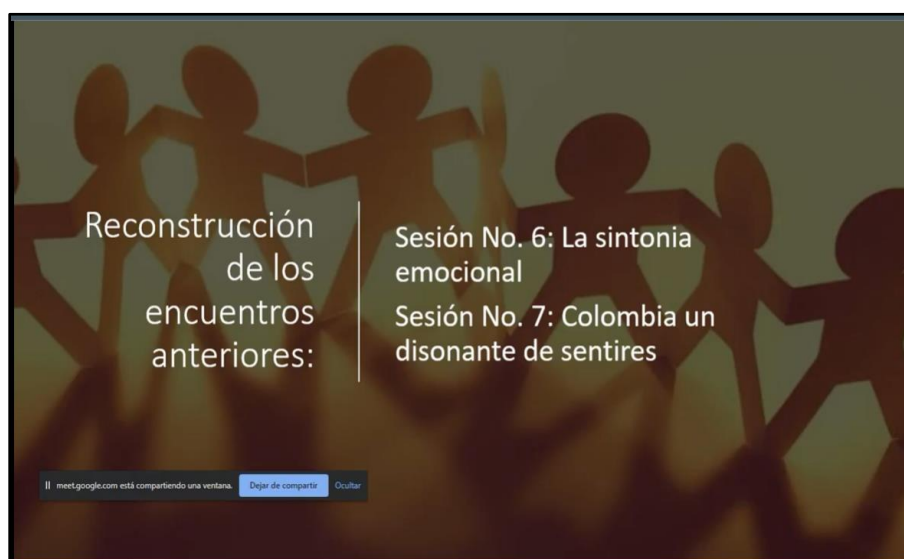
Figura 11. *Presentación de la diapositiva compartida a través de la videollamada, con el nombre y número de la sesión.*



Nota. Captura de pantalla propia, realizada en la revisión documental de la sesión, 2023.

Seguidamente, se le indicó a la participante de la llamada que en breves minutos también nos estaría acompañando una practicante de psicología, apoyando algunos de los temas que se abordarían durante la sesión. Mientras transcurría el tiempo, otros integrantes se fueron conectando a la videoconferencia; se decidió brindar alrededor de siete minutos de espera para que otros integrantes se conectaran.

Figura 12. *Presentación de la diapositiva compartida a través de la videollamada, acerca de la reconstrucción de las últimas dos sesiones.*

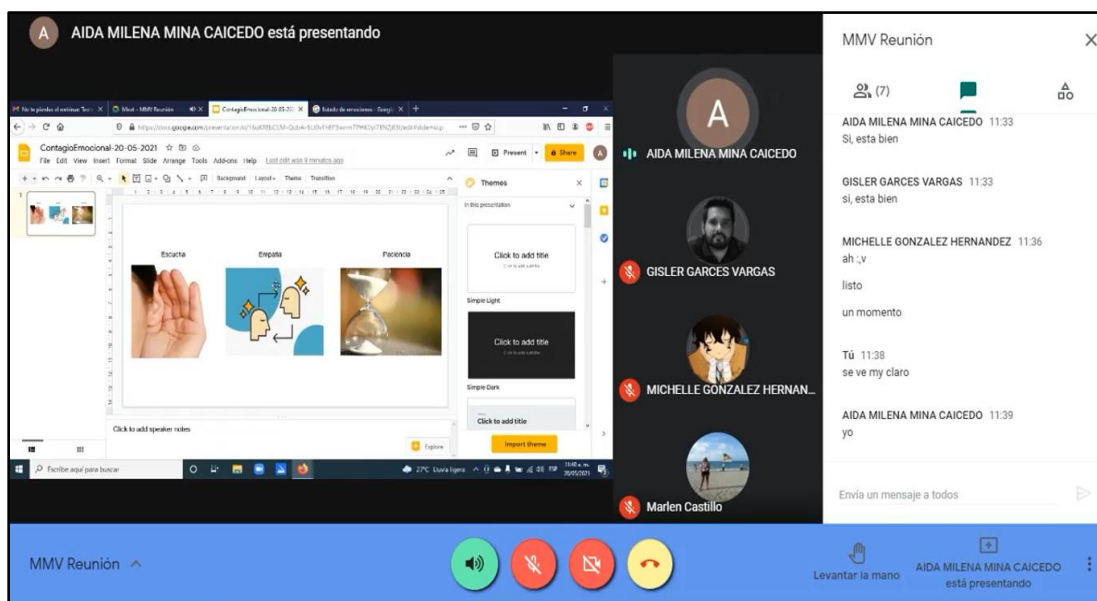


Nota. Captura de pantalla propia, realizada en la revisión documental de la sesión, 2023.

Para dar inicio de la sesión, se saludó formalmente algunos de los participantes de la llamada y se procedió a realizar una reconstrucción de las últimas dos sesiones anteriores, con el fin de recapitular y recoger algunos aspectos sobre lo interpersonal, considerando que la temática del día, denominada como *el contagio emocional* estaba relacionada con las formas de identificar y generar respuestas emocionales con los demás a través de una serie de intercambios y sintonías en donde lo cultural y lo corporal hacen parte de las formas de apropiación de los aspectos emocionales. Durante la explicación del recreador en la videoconferencia, se compartían una serie de diapositivas que iban acompañando su discurso de manera detallada.

Luego de la presentación de la temática del día, se llevó a cabo la primera actividad que consistió en buscar tres imágenes de internet que representaran situaciones o emociones que remitieran a los recreandos a relatar una experiencia en donde a través de dicha situación o emoción conectaran con alguna persona o un sentimiento colectivo. Para este ejercicio, el recreador sugirió un ejemplo como los hechos que habían sucedido en relación con el estallido social¹⁶. Para el desarrollo de este ejercicio se dio un tiempo de alrededor de siete minutos, seguidamente se procedió a su socialización con la indicación de que la practicante de psicología invitada para esta sesión, acompañaría a través de su intervención algunas de las reflexiones expresadas por los recreandos. La dinámica para compartir la reflexión de cada recreando se realizó por turnos y compartiendo las imágenes seleccionadas en la web a través de la videollamada.

Figura 13. *Presentación de pantalla de uno de los recreandos, mientras socializaba la actividad propuesta.*



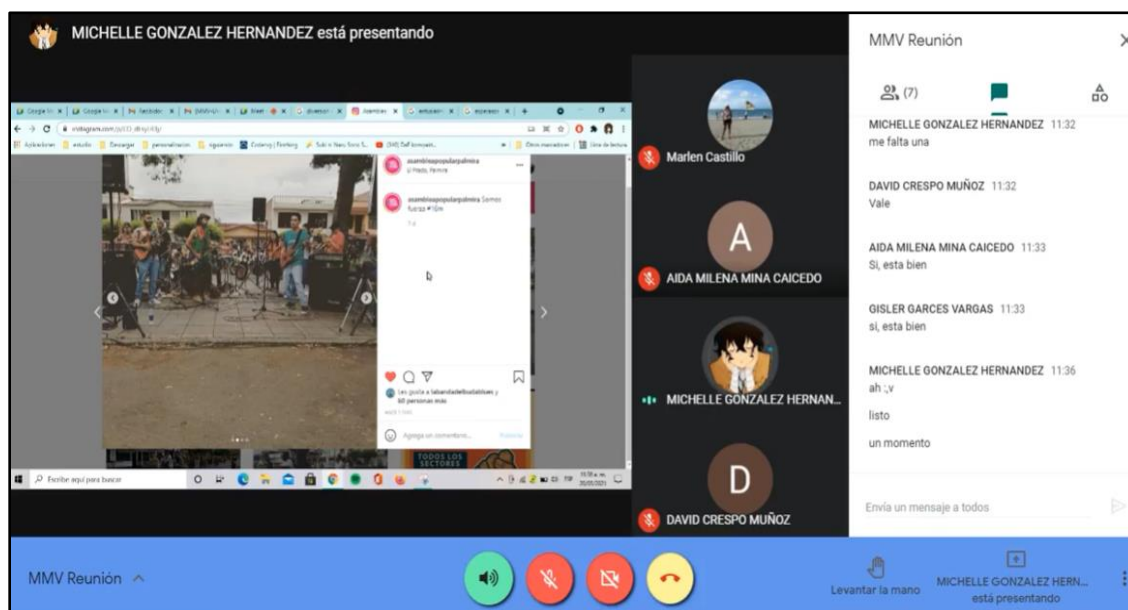
Nota. Captura de pantalla propia, realizada en la revisión documental de la sesión, 2023.

¹⁶ En el 2021, la ciudad de Cali, Colombia, fue testigo de un estallido social marcado por manifestaciones y protestas que abordaron diversas problemáticas, como desigualdad, abuso policial y condiciones económicas precarias. Las protestas fueron parte de un movimiento a nivel nacional que expresaba el descontento de la población con el gobierno y buscaba cambios significativos en políticas sociales y económicas. La situación generó tensiones, enfrentamientos con las fuerzas del orden y debates sobre los derechos humanos.

El primer recreando en socializar su reflexión, expresó:

“Las emociones que yo escogí fueron diversión, entusiasmo y esperanza. La diversión la escogí porque yo siento cuando estamos haciendo una actividad que nos divierte a todos pues nos divertimos todos y nos une a todos... El entusiasmo también creo que es una emoción que nos ayuda a conectar con los demás y nos mantiene con los demás y nos permite seguir por un fin común y no parar hasta conseguirlo... Por último, está la esperanza, que también es una emoción que nos permite conectar y trabajar en equipo y como no perder el enfoque. Creo que estas tres nos ha permitido continuar con lo que es el paro” (Recreando A, Sesión 8)

Figura 14. Presentación de pantalla de uno de los recreandos, mientras socializaba la actividad propuesta.



Nota. Captura de pantalla propia, realizada en la revisión documental de la sesión, 2023.

El siguiente recreando, compartió:

“Yo creo que algo que permitiría ayudar al diálogo para estos momentos, no sé si son emociones, yo diría más escuchar al otro, más que ser escuchado, tener empatía en ese

sentido, sin arbitrariedad y mala interpretación. Y paciencia, es algo que no necesariamente es una emoción, pero si está en desuso. Pienso que como sociedad no estamos ejercitados en ello” (Recreando B, Sesión 8)

Por otra parte, otro recreando compartió:

“Bueno las tres emociones, la primera de ellas fortaleza, esto nos da la capacidad también de ayudar a otros si estamos fuertes, esto va permitir que seamos un apoyo para los demás. También tratar el tema de la tranquilidad, permanecer en calma, tenemos que aprender a conservarla a mejorar esa parte y la otra, es tener la valentía, la cual nos va poder superar dichas situaciones” (Recreando C, Sesión 8)

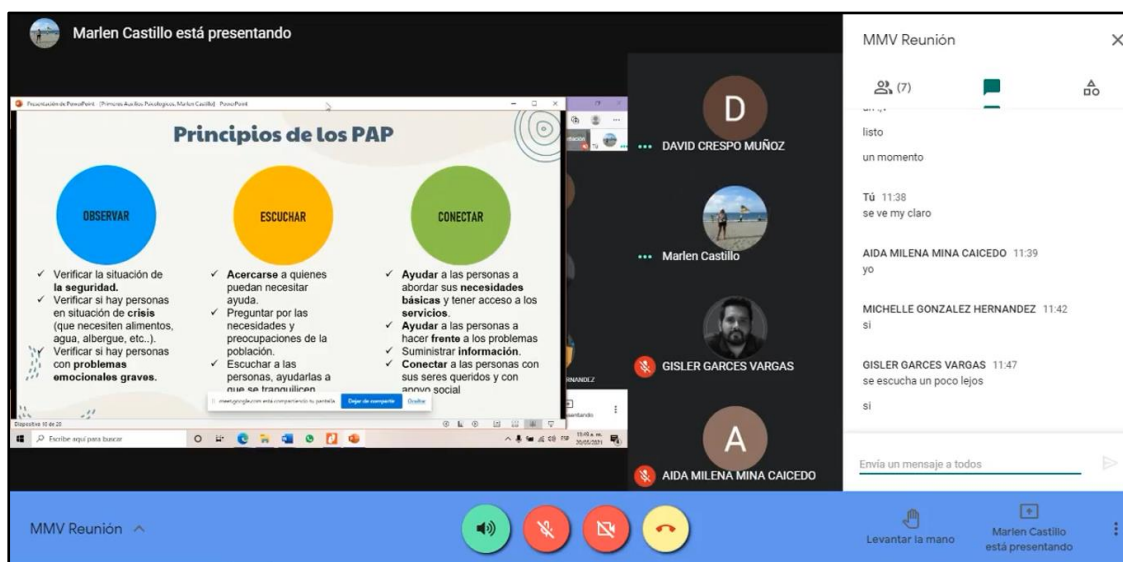
El último recreando, manifestó lo siguiente:

“La importancia de la empatía, saber por qué situaciones están los demás. Luego, la solidaridad, porque esta situación es por el beneficio de todos también. Y por último el optimismo, no caer en la desesperanza, sino tener esperanza de que las cosas serán mejor.” (Recreando D, Sesión 8)

Una vez terminada la socialización, el recreador relacionó algunas de las similitudes en los comentarios y también recalcó sus diferencias. De esta manera, se dio paso al segundo momento a cargo de la practicante de psicología, quien expuso sobre los Primeros Auxilios Psicológicos y su importancia en momentos de crisis. El objetivo fue abordar las problemáticas de crisis y estados de tensión a nivel individual, reconociendo sus capacidades para poder incidir de manera beneficiosa y saludable en los demás brindando un apoyo, en donde lo emocional, también desempeña un papel importante.

Una vez terminada la presentación, se realizó el cierre de la sesión, reiterándole a los recreandos la importancia de lo compartido por la invitada y los ejercicios realizados; se dejó un breve espacio para que los recreandos tomara la palabra, sin embargo, dieron agradecimiento de la sesión a través del chat de la plataforma de Google Meet, dando fin a la sesión.

Figura 15. Charla informativa de la practicante de psicología acerca de los Primeros Auxilios Psicológicos (PAP).



Nota. Captura de pantalla propia, realizada en la revisión documental de la sesión, 2023.

3.3.1 Análisis de la sesión 3

Para el desarrollo del análisis teórico-práctico de la *sesión 8: el contagio emocional* se tendrá en cuenta el concepto de Inteligencia Emocional de Goleman (2000) desglosado en dos categorías conocidas como la inteligencia intrapersonal descritos en los siguientes aspectos de dominio emocional como a) el conocimiento de uno mismo; b) la autorregulación y el aspecto de la inteligencia interpersonal en la que se encuentran; c) la conciencia social ;y d) la regulación de las propias emociones.

De acuerdo con los puntos mencionados, el análisis de la siguiente sesión tendrá en cuenta los contenidos utilizados por el recreador y los testimonio de los recreandos, tales como sus participaciones y expresiones en algunos momentos de la actividad. Especialmente en el desarrollo de la *exploración*, momento en que se desarrollan los primeros retos creativo en la actividad recreativa relacionados con las experiencias del recreando desde una perspectiva emocional.

Esta manifestación de rasgos concernientes al autoconocimiento de las emociones, tiene su origen en la selección de una experiencia relacionada a tres estados emocionales por parte de los recreandos. Adicionalmente, durante la socialización del producto elaborado, también se evidencia el establecimiento de propuestas de regulación de las emociones seleccionadas de la actividad. Un ejemplo de ello, se aprecia en el diálogo expresado por el recreando B:

“La importancia de la empatía, saber por qué situaciones están los demás. Luego, la solidaridad, porque esta situación es por el beneficio de todos también. Y por último el optimismo, no caer en la desesperanza, sino tener esperanza de que las cosas serán mejor.” (Recreando D, Sesión 8)

En lo manifestado por el recreando, es posible evidenciar que al identificar la empatía como un factor clave para confrontar la situación por la que está pasando; esta misma le permite generar optimismo como una fuente de esperanza ante la adversidad. Frente a lo expresado, Goleman (2000) afirma que el rasgo de autorregulación se le reconoce también como una forma de cambio y adaptación como una facultad de sí mismo y de quienes lo rodean. Por otra parte, en cuanto al reconocimiento de sí mismo en términos emocionales hace parte de una facultad que en palabras

de Goleman (2000) se destaca por comprender señales internas asociadas a los sentimientos, situándolas sobre distintas esferas de la vida.

Desde una perspectiva interpersonal, es posible apreciar que los recreandos manifiestan rasgos de una conciencia social. Lo anterior se evidencia en la actividad recreativa desarrollada, en donde se estableció un encuentro para dialogar sobre la experiencia de permanecer en sincronía emocionalmente con los demás desde la disposición y los estados anímicos que generan aquellas sensaciones en espacios distintos al académico. Un ejemplo de ello se desarrolla en la socialización de uno de los recreandos:

“Yo creo que algo que permitiría ayudar al diálogo para estos momentos, no sé si son emociones, yo diría más escuchar al otro, más que ser escuchado, tener empatía en ese sentido, sin arbitrariedad y mala interpretación. Y paciencia, es algo que no necesariamente es una emoción pero si está en desuso. Pienso que como sociedad no estamos ejercitados en ello” (Recreando B, Sesión 8)

Sobre lo relatado por el recreando, Goleman afirma que cualidades como la empatía y el reconocimiento asertivo por el otro, hacen parte de una conciencia social. En este caso, en el marco de una actividad cuyos propósitos era el de reconocer características de los recreandos; en cuanto a lo interpersonal, es posible comprender que dicha conciencia social era más latente de acuerdo con la situación planteada, facilitando un reconocimiento alrededor de un tema en común cuyos aportes remitieron a generar discusión sobre pensamientos que involucran vivir en sociedad.

Por otra parte, en cuanto a la regulación de las emociones es posible evidenciar que, durante el desarrollo de este ejercicio, uno de los recreandos manifestó lo siguiente:

“Bueno las tres emociones, la primera de ellas fortaleza, esto nos da la capacidad también de ayudar a otros si estamos fuertes, esto va permitir que seamos un apoyo para los demás. También tratar el tema de la tranquilidad, permanecer en calma, tenemos que aprender a conservarla a mejorar esa parte y la otra, es tener la valentía, la cual nos va poder superar dichas situaciones” (Recreando C, Sesión 8)

De acuerdo con la respuesta socializada por el recreando, se evidencia en lo expresado elementos para la regulación y estabilidad emocional como la fortaleza y la calma como factores que permiten establecer una regulación emocional frente a la situación planteada. Sobre lo manifestado por el recreando en la actividad, Goleman afirma que las referencias al manejo del conflicto, trabajo colaborativo y la comunicación hacen parte de la regulación de las relaciones interpersonales.

En conclusión, el análisis teórico-práctico de la sesión, ha permitido comprender la importancia de la inteligencia emocional de Goleman, desglosada en las categorías de inteligencia intrapersonal e interpersonal, en el contexto de la actividad recreativa. Durante el desarrollo de la sesión, se ha observado cómo los recreandos han demostrado características relacionadas con el autoconocimiento emocional, la autorregulación, la conciencia social y la regulación de las propias emociones.

En el momento de la exploración, los recreandos han mostrado rasgos de autoconocimiento emocional al seleccionar y atribuir tres estados emocionales a una experiencia previa. Además, han propuesto estrategias de regulación emocional para abordar dichos estados. Estos hallazgos respaldan la idea de Goleman de que el autoconocimiento emocional y la autorregulación son elementos esenciales para el cambio y la adaptación.

Desde una perspectiva interpersonal, se ha observado que los recreandos han manifestado conciencia social al enfocarse en situaciones globales y dialogar sobre la importancia de la empatía, la escucha y la paciencia en el contexto de las interacciones sociales. Estos aspectos refuerzan la noción de Goleman de que la inteligencia interpersonal implica la capacidad de comprender y relacionarse de manera efectiva con los demás.

En cuanto a la regulación de las emociones, los recreandos han destacado la importancia de la fortaleza, la calma y la valentía para enfrentar y superar las situaciones emocionales desafiantes. Estas respuestas reflejan la relevancia de la regulación emocional en el manejo de conflictos, el trabajo colaborativo y la comunicación interpersonal, tal como plantea Goleman.

Por último, el análisis teórico-práctico de la sesión, ha evidenciado la aplicabilidad de la Inteligencia Emocional de Goleman en el contexto de la actividad recreativa. Los recreandos han demostrado habilidades y competencias relacionadas con el autoconocimiento emocional, la autorregulación, la conciencia social y la regulación de las propias emociones a través de la exploración y expresión de sus emociones de manera asertiva y estableciendo conexiones acerca de lo emocional con los demás. Estos hallazgos contribuyen a enriquecer la comprensión de cómo la actividad recreativa influye en el desarrollo de la Inteligencia Emocional.

A manera de resumen, el presente capítulo, abordó el análisis teórico-práctico de la *Sesión 1: La identidad emocional*, en la que se evidenciaron algunos mecanismos de la influencia educativa; la actividad discursiva y la cesión de responsabilidad; también fue posible la implementación de lenguajes lúdico-creativos a través de herramientas digitales. Este análisis, permitió observar la actividad recreativa y su papel fundamental como práctica pedagógica al proporcionar un espacio de aprendizaje activo y significativo para explorar y comprender las emociones mediante la interacción, la colaboración y la reflexión.

En cuanto al análisis teórico-práctico de la *Sesión 2: La sintonía emocional*, se destacó el papel de los repertorios tecnológicos como máquinas de vincular y crear. Las herramientas tecnológicas utilizadas en la actividad recreativa facilitaron la comunicación, la expresión creativa y la ampliación de la interacción. Las obras proceso y producto reflejaron la capacidad de los recreandos para utilizar las tecnologías como medios de expresión y construcción de significados. En conjunto, estas prácticas pedagógicas a través de la implementación de recursos digitales fomentaron el desarrollo de la inteligencia emocional y la conexión entre los participantes.

Por último, el análisis teórico-práctico de la *Sesión 3: El contagio emocional*, se centra en el desarrollo de la inteligencia emocional durante la actividad recreativa. Los recreandos expresan rasgos de orden intrapersonal e interpersonal, como el autoconocimiento emocional, la autorregulación, la conciencia social y la regulación de las propias emociones, al compartir sus reflexiones y experiencias emocionales. Dichos hallazgos evidencian la importancia de la inteligencia emocional en el desarrollo de habilidades emocionales en el contexto recreativo.

A continuación, se presenta el capítulo final del presente estudio el cual representa los aportes de la recreación guiada al desarrollo de la inteligencia emocional a manera de conclusiones, desde la perspectiva de la descripción y análisis de los procesos recreativos durante el segundo ciclo de Práctica Profesional en Recreación con el grupo de investigación de MVC.

4 Capítulo IV: Entre conexiones y reflexiones.

El siguiente capítulo, tiene como propósito responder al planteamiento del problema enunciado el inicio del documento; proceso formulado desde la Práctica Profesional en Recreación en el grupo de investigación de Multimedia y Visión por Computador desarrollado durante la pandemia del Covid 19; la cuestión a responder era *¿Cómo la Recreación Guiada implementada a través de Repertorios Tecnológicos aportó al desarrollo de la Inteligencia Emocional de los miembros del grupo de investigación de Multimedia y Visión por Computador de la Facultad de Ingenierías de la Universidad del Valle durante los periodos de marzo y junio del 2021?*

A partir de esta incógnita, los objetivos trazados, la descripción y análisis de los procesos recreativos, se tomaron como marco referencial la Recreación Guiada, los repertorios Tecnológicos e Inteligencia Emocional; además de implementar un enfoque cualitativo de la etnografía clásica y digital, considerando la naturaleza del estudio y los insumos de registro implementados en campo.

Dichos procedimientos, hicieron parte del conjunto de acciones que permitió comprender los aportes de la dimensión recreativa en el desarrollo de la inteligencia emocional, implementando repertorios tecnológicos como una alternativa durante el periodo de aislamiento social. En este

orden de ideas, los análisis presentados en el capítulo anterior identificaron algunos elementos de la influencia educativa en el desarrollo de la actividad recreativa como práctica pedagógica, como también elementos de los repertorios tecnológicos como máquinas de crear y vincular durante el diseño, ejecución y evaluación del proceso recreativo. Ambas perspectivas, permitieron observar y analizar el desarrollo de los contenidos de la actividad recreativa referentes a la inteligencia emocional desde los ámbitos intrapersonal e interpersonal, teniendo en cuenta las voces de los recreandos, desde su participación en las elaboraciones conjuntas a partir de los recursos digitales implementados a manera de lenguajes lúdico-creativos y momentos de la actividad recreativa en los escenarios digitales desarrollados. Por consiguiente, se presentan una serie de reflexiones como resultado del proceso en el estudio realizado, de la siguiente manera: en el primer apartado, encontramos los aportes de la recreación guiada en el desarrollo de la inteligencia emocional desde una perspectiva del reconocimiento de rasgos intrapersonales e interpersonales. Seguidamente, establece una relación entre los lenguajes lúdico-creativos y la relación con los repertorios tecnológicos como catalizador en la creación de obras-producto significativas. Continuamente, se desarrolla un ejercicio reflexivo sobre la actividad recreativa, observando cómo se reinventa en contextos desafiantes, particularmente durante el aislamiento social. A manera de cierre, se presenta una mirada crítica hacia los desafíos contemporáneos que enfrentan los profesionales en Recreación en la era digital.

4.1 Aportes de la recreación al desarrollo de la inteligencia emocional

Para el desarrollo del presente punto acerca de los aportes de la actividad recreativa a la inteligencia emocional, se tendrán en cuenta dos elementos de la inteligencia emocional,

desarrollados a lo largo del presente estudio referidos a los ámbitos intrapersonales e interpersonales.

En el ámbito intrapersonal, se concluye que las actividades recreativas mediaron para que los recreandos lograran reconocer sus propias emociones y comprenderlas como un producto de los espacios propiciados para la identificación y reconocimiento de sus propios estados de ánimo, estableciendo formas de regulación a partir de sus experiencias, las de sus pares y la orientación del recreador. En este sentido, la expresión emocional como un acto enmarcado dentro de las intencionalidades del proceso recreativo proporcionó en términos de la inteligencia emocional la exploración y reconocimiento como rasgos que configuran el desarrollo del bienestar emocional.

En cuanto al desarrollo de las actitudes interpersonales, las actividades recreativas promovieron el desarrollo de una consciencia social y la regulación de las relaciones interpersonales desde lo que consideramos una perspectiva pedagógica de la recreación en cuanto a los problemas que plantea la actividad recreativa guiada durante su desarrollo, tales como lo cognitivo, social y creativo. En lo cognitivo, la elaboración y reelaboración de las concepciones y creencias, orientados por las preguntas generadoras planteadas como *¿qué emociones y sentimientos identificas con el relato?* y *¿cómo soy yo con las emociones?* movilizaron la participación verbal de los recreandos en clave de elaborar y reelaborar significados de manera conjunta.

En lo creativo, la actividad recreativa proporcionó que los recreando lograran consensuar y comunicar sus expresiones emocionales en común a partir de las técnicas implementadas,

planteadas para incorporar las capacidades, habilidades y estrategias de los recreandos, para representar simbólicamente ideas relacionadas con la regulación emocional. Gran parte de estas técnicas interactivas, provienen de recursos digitales en formatos imágenes de internet, texto y pizarras web.

En este orden de ideas, en lo que respecta a lo social como un aporte de los procesos recreativos realizados, se evidenció en el desenvolvimiento de una serie de actitudes, liderazgos y organización para el abordaje de lo emocional; es decir, negociando intereses y saberes desde el respeto de sí mismo y los otros, lo que desde lo interpersonal demuestra un desarrollo de la empatía durante el ejercicio recreativo y la promoción del bienestar emocional en el grupo de estudio.

Por otra parte, la implementación de una metodología de intervención con enfoque recreativo con momentos previamente planificados como la SARI, considerando el contexto y las condiciones de desarrollo de la actividad recreativa en escenarios digitales, estimularon la participación a partir de situaciones y condiciones que generaron interacciones entre el contenido, el recreador y los recreandos, como resultado de una serie de momentos que se desarrollaron de manera progresiva e intencionada para el encuentro, el disfrute, creación y bienestar emocional.

En resumen, los aportes de la recreación guiada a la inteligencia emocional en las particularidades del presente estudio, se encuentran situados en el reconocimiento y exploración de los rasgos intrapersonales e interpersonales a partir de los retos de orden cognitivo, social y creativo que proponen la actividad recreativa guiada, así mismo, la implementación de la metodología con enfoque pedagógico-recreativo como la SARI, hacen parte del conjunto de

acciones coherentes a los propósitos de la actividad recreativa, desempeñando un papel crucial incluso en escenarios no presenciales para el fomento de la interactividad de los actores inmersos en la actividad recreativa.

4.2 Una perspectiva de los Lenguajes Lúdico-Creativos a través de los Repertorios Tecnológicos en la actividad recreativa

Claramente, los repertorios tecnológicos pueden ampliar el alcance de las actividades recreativas y permitir la participación en línea, lo que a su vez fomenta la interacción social y el aprendizaje, como lo hemos visto en el análisis acerca del abordaje de lo emocional en el marco de lo recreativo. En este sentido, los repertorios tecnológicos pueden facilitar la conexión entre personas, incluso a distancia, promoviendo la participación, la comunicación efectiva y la construcción de relaciones significativas.

El análisis realizado demuestra que las herramientas implementadas para movilizar procesos creativos, sociales y cognitivos en función de un propósito específico, tales como los lenguajes lúdico-creativos y la apropiación de repertorios tecnológicos en el desarrollo de experiencias recreativas relacionadas con el fortalecimiento socioemocional, se manifiestan a través del repertorio tecnológico como una *obra-producto*; este tipo de obras se entienden como el resultado de la expresión de una experiencia significativa individual o colectiva enriquecedora. Las obras, a su vez, son orientadas por elementos como preguntas generadoras, que representan un problema creativo a partir de los recursos que ofrece el repertorio tecnológico y que, al ser resuelto a partir de consensos entre los recreandos en una construcción conjunta, se presenta como una forma de participación de los recreandos entorno a la actividad y sus propósitos. Cabe aclarar,

que se sostiene que los lenguajes lúdico-creativos en esta modalidad, influyen en la calidad y la diversidad de las obras-producto generadas, ya que tanto como el recreador y el recreando tienen la libertad de optar por implementar diferentes medios y estilos.

Por ello, es esencial tener en cuenta algunos aspectos en relación con el uso de repertorios tecnológicos en las actividades recreativas. Estos deben ser empleados de manera equilibrada y complementaria, enriqueciendo las interacciones humanas y sin reemplazar la conexión directa entre personas ni restringir la exploración del entorno físico. Además, es imperativo garantizar que los repertorios tecnológicos sean accesibles y adecuados para todos los participantes, evitando cualquier potencial de exclusión o desigualdad. Cabe aclarar, que los repertorios tecnológicos por sí solos no conforman una actividad recreativa integral en circunstancias particulares, especialmente en un contexto de aislamiento social. Esto se debe a su diversidad de funciones y a la necesidad de integrar diversas herramientas para cimentar la base de la actividad recreativa; por ende, aprovechar eficazmente los repertorios tecnológicos requiere de la adquisición de conocimientos mínimos tanto en su manejo como sus posibilidades dentro de lo que entendemos como recreativo.

Como conclusión, la relación entre lenguajes lúdico-creativos y obra-producto radica en cómo los recreandos utilizan diferentes formas de expresión digital de manera creativa para generar resultados tangibles y no tangibles de manera concreta como parte de la experiencia recreativa. Así mismo, el papel del recreador también juega un papel importante en la elección de estos recursos como herramientas pedagógicas.

4.3 La reinención de la práctica recreativa en tiempos de aislamiento social: una alternativa para el bienestar durante la pandemia

La llegada de la pandemia global trajo consigo desafíos sin precedentes, entre ellos, la necesidad de adaptarnos a nuevas realidades y encontrar alternativas para mantener nuestro bienestar físico, emocional y mental. En este contexto, la práctica recreativa se erigió como una herramienta esencial para afrontar el aislamiento social y promover el bienestar en medio de la incertidumbre.

La reinención de la práctica recreativa durante estos tiempos difíciles se convirtió en una necesidad apremiante, las restricciones de movilidad y las medidas de distanciamiento físico alteraron drásticamente nuestras formas habituales de socialización y entretenimiento. Esta crisis, también se convirtió en una oportunidad para explorar nuevas vías y utilizar la tecnología como aliada para garantizar nuestro acceso a la recreación. Dicha forma de recreación abrió la puerta a una mayor diversidad de opciones y experiencias, personas de diferentes lugares geográficos pudieron conectarse y participar en actividades recreativas conjuntas, generando un sentido de comunidad que trascendió las fronteras físicas. Además, la flexibilidad de los horarios y la posibilidad de acceder a actividades en línea permitieron una mayor inclusión de personas con diversos estilos de vida y responsabilidades.

Sin embargo, es importante reconocer que, a pesar de los beneficios, la recreación mediada por repertorios tecnológicos no sustituye por completo la experiencia presencial. El contacto humano directo, la energía compartida y la conexión emocional que se experimentan en espacios recreativos físicos son aspectos que no pueden ser replicados por completo en el entorno digital.

Por lo tanto, la reinención de la práctica recreativa debe considerar una combinación equilibrada de ambas modalidades.

En conclusión, la reinención de la práctica recreativa en tiempos de aislamiento social se convirtió en una alternativa valiosa para promover el bienestar mental durante lo que fue la pandemia. La adaptación a las tecnologías digitales y la exploración de nuevas formas de recreación han demostrado que la creatividad y la resiliencia pueden prosperar incluso en los momentos más desafiantes. Evidenciando que, la combinación de enfoques presenciales y remotos contribuye a un bienestar integral y sostenible, y nos invita a repensar cómo la recreación puede seguir enriqueciendo nuestras vidas en un mundo en constante cambio.

4.4 Los desafíos del Profesional en Recreación en la era digital.

La implementación de repertorios tecnológicos en el campo de la recreación plantea desafíos significativos para el profesional en recreación, quien se encuentra en la encrucijada de incorporar herramientas digitales para enriquecer y potenciar las experiencias recreativas. A medida que la tecnología sigue transformando la forma en que interactuamos y nos relacionamos, el profesional en recreación se enfrenta a un conjunto diverso de desafíos que deben ser abordados de manera efectiva para garantizar el éxito y la pertinencia de sus prácticas como agente que promueve lo recreativo.

Uno de esos retos, se encuentra en el de navegar por un terreno complejo al incorporar repertorios tecnológicos de manera equilibrada en sus actividades. Debe encontrar la manera de integrar la tecnología de manera coherente y significativa, sin que esta se convierta en el enfoque central y sin perder de vista los objetivos recreativos y pedagógicos. Es así, como uno de los logros

que debe alcanzar el agente recreativo se encuentra en el de garantizar un equilibrio adecuado entre la interacción digital y lo presencial, evitando que la tecnología reemplace el valor intrínseco de la comunicación interpersonal y la socialización.

La accesibilidad y la inclusión también son cuestiones cruciales en la implementación de repertorios tecnológicos en ámbito recreativo. El profesional debe asegurarse de que las tecnologías utilizadas sean accesibles para todos los participantes, considerando factores como la edad, las habilidades tecnológicas previas y las posibles barreras de acceso. Garantizar la igualdad de oportunidades para que todos puedan disfrutar de las experiencias recreativas es un desafío importante que exige una planificación y diseño cuidadosos.

En conclusión, el profesional en recreación enfrenta una serie de desafíos al implementar repertorios tecnológicos en su práctica. La adaptación constante, el equilibrio entre lo digital y lo humano, la accesibilidad inclusiva y la seguridad digital son solo algunos de los aspectos a considerar. Superar estos desafíos requiere una combinación de habilidades técnicas, creatividad, sensibilidad social y un enfoque centrado en el bienestar de los participantes, lo que contribuirá a enriquecer y transformar las experiencias recreativas en la era digital.

5 Referencias

- Bar-On, R. (2000). *Emotional and Social Intelligence: Insights from the Emotional Quotient Inventory (EQ-i)*. In R. Bar-On, & J. D. A. Parker (Eds.), *Handbook of Emotional Intelligence* (pp. 363-387). San Francisco, CA: Jossey-Bass
- Berdié, P. L., y Ruber, M. M. (2017). *La inteligencia intrapersonal en el aula de ELE: propuestas didácticas*. Universidad de Zaragoza.
- Berrocal, P. F., y Pacheco, N. E. (2009). *La inteligencia emocional y el estudio de la felicidad*. RIFOP: Revista interuniversitaria de formación del profesorado: continuación de la antigua Revista de Escuelas Normales, (66), 85-108.
- Castells, M. (2010). *La sociedad red: una visión global*. Revista venezolana de información, tecnología y conocimiento, 7(1).
- Castells, M. (2014). *El impacto de internet en la sociedad: Una perspectiva global*. México, Editorial Open Mind.
- Douglas, N. (2014). *It's supposed to look like shit. The Internet Ugly Aesthetic*. Journal of Visual Culture, 13(3), 314-339.
- Fragoso-Luzuriaga, R. (2015). *Inteligencia emocional y competencias emocionales en educación superior, ¿un mismo concepto?*. Revista iberoamericana de educación superior, 6(16), 110-125.
- Gardner, H. (2016). *Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples*. Fondo de cultura económica.

Goleman, D. (2000). *La inteligencia emocional*. Editorial Kairos.

Google. (2023). *Google meet* <https://apps.google.com/meet/>

Google. (2023b). *Google Jamboard* https://edu.google.com/intl/ALL_co/jamboard/

Google. (2023c). *Gmail* <https://www.google.com/intl/es-419/gmail/about/>

Gomes, C., Osorio, E., Pinto, L. y Elizalde, R. (2010). *Lazer na América Latina/Tiempo*

libre, ocio y recreación en Latinoamérica. UFMG.

Gómez, R. (2002). *Crash: La forma del entretenimiento urbano. Pistas para comprender el lugar del entretenimiento urbano entre jóvenes integrados*. VII Congreso Nacional De Recreación. (p.1–7). Cartagena de indias. Colombia.

Gómez, R. y González M. (2008). *Tecnología y malestar urbano entre jóvenes: la celebración de lo inútil y la emergencia del trabajo liberado*. *Nómadas*, 28, 82-92.

Gómez, R. (2012). *Jóvenes urbanos integrados, nuevos repertorios tecnológicos y trabajo educativo*. *Revista educación y pedagogía*, 24 (62), 19-31.

Gómez, R. y González, J. (2020). *Rediseñar las relaciones pedagógicas entre tecnología y escuela. No son las máquinas, es lo que ponemos en ellas*. *Nexus*, (27), pp-pp. doi: 10.25100/nc.v0i27.10609

González, L., González, O., Lauretti, P., & de Ara, A. S. (2013). *Estimación de la inteligencia interpersonal e intrapersonal según el género y la ubicación geográfica*. *Psicogente*, 16(30), 368-378.

Huizinga, J. (1957). *Homo ludens*. Emecé.

Iona, J. (2018). *Mentimeter*. *School Librarian*, 66(3), 153-154.

Lafaurie-Molina, A., López-Ordosgoitia, R., Giraldo Cadavid, D.A., & Aristizábal-García, D.M. (2022). *Participación en medios y TIC: intereses y expectativas de niños y niñas*. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 20(1), 1-22.

Mayer, J. & Salovey P. (1997). *What is emotional intelligence?. Emotional Development and Emotional Intelligence*. Nueva York, Basic Books.

Mayer, J. D., Salovey, P., & Caruso, D. R. (2008). *Emotional intelligence: New ability or eclectic traits?*. *American psychologist*, 63(6), 503.

Mesa, G. (1997). *La Recreación Dirigida Como Proceso Educativo*. Tesis Doctoral, Universidad de Barcelona España.

Mesa, G. (2004). *La Recreación Dirigida: ¿Mediación Semiótica y Práctica Pedagógica? Una pregunta para el debate*. Facultad de Educación y Pedagogía. Universidad del Valle.

Mesa, G., & Manzano, H. (2009). *La recreación dirigida: un laboratorio pedagógico para la contemplación activa de la TV*. Comisión Nacional de Televisión y Universidad del Valle.

Mesa, G. (2010). *Tejer desde adentro: La Universidad imaginada*. Proceso de intervención mediado por la Recreación, dirigido a los estudiantes del programa “Plan de nivelación académica talentos” 2009-2010. Universidad del Valle.

- Moreno-Carrasco, A. (2020). *Memes, jóvenes y tecnologías para hablar de sí mismos. Jóvenes entre plataformas socio digitales. Culturas digitales en México*. Universidad Autónoma de México. Colección juventud; no. 5. Línea nuevos aportes. Recuperado de https://www.academia.edu/76180260/Memes_jo_venes_y_tecnologi_as_para_hablar_de_si_mismos
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T. y Tacchi, J. (2019) *Etnografía Digital principios y práctica*. Ediciones Morata.
- Restrepo, E. (2016). *Etnografía: alcances, técnicas y éticas*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Rifkin, J., Álvarez, J. F., & Teira, D. (2000). *La era del acceso: la revolución de la nueva economía*. Barcelona: Paidós.
- Sennett, R., & Galmarini, M. A. (2009). *El artesano*. Barcelona: Anagrama.
- Velasco, J. (2012). *La Recreación Dirigida como mediación en el desarrollo de competencias ciudadanas*. Trabajo de grado para optar por el título de Profesional en Recreación. Universidad Del Valle.
- Velasco, J. (2012). Propuesta metodológica de intervención mediada por la recreación dirigida.
- Vigotsky, L. (1993). *Pensamiento y lenguaje*. Paidós.
- Whatsapp. (2023). Recuperado de https://www.whatsapp.com/?lang=es_LA