

**LA TECNOLOGÍA DIGITAL, UN ASPECTO INFLUYENTE EN EL
COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE UNA COMUNIDAD DE
PRÁCTICA FRENTE A LA CONVIVENCIA ESCOLAR**

Jaime Enrique Valenzuela Tipaz

Trabajo de grado para optar al título de:

**Magister en Tecnología Educativa y
Medios Innovadores para la Educación**

Mtro. Antonio Yañez Figueroa

Asesor tutor

Dr. Juan Manuel Fernández Cárdenas

Asesor titular

**TECNOLÓGICO DE MONTERREY
Escuela de Graduados en Educación
Monterrey, Nuevo León. México**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA
Facultad de Educación
Bucaramanga, Santander. Colombia**

2015

Dedicatorias

Dedico este trabajo a Dios por darme fuerza y valentía para afrontar este reto a pesar de las dificultades que la vida me presenta.

A mi padre que hace poco tiempo se marchó de este mundo, pero que desde el cielo me envía sus bendiciones.

A mi madre que con sus consejos y cariños siempre estuvo caminando a mi lado. A mis hermanos que han creído en mí y a todos los demás miembros de mi familia que de alguna u otra forma han apoyado mi formación profesional.

A mi novia que me brindó su ayuda incondicional en los momentos donde el cansancio y ánimo estaban un tanto bajos.

Agradecimientos

Un agradecimiento especial a mi profesor tutor que me brindó su apoyo en cada uno de los procesos de esta tesis y además demostró ser una persona con grandes cualidades humanas.

A mi profesor titular por ser una persona con grandes conocimientos que aporta de una forma amigable a la formación de sus estudiantes.

A la Universidad Autónoma de Bucaramanga y al Tecnológico de Monterrey por ser grandes instituciones educativas comprometidas por la calidad educativa.

Al Colegio San José de Tarbes junto a sus directivas por permitirme adelantar la investigación en esta importante institución educativa.

Un agradecimiento especial a los estudiantes que son el eje central de esta investigación.

**La tecnología digital, un aspecto influyente en el comportamiento de los
estudiantes de una comunidad de práctica frente a la convivencia
escolar**

Resumen

La tecnología digital es una realidad que se debe reflexionar detenidamente para que pueda influir positivamente en la formación integral de los estudiantes y además no afecte la convivencia de sus participantes. La tesis de grado tiene como finalidad reflexionar: de qué manera la tecnología digital influye en la convivencia escolar en una comunidad de práctica conformada por los estudiantes de 7 y 8 grado de bachillerato. El paradigma metodológico con que se trabajó ésta investigación es el cualitativo y con un estudio etnográfico, además se decidió trabajar con la observación naturalista (notas de diario de campo), la entrevista y el análisis de la conversación. La investigación permitió llegar a unas interpretaciones que muestran que el 100% de los participantes poseen como mínimo un elemento de tecnología digital y de igual forma el mismo porcentaje reconocen que sirven para poder comunicarse con personas que se encuentran lejos de ellas, para adelantar trabajos académicos. Pero el 40% de los estudiantes mencionan que muchas veces pasan más tiempo con su celular que con sus propios compañeros, siguiendo con ésta misma idea el 55% de los estudiantes participantes a través de las entrevistas reconocen que muchas veces la tecnología digital (computadores, celulares, tabletas) absorben el tiempo, disminuyendo la convivencia con compañeros y familiares que se encuentran cercanos a ellos y coinciden que se deben utilizar con moderación para que las personas que se encuentren presentes no se sientan rechazadas.

Índice

Capítulo 1. Marco Teórico	1
1.1. Introducción	1
1.2. Perspectiva sociocultural hacia la educación y el desarrollo moral.....	2
1.2.1. Perspectiva sociohistórica / sociocultural	2
1.1.1. Desarrollo moral	7
1.2.3 Comunidades:.....	
1.2.4 Diálogo.....	20
1.2.5 Apropiación y dominio de herramientas culturales: ... Evaluación de la perspectiva sociocultural / sociohistórica:.....	29
1.2. Presentación de la pregunta de investigación	
1.3. Justificación de la relevancia, pertinencia y viabilidad de estudio de la pregunta	32
1.4. Cierre del capítulo:	33
1.6.1 Síntesis del Argumento Central	33
 Capitulo 2. Planteamiento del Problema	
2.1. Introducción	35
2.2. Recuperación de lo planteado en el Marco Teórico	
2.3. Planteamiento situado del problema.....	39
2.4. Objetivos	
2.4.1 Objetivo General	
2.4.1 Objetivos Específicos	
2.5. Justificación.....	
2.6. Limitaciones	49
2.7. Síntesis de Capítulo.....	50
 Capitulo 3. Metodología	
3.1. Introducción	
3.2. Planteamiento del problema	53
3.2.1 Síntesis de la pregunta de investigación	53
3.2.2 Síntesis del planteamiento del problema.....	54
3.3. Enfoque metodológico.....	55
3.3.1 Paradigma metodológico	
3.3.2 Estrategias de recolección de datos.	
3.4. Justificación del enfoque metodológico utilizado.....	61
3.4.1 Justificación de la metodología en términos de utilidad	61

3.4.2. Justificación desde puntos de vista específicos	62
3.5. Participantes	63
3.6. Instrumentos.....	
3.7. Procedimiento.....	65
3.8. Estrategias de análisis de datos	
3.9. .6 3.9. Cierre	
3.10.	C
apítulo 4: Análisis de Resultados.....	68
4.1. Introducción	68
4.2. Planteamiento del problema	69
4.2.1 Síntesis de la pregunta de investigación y del planteamiento del problema.....	69
4.3. Datos recolectados.....	70
4.3.1 Listado de datos recolectados:.....	70
4.3.2 Descripción de los datos.....	70
4.4. Descripción analítica de las categorías:.....	74
4.4.1. Identidad de los participantes como miembros de la comunidad	
4.4.2. Sentido de pertenencia a la comunidad	76
4.4.3. Metas explícitas e implícitas definidas por los participantes.....	
4.4.4. Artefactos mediadores disponibles en el sistema situado de actividad.....	77
4.4.5. Reglas de participación y acceso a la práctica y sus herramientas.....	79
4.4.6. Valores e intereses de la comunidad de práctica / comunidad escolar / comunidad académica.....	80
4.4.7. Roles formales e informales disponibles en las trayectorias de participación.....	
4.4.8. ¿Qué características tiene el sistema de actividad? (proponer gráfica). ¿Cómo se creó inicialmente?	82
4.4.9. ¿Cuáles son los atributos (<i>'affordances'</i> de acuerdo a Gibson) del sistema de actividad?.....	
4.4.10. ¿Cuáles son las restricciones (<i>'constraints'</i> de acuerdo a Gibson) del sistema de actividad?.....	
4.4.11. Introducción y transformación de conceptos disciplinares. ¿Cómo se negocian y transforman?	88
4.4.12. Introducción y transformación de ideología pedagógica. ¿Cómo se negocia y transforma?	89

4.4.2. Categorías de los participantes:.....	91
4.5. Construcción de una respuesta.....	
4.6. Respuesta ofrecida a la pregunta y al problema de investigación	
4.7. 4.6.2. ¿De qué manera se resuelve el problema utilizando la teoría revisada?	94
4.7. Cierre:.....	
.....i	
Capítulo 5. Conclusiones.....	
5.1. Introducción:	
5.2. Explicar cómo se respondió la pregunta de investigación, relacionada con un tipo de temática como problema de investigación	99
5.2.1. Síntesis de los Principales hallazgos y contribuciones a la temática específica elegida	
5.3. Interpretación teórica de los hallazgos	100
5.3.1. Principales conceptos que influyeron en el análisis	100
5.3.2. Discusiones:	103
5.3.3. Evaluación de la teoría	105
5.4. Evaluación de la metodología	
5.4.1. Evaluación de la Metodología: utilidad, pertinencia y relevancia.....	106
5.5. Implicaciones sobre la política y las políticas educativas de la región:.....	
5.6. Futuras líneas de investigación	
5.7. Cierre: ¿Qué aprendí?	111
5.7.1. Síntesis del argumento central del capítulo:.....	111
5.7.2 Explicar con qué te quedas de esta experiencia.....	112
REFERENCIAS	114
APENDICES	
Apéndice A. Preguntas guías de las Entrevistas:	120
Apéndice B. Ejemplo de una entrevista	121
Apéndice C. Formato de la Observación:	123
Apéndice D. Consentimiento de participantes:	124
Apéndice E. Currículum Vitae	125

Capítulo 1. Marco Teórico

Apropiación y dominio de valores y virtudes en comunidades de práctica mediadas por tecnología digital.

1.1. Introducción

El propósito del capítulo fue conocer en un principio las conceptualizaciones, estudios e investigaciones realizadas en diferentes épocas sobre la apropiación y dominio de valores y virtudes en comunidades de práctica mediadas por tecnología, para que luego de esta actividad académica se identifiquen inconsistencias, limitaciones, contradicciones que permitan dar pie a la formulación de una pregunta investigativa que ayude a mejorar los procesos educativos y morales en una comunidad de práctica que utiliza la tecnología digital en sus diferentes labores o roles.

El tema se desarrolló desde una mirada teórica-práctica donde se tuvo presente las conceptualizaciones de las palabras que lo componen, así mismo las investigaciones realizadas en torno a estos conceptos y desde las experiencias y/o puntos de vista del investigador.

Los momentos que componen éste capítulo, son las siguientes:

Se inicia con la presentación del estadio, donde se estudia la perspectiva sociocultural hacia la educación y el desarrollo moral. Aquí se enfatiza en la definición, análisis, muestra de ejemplos de las perspectivas sociohistóricas - socioculturales, el desarrollo moral, comunidad, práctica social, diálogo, apropiación y dominio de herramientas culturales.

Una vez tratado los temas se procede a evaluar la perspectiva sociocultural y sociohistórica y de esta forma encontrar las inconsistencias, contradicciones y/o huecos de este campo. Posterior a ésta evaluación se realiza una síntesis donde se relaciona los conceptos de: diálogo, desarrollo moral, comunidades, apropiación y dominio de herramientas culturales encaminados al desarrollo moral y educación.

Luego de realizar los anteriores momentos, donde se analiza la teoría y se reflexiona sobre las comunidades de práctica que hacen parte de nuestro quehacer pedagógico, se procede a proponer una pregunta de investigación que tenga relación con los temas trabajados y que sea relevante, pertinente y viable. Por último se presenta una síntesis donde se da a conocer cómo se llegó a la pregunta de investigación.

1.2. Presentación del Campo: perspectiva sociocultural hacia la educación y el desarrollo moral

1.2.1 Perspectiva sociohistórica / sociocultural

La perspectiva sociohistórica o sociocultural, según Vygotsky (1978) el ser humano se desarrolla a través de la interacción con el otro en una determinada sociedad regida por una historia y cultura que la hacen única y que permite que los individuos que forman parte de ésta se identifiquen. Además se reconoce que las herramientas culturales son los medios por los cuales la persona se apropia del conocimiento y forma su identidad, siendo el lenguaje una de las herramientas principales que permiten la socialización de las personas y el crecimiento en comunidad. Cabe destacar que el lenguaje, la comunicación y el razonamiento se adquieren en un determinado contexto

para que luego sea interiorizado por la persona y así pueda actuar conscientemente frente a una determinada situación; el lenguaje permite expresar pensamientos, ideas, propuestas, plantear preguntas, comunicar. Por eso la importancia del diálogo entre las personas que hacen parte de una comunidad para transmitir, generar y compartir el conocimiento y de igual forma los principios morales que los rigen.

De acuerdo a Vygotsky (1978) y centrándose en la educación, el estudiante aprende a través de la relación con el docente, compañeros y con su entorno, a través de un trabajo colaborativo; el aprendizaje se da a través del dominio y apropiación de herramientas culturales que permiten llegar al conocimiento.

Por lo tanto el docente debe ser un apoyo, un orientador más no un emisor de conocimientos para que el alumno se esfuerce según sus capacidades y pueda llegar al conocimiento de algo.

Según Vygotsky (1978) las herramientas culturales son indispensables en el desarrollo cultural de una sociedad, donde estas herramientas son útiles según el contexto y época en que se las trabaje y muchas de ellas se cambian y transforman a partir de las necesidades del hombre. Las herramientas culturales son medios por los cuales la persona se apropia y/o llega al conocimiento y forma su identidad, siendo el lenguaje una de las herramientas principales que permiten la socialización de las personas para puedan crecer conjuntamente.

Las TIC, según Fernández-Cárdenas (2009) han dado lugar a la conformación de comunidades virtuales, que aprovechan el lenguaje, la participación social y la apropiación de herramientas culturales para generar conocimiento y formar la identidad de los miembros de una determinada comunidad; he aquí la importancia del uso

reflexivo de la tecnología digital en el campo educativo para mejorar las prácticas pedagógicas y de igual forma tener presente el desarrollo moral como parte esencial del desarrollo integral del estudiante.

La perspectiva sociocultural/sociohistórica se nutre de la psicología sociocultural, ya que este último aspecto toma la mente y la cultura como un todo, donde está presente la parte afectiva e intelectual de la persona que se ha formado a raíz de su vivencia con una sociedad y con una cultura que la identifica. De ahí que en una gran medida la persona se desarrolla y se identifica a través del interactuar con sus semejantes, además esa forma de ser es la que le permite convivir en una determinada sociedad sin llegar a conflictos innecesarios.

La antropología es una disciplina de las Ciencias Naturales que estudia al ser humano; ésta hace su aporte a la perspectiva sociocultural, ya que estudia al hombre como un ser integral que hace parte de una sociedad y por lo tanto todo lo que corresponda a ese ser como: la cultura, la evolución biológica, las formas de vida, la sociedad, y las comunidades de aprendizaje. Entonces se puede decir que la antropología hace su aporte a la perspectiva sociocultural al ayudarlo a estudiar al ser humano en un marco de sociedad y cultura en un determinado contexto en el cual se desarrolla. De igual forma la Sociología ayuda a la perspectiva sociocultural a comprender el accionar y actuar de una sociedad dentro de un contexto histórico y cultural. Además permite a la perspectiva sociocultural descubrir y estudiar comportamientos propios del individuo y de una sociedad que convive en un mismo espacio y tiempo, para que de ésta forma se

comprenda el actuar de una sociedad y de los miembros de ésta y así se pueda generar conocimientos, cambios, desarrollos en pro de la misma.

Para terminar con los aspectos que nutren a la perspectiva sociocultural está la lingüística que hace referencia al lenguaje que es una herramienta cultural. La lingüística tiene como objetivo el estudio de la lengua en un determinado tiempo de la historia. Esto contribuye a entender el lenguaje de una sociedad y por ende su forma de comunicación, ayudando así a la perspectiva sociocultural a comprender una sociedad que se ha desarrollado con la colaboración del lenguaje y que su forma de ser es por la interacción de las personas a través de esta herramienta sociocultural.

Por lo tanto es importante estudiar los diferentes paradigmas de la educación que han sido tratados desde el ámbito de la Psicología y en otras disciplinas que tratan la educación y especialmente el desarrollo moral:

Paradigma conductista. Según Fernández-Cárdenas (2009) el aprendizaje se da a través de la generación de estímulos y respuestas. En el campo educativo es de gran ayuda al tratar de cambiar ciertos comportamientos y actitudes a través de recompensas cuando el estudiante haya actuado correctamente. Puede ayudar a modificar determinados comportamientos morales que no estén ajustados a los parámetros de la sociedad en que se desarrolla el estudiante. Cabe aclarar que este método de aprendizaje tiene que ser poco utilizado y cuando se haga uso de éste se debe tener los objetivos muy claros y con las precauciones que se ameriten.

Paradigma cognoscitivo. Hace referencia a los procesos cognitivos (memoria, pensamiento, solución de problemas) que se desarrollan secuencialmente para llegar a una representación mental de algo y generar así una respuesta o un nuevo conocimiento. En el campo educativo para poder llegar al aprendizaje se empieza por la recepción de información a través de los sentidos, se recupera información de interés, luego se genera una respuesta que puede ser reforzada para que pueda ser interiorizada. Entonces se puede decir que según Fernández-Cárdenas (2009) el aprendizaje se genera cuando se asocia conceptos nuevos con estructuras cognoscitivas previas que conllevan a nuevos aprendizajes.

Paradigma psicogenético. Según Piaget (1977) el niño aprende de una forma activa, y se desenvuelve en el ambiente que le genera su entorno, además el niño cambia su forma de pensar a medida que se desarrolla, para que pueda adaptarse al ambiente en que vive. Por ello los docentes deben generar un ambiente enriquecido de materiales y aspectos que motiven al niño a su aprendizaje activo.

Paradigma sociocultural. Vygotsky (1978) es el promotor de esta teoría donde menciona que los procesos mentales aparecen primero en la interacción con los demás y luego son interiorizados y donde el aprendizaje se da por medio del otro y hace mención del concepto de Zona de Desarrollo Próximo que es un espacio de conocimiento entre el niño y el adulto o un par más experimentado para que el estudiante pueda seguir desarrollando cada vez más su aprendizaje. El paradigma sociocultural realza la importancia de las herramientas culturales como medios para llegar al aprendizaje y generador de conocimiento.

Estos paradigmas son de gran ayuda para que la educación siga su desarrollo ya que permiten comprender el comportamiento de los estudiantes y cómo hacer para poder disminuir sus desaciertos en cuanto al comportamiento y cómo reforzar sus aciertos para que siga manteniendo una conducta acorde a los parámetros que guía la sociedad en que vive. Además permiten conocer el proceso mental de cómo se genera el aprendizaje en un estudiante y de ésta forma saber en qué momento actuar. De igual forma reconocer que el niño es proactivo y necesita un ambiente idóneo para poder mejorar su proceso educativo. Y sobre todo tener presente que el desarrollo educativo se da a través de la interacción con los demás y el uso adecuado de las herramientas culturales.

A continuación se estudia el desarrollo moral que es parte importante del desarrollo integral de la persona, a través de la mirada de diferentes investigadores.

1.2.2. Desarrollo moral

El desarrollo moral es un tema de gran interés desde mucho tiempo atrás y que en la época en que se vive se hace indispensable la reflexión de este aspecto porque en la actualidad se presentan comportamientos inadecuados que alteran la convivencia de los miembros de una determinada comunidad. El desarrollo moral hace referencia a la conducta, reacción y comportamiento que presenta una persona en una determinada etapa de desarrollo y por supuesto según el espacio sociocultural y sociohistórico en que vive. Durkheim (2002) propone que la sociedad puede mejorar antes de ser cambiada, ya que se fundamenta en que la sociedad es intrínsecamente buena y propone una disciplina moral como una forma de mejorar la comunidad en que se vive, además, da a

entender que hay que estudiar y buscar las soluciones en la sociedad misma y más no en los individuos. Ya que la sociedad es algo más grande y trascendental que el individuo, porque muchas veces el actuar de la persona es generado por la sociedad en que vive.

Posteriormente se habla de: Individuo – el Dualismo de la Naturaleza Humana. Durkheim (2002) habla del individuo teniendo presente el pensamiento político – metodológico y los pensamientos sobre la naturaleza humana. Aquí se toma la sensibilidad del ser humano como una fuente de satisfacción personal al contrario de la moralidad que busca beneficios colectivos y desinteresados. Además da a conocer que el hombre tiene dos aspectos: su parte individual centrada en el organismo y su parte social destacando con esto que el ser humano se hace social con el compartir de los demás. También que la educación se da a través de los adultos a los jóvenes donde se imprime una educación enfocada en los principios de una sociedad para que luego los jóvenes puedan mejorar los estados de esa sociedad y posteriormente mejorarla y nuevamente transmitirla a los nuevos sucesores.

Queda claro que para Durkheim (2002) la sociedad puede ser la fuente donde se construye un verdadero desarrollo de la moralidad que permite convivir y crecer en sociedad. Ahora bien es necesario estudiar el desarrollo moral desde el pragmatismo de Dewey (1909) donde muestra que nuestra mente es un producto evolutivo de la biología y que es una importante herramienta que nos ha permitido actuar y sobrevivir en el mundo. Se resalta entonces que para Dewey el cambio en el comportamiento moral nace en la persona a diferencia de Durkheim que enfatiza que el desarrollo moral nace desde la sociedad.

Dewey (1909) destaca a la educación al mencionar que es capaz de modificar determinados aspectos de una sociedad. Se estudia primeramente el propósito moral de la escuela donde se reflexiona que el educador debe promover la conducta adecuada del estudiante a través de ideas presentadas en la vida escolar del niño. Por ello es imprescindible el trabajo de la moralidad en la escuela.

Por lo tanto la formación moral dada por la comunidad escolar permite aclarar que los principios éticos deben generar un adecuado comportamiento tanto para la vida escolar como para la vida en comunidad y de esta forma el niño esté preparado para asumir una determinada conducta y luego promover ideas que ayuden a forjar el comportamiento de otros niños. La escuela no tiene el deber único de formar éticamente a los niños para una sociedad sino que ellos en su vivencia misma con la comunidad es donde empiezan a forjar su conducta frente a la sociedad.

Otro aspecto importante a resaltar es que la formación moral contribuye a mejorar la autoestima de los estudiantes; para no hacer de ellos seres inseguros y con una autoestima baja, además se debe buscar que los niños se desarrollen desde sus capacidades, gustos y no tratarlos como si fueran todos iguales.

Por ello es importante que la enseñanza de una materia deba ir más lejos que la simple explicación de algo, hay que dejar que el niño explote su imaginación que le dé significado a lo que está estudiando y sea algo de valor para su vida social. Por ello se debe prestar atención en los métodos de aprendizaje, los contenidos de estudio y el medio educativo para que a través de todo este conjunto de aspectos se pueda trabajar la parte moral desde la realidad del niño. De igual forma se debe reflexionar sobre las

conductas morales del niño que deben ser estudiadas y guiadas si así lo requieren, para generar unos hábitos y principios morales que permitan una mejor convivencia en una determinada sociedad.

Se ha observado que el desarrollo moral es un tema que ha sido trabajado desde diferentes enfoques como es la sociología de Durkheim y desde el pragmatismo de Dewey. Ahora se presentan los estudios cognitivos evolucionistas de Piaget y Kohlberg. Piaget (1932) adelantó una investigación donde pretendía averiguar qué reglas tiene el niño y por qué se siente ligado u obligado por esas reglas; hay varios aspectos a resaltar de ésta investigación; una de ellas es que el niño toma las normas o asume las reglas según su desarrollo intelectual y las relaciones sociales. Además estudia la moral del niño teniendo presente la intención que ha tenido para realizar algo, y da entender que es muy diferente realizar un “daño” con una intención de antemano o por simple accidentalidad. Continuando con esta idea muestra cómo el niño ve los actos de alguna forma “malos” por el daño realizado y a medida que crece puede comprender que la culpabilidad cambia si el “acto malo” fue realizado premeditadamente o solamente fue causa de un accidente.

En su investigación Piaget (1932) muestra a la justicia como la aplicación de las reglas y define dos tipos de ellas: una es la justicia retributiva que tiene relación a premios y castigos y la otra es la justicia distributiva que hace relación a la equidad. Frente a esto hay que resaltar que según los estudios se puede apreciar una sanción “expiatoria” donde lo importante es hacer sentir al culpable que hizo mal, pero a medida que el niño crece se trabaja la sanción recíproca donde se enfatiza en reparar el daño

según la afección causada. Luego a la edad de los 8 años se presenta la justicia de la igualdad y en la adolescencia en una etapa superior la justicia enfatizada en la equidad.

Luego aparece una moral por obligación y otra por hacer el bien y se hace referencia a la madurez del niño y las etapas de moral (heteronomía y autonomía). Villegas (1998) reflexiona sobre la influencia de Piaget en el estudio del desarrollo moral. Muestra el trabajo de Piaget en cuanto a lo moral, uno de sus aspectos a resaltar son los cambios que tiene el niño de una etapa moral a otra. Además da a entender que la moralidad está caracterizada por el respeto y vivencia a unas determinadas reglas.

Por otro lado Kohlberg (1992) desde sus estudios muestra que la esencia de la moral es lo justo. Aunque algo abstracto y criticado es un gran adelanto en el estudio del desarrollo moral de las personas y defiende su estadio 6 desde un estudio más teórico que práctico. Ahora se hablará de la educación moral desde este autor, donde muestra tres etapas de desarrollo moral enfocadas en la justicia de las acciones.

1) La educación del carácter: quizá por sus múltiples objetivos no se ha podido definir claramente pero se enfoca en que según el desarrollo de actitud y pensamiento, el niño pueda poseer hábitos morales que lo lleven actuar reflexivamente sin causar daño a una determinada sociedad. 2) Ciudadanía y educación cívica: esta induce a que el individuo sea parte activa de una sociedad y busque el bien común antes que el propio, por ello debe ser participe en la toma de decisiones para que la sociedad progrese.

3) Educación para la ciudadanía: es una educación que se enfatiza en el conocimiento de las normas del gobierno sin descuidar los valores humanos que rigen determinada comunidad, por ello es una educación cognitiva y moral a la vez; de igual

forma esta formación estudiantil debe prepararse en la escuela y debe verse reflejada en la vida comunitaria del niño.

Además el servicio comunitario o aprendizaje de servicio debe dar fruto en los estudiantes en su vida diaria por ejemplo reconocer la importancia del voto y ser parte de ese proceso, saber que se vive en comunidad y por lo tanto se debe luchar por un bien común buscando solución a los problemas que se pretenden y dando ideas para mejorar; por ello lo ideal sería formar al estudiante en una conciencia ciudadana que le permita ser proactivo en la lucha por mejorar las situación social en que vive.

Se puede decir entonces que la educación moral y educación de carácter se unen con el objetivo de formar ciudadanos “pro-sociales” con un espíritu democrático y buenos hábitos.

Por otro lado es importante reflexionar sobre los adolescentes y el descubrimiento de su Yo en un mundo postconvencional. Se debe tener presente entonces las diferentes etapas (periodos de desarrollo cognitivo, periodos de desarrollo de la personalidad) del ser humano según algunos autores reconocidos como Piaget y Erikson. Se analiza principalmente la adolescencia, que es un periodo de la vida que está en medio del niño y del adulto. Algo importante de esta etapa es que el adolescentes piense en el Yo como algo único, con una serie de cambios (físicos, sexuales, de inteligencia, morales, otros), características, pensamientos, crisis de identidad y las realidades de la vida que lo hacen especial y diferente.

Principalmente se resaltan unas etapas de pensamiento moral y cada una de ellas con unas características definidas que marcan la diferencia y se desarrollan una tras otra,

cabe aclarar con un ritmo diferente entre cada persona. Pero el actuar de los adolescentes y/o personas frente a determinadas situaciones que la vida presenta debe estar sujeta a “los principios morales universales” y la visión de la sociedad.

Otro aspecto importante que se trabaja frente a éste tema es cómo la educación busca ayudar al adolescente para que encuentre su propia identidad reconociendo que este individuo es “filósofo por naturaleza”. Por ello el educador además de enseñarle sobre una materia determinada debe conocer las necesidades, capacidades y expectativas del adolescente para poderlo ayudar en su desarrollo integral. Para finalizar esta idea se puede decir que la adolescencia es un periodo marcado por múltiples cambios en diferentes aspectos de la vida y que a través de la educación que el docente imparte se puede ayudar a buscar el Yo del adolescente en el mundo actual.

Para continuar ahondando en el desarrollo moral hay que tener presente sobre las mujeres y la teoría moral de Benhabib (1992) donde destaca los vínculos y las emociones para el desarrollo del juicio moral. Frente a esto, la teoría moral y su relación con el ciudadano se considera que desde el punto de vista de la teoría feminista, la propuesta de una ética del cuidado requiere alguna caracterización universalista de la idea de la imparcialidad y del punto de vista ético. En el cual la preocupación y responsabilidad del ciudadano está basada especialmente en la moral individual sin desconocer que hace parte de vínculos sociales que de alguna manera modifican su comportamiento. Por tal motivo el actuar de la persona puede ser validado o afirmado desde la perspectiva de la imparcialidad, porque el individuo pertenece a grupos pequeños; como familiares o de otras índoles que están cerca de su entorno y al cual les

debe una especial obediencia. Hay que tener presente el punto influyente de la moralidad sobre la toma de decisiones para el futuro personal y como una fuente de motivación para ayudar a quien lo necesita, ya que debemos responsabilizarnos unos de otros, pues todos tenemos que interesarnos por igual para el desarrollo de la sociedad en que se vive.

En cuanto al concepto de género y el sexo, que históricamente está asociado por diferencias anatómicas; donde hay que aclarar que el género y el sexo no se relacionan entre sí, pues la sexualidad es una diferencia construida culturalmente donde el género está marcado por el ambiente social, familiar y cultural, pues las influencias que hay en los niños, en los tipos de juegos de su infancia, donde se identifican los juegos de rudeza para los niños y las labores de hogar para las niñas son impuestas por una sociedad basada en la opresión de las mujeres. Por lo tanto hay que considerar al yo en términos relacionales de igualdad y dejando de lado el punto de vista de superioridad, porque las mujeres al igual que los hombres deben cumplir unos deberes y tener unos derechos que permitan convivir en igualdad de condiciones y de esta forma se puede hablar de un desarrollo moral basado en la justicia e igualdad.

Ya para terminar este apartado del desarrollo moral se da a conocer una investigación adelantada por Fraile (2010) sobre el desarrollo moral en el deporte escolar en el contexto europeo: un estudio basado en dilemas sociomorales. Se reconoce que el deporte escolar es un medio educativo que bien trabajado permite contribuir al desarrollo integral del niño, cabe señalar algunos tipos de deporte donde unos se encaminan a la competencia, otros a la recreación y en éste caso a la labor educativa.

Fraile (2010) indica que: El objetivo de este estudio es: conocer qué nivel de razonamiento moral se fomenta en el deporte escolar, en el contexto europeo y a través de qué valores morales se desarrolla, esta investigación se realizó con estudiantes de 12 años de edad residentes en Europa. Los valores que se estudiaron fueron: la honestidad, el respeto y el compañerismo; son valores que fueron escogidos porque son los que más se vivencia en el deporte escolar y además es necesario trabajarlos para que el niño-deportista pueda llegar a tener unos principios morales y éticos para su vida. El estudio hace reflexionar que profesores, padres y sociedad son encargados de ayudar a los estudiantes para que descubran sus valores y así puedan construir su personalidad moral.

La investigación inicia con presentar dilemas a los niños sobre la honestidad en el deporte, aquí se hace una relación de edad, de respuesta frente al dilema y de los estadios de moralidad de Kohlberg (1992); teniendo como resultados que más de la mitad de los escolares demuestran tener unos principios morales en cuanto a la honestidad. Luego se presenta otro dilema en cuanto al respeto. Aquí se muestra que según los estadios, los estudiantes-deportistas se encuentran en un gran porcentaje en el nivel convencional, demostrando así que comprenden el valor del respeto frente al deporte y a la vida.

Por último se estudia el compañerismo. Aquí se demuestra que una vez presentados los dilemas a los estudiantes, ellos reconocen la importancia del compañerismo antes que la búsqueda de un primer puesto en las competencias. Con esto demuestran reconocer que el respeto, la honestidad y el compañerismo son valores que

deben estar presente en el deporte aunque así se pueda perder y de igual forma deben ser practicados en la vida diaria.

Para concluir éste tema se puede resaltar a Durkheim (2002) en lo referente al desarrollo moral propone que la sociedad debe mejorar antes que ser cambiada radicalmente y por ello es necesario buscar las soluciones en la sociedad misma y más no en los individuos. De igual forma invita a una educación centrada en los principios de una sociedad donde el adulto guía al joven para que el desarrollo pueda seguir su proceso.

Por otra parte Dewey (1909) da a conocer que el comportamiento moral nace en la persona y que la educación es capaz modificar aspectos inadecuados de una sociedad. Además hay que destacar a Piaget (1932) donde revela que el niño toma las normas o asume las reglas según su desarrollo intelectual y las relaciones sociales, generando así un desarrollo moral dependiendo de su desarrollo cognitivo. Kohlberg (1992) desde sus estudios muestra que la esencia de la moral es la justicia y destaca tres etapas de desarrollo moral enfocadas en la justicia de las acciones. Otro aspecto a resaltar es la teoría de Benhabib (1992) que destacan los vínculos y las emociones para el desarrollo del juicio moral enfocados en la moralidad de las mujeres. Para terminar Fraile (2010) reconoce que el deporte escolar es un medio educativo que bien trabajado permite contribuir al desarrollo integral del niño.

Como se pudo observar en éste apartado de desarrollo moral son muchos los investigadores que han trabajado este importante tema, que en la época en la cual

vivimos debe ser preocupación de todos y quizá puede ser un tema transversal en las instituciones educativas.

1.2.3 Comunidades

Las comunidades de práctica son grupos sociales que se desarrollan en un contexto, en una cultura y en un tiempo que las identifican; estas comunidades permiten el desarrollo de aprendizajes, conocimientos a través de la reflexión colaborativa. Wenger (2002) habla de las comunidades de práctica mencionando que es un grupo de personas que comparten intereses, problemas, ideas, objetivos sobre un tema determinado y en esa interacción y convivencia mejoran sus relaciones.

Este autor analiza a las comunidades de práctica. Busca relacionar el concepto de comunidad y práctica, para así poder llegar a definir a las comunidades de práctica como una unidad. Además nombra algunas dimensiones que relacionan comunidad y práctica:

1) Compromiso Mutuo: donde los miembros se unifican para realizar ciertas cosas que solo como comunidad lo pueden llegar a conseguir, por ello se habla de un compromiso con la comunidad; aquí cada uno aporta desde sus conocimientos y se ayudan para un fin común. Se debe tener en cuenta que las comunidades de práctica no siempre marchan de la mejor manera, siempre ocurren desequilibrios que hacen reflexionar sobre qué está pasando y en qué se puede mejorar.

2) Empresa Conjunta: las empresas a pesar de las diferencias que pueda haber entre sus integrantes siempre deben buscar llegar a conseguir objetivos colectivos y a

tener una responsabilidad mutua por sus acciones. De esta forma cuando la comunidad negocia recursos y condiciones se puede decir que se llega a una comunidad de práctica. Para concluir una empresa conjunta debe buscar unos objetivos comunes, tener responsabilidades conjuntas, sobrellevar las diferencias entre sus participantes, negociar aspectos que están dentro de la comunidad a nivel de empresa, para poder llegar a la práctica en una determinada comunidad.

3) Repertorio Compartido. Se trata de saberse comunicar a través de varios repertorios (palabras, discursos, símbolos, instrumentos, relatos, forma de hacer las cosas, gestos, entre otros) que se han creado a través de la negociación y se han hecho propios en una determinada comunidad de práctica; esto ha permitido que los miembros de esa sociedad puedan tener un compromiso mutuo frente a las cosas que se les presenta en colectivo. Las comunidades de práctica no garantizan aspectos positivos para la vida de sus integrantes. Pero si se debe reconocer que es donde se presentan grandes transformaciones, cambios que repercuten en la vida de la personas.

A continuación se da a conocer estudios, reflexiones, ejemplos e investigaciones realizadas por reconocidos estudiosos donde hablan de la moral, la práctica, comunidades de práctica, lenguaje, prácticas sociales y por su puesto de la comunidad.

Morillo, Medina y Rincón (2003) tratan sobre las comunidades de práctica en un contexto de gerencia del conocimiento. Es una investigación realizada en la Universidad de Zulia-Venezuela. Este estudio se enfocó hacia la detección de signos de crisis presentes en la dinámica académico-administrativa de la Escuela de Bibliotecología y Archivología (Morillo, Medina y Rincón, 2003, p.270) “se utilizó un cuestionario que posibilitó categorizar las áreas problemas identificadas por los actores-informantes”.

Esto llevó a proponer y organizar comunidades de práctica las cuales son: Análisis documental y sistemas de representación del conocimiento, gerencia de la información y el conocimiento y estudios métricos de la información científica y tecnológica; estas comunidades de práctica se crearon para mejorar la forma de producir y compartir el conocimiento.

Los investigadores concluyeron que la comunidad de práctica es “un grupo de personas que se comunican cara a cara o por vía electrónica y comparten informaciones y experiencias” (Morillo, Medina y Rincón, 2003, p.270), además buscan unos objetivos comunes, se identifican como grupo, buscan metas relevantes. Wenger (2002) menciona que las comunidades de práctica también se las conoce como comunidades del conocimiento o aprendizaje. Luego los investigadores conceptualizan la gerencia del conocimiento que consiste en aprovechar y utilizar el conocimiento existente, donde demuestran que se hace necesario administrar bien los conocimientos y aprovecharlos al máximo para generar nuevos saberes y por ende mejorar las prácticas de determinada comunidad.

Monjelat y Méndez (2013) dan a conocer en su investigación en tecnología digital denominada videojuegos y diversidad: construyendo una comunidad de práctica en el aula, en la investigación muestran como los videojuegos comerciales utilizados como materiales educativos, pueden llegar a generar en el aula una comunidad de práctica. Al terminar la investigación se concluyó que de alguna forma las interacciones entre estudiante-estudiante y estudiante-profesor se han modificado gracias al trabajo con el videojuego como recurso educativo. Los resultados mostraron que el docente asumió el rol de guía para que el estudiante pueda avanzar en el juego. Además los estudiantes

muestran una actitud proactiva al momento de ayudarse unos a otros al momento de cumplir la tarea estipulada y a tener presente las reglas de juego.

Se puede decir entonces que realizando un buen uso de la tecnología trabajada puede ayudar a generar comunidades de práctica donde los participantes se puedan valer de algo lúdico para cumplir diferentes objetivos académicos y actitudinales.

Para finalizar se puede decir que dentro de las comunidades las prácticas son medios donde la cultura se hace presente y donde se permite la transmisión del conocimiento, además donde la mente junto con el individuo se desarrollan pero a la vez hacen parte del contexto sociocultural de la sociedad; todo esto mediado por las prácticas morales que muestran unos caminos a seguir.

1.2.4 Diálogo

El diálogo es un elemento vital en la comunicación del ser humano desde todos los tiempos. Nieto (2004) hace una reflexión sobre el diálogo y aspectos que rodean este tema, reconoce que es una de las características del ser humano a diferencia de los animales. Por lo tanto el lenguaje y desde luego el diálogo permiten interrelacionarnos y podernos entender más fluidamente. Se puede decir entonces que es una forma propia que tiene el hombre para manifestar ideas, propuestas, pensamientos, argumentos, críticas, acuerdos, solucionar problemas, discutir temas, otros.

El lenguaje ha permitido la transferencia de cultura de una generación a otra. Nieto (2004) da a conocer que el diálogo junto al lenguaje han permitido que se comparta información y se cree conocimiento sociocultural para que no se pierda la historia-cultura de un pueblo y para que los niños puedan aprender a través de ésta herramienta

socio-cultural; es también un medio que ayuda al desarrollo moral de las personas porque permite discutir diferencias y poder llegar acuerdos, y así no recurrir a conductas que oscurezcan la convivencia de una comunidad de práctica.

Pero se reconoce que las personas muchas veces no recurren a éste recurso humano, Según Nieto (2004) el diálogo es cada vez menos practicado y se observa que muchas de las discordias, conflictos se “solucionan” por la fuerza sin antes entrar a dialogar. Por ello se dice que la palabra es el motor de todo intercambio discursivo y promueve las conversaciones entre semejantes. Luego aparece el lenguaje como un sistema complejo de comunicación y de representación que puede darse a través de medios orales y escritos. Estos medios son los que permiten llegar a modalidades de realización discursiva como la conversación y desde luego el diálogo que es el centro de este escrito.

Teniendo presente el estudio del diálogo y centrándose en las funciones se puede decir que se le han dado varios trabajos a través del tiempo, por ejemplo: es una necesidad del ser humano para comunicarse, una forma de expresar los sentimientos y estados de ánimo, una forma de realizar un discurso de un determinado tema, es un medio de investigación, un medio para discutir conversar e interrogar y un medio para intercambiar saberes-conocimientos, otros. Como se puede observar son muchas las funciones que se le dan al diálogo, pero quizá una de gran relevancia es la que sirve para la solución de conflictos en un medio lleno de dificultades de comunicación y entendimiento, pero muchas veces es poco utilizado.

Pero, ¿por qué el diálogo es cada vez menos utilizado en la sociedad actual? Según la experiencia del investigador es porque cada uno vela por intereses propios y se estanca en pensamientos individuales impidiendo así el normal desarrollo del diálogo. Esta reflexión en cuanto al diálogo invita a reconocerlo como una herramienta esencial de comunicación que ayuda expresar lo que sentimos, a defender nuestras posturas pero también a intercambiar ideas para poder llegar acuerdos que eviten conflictos innecesarios.

En el campo educativo hay que tener presente al diálogo para poder desarrollar los procesos de enseñanza aprendizaje eficazmente. Ibarra (2013) trata de las relaciones que existen entre: educar, dialogar, pensar y cómo los docentes se comunican en medio de crisis. Una crisis que enfrenta el mundo de hoy es la falta de principios y valores que dirijan el actuar de los estudiantes, otra crisis es la falta de optimismo frente a diferentes realidades de la vida y sin embargo el ser humano continua en busca de sus aspiraciones, otra dificultad es la falta de diálogo donde nadie quiere escuchar al otro, comprender lo que dice y menos intercambiar pensamientos.

Por eso la importancia de un verdadero diálogo que no es solamente hablar sino es la expresión de toda su corporeidad; donde el docente comprenda el pensar del estudiante y así mismo se autocomprenda y permita dialogar y no solamente emitir conocimientos de una forma vertical. Por ello el diálogo debe velar por una educación democrática donde las propuestas siempre sean escuchadas y puestas en consideración, de igual forma haya derecho al error, ya que de este también se consigue nuevos

conocimientos; como se puede observar el diálogo es un elemento indispensable en los procesos educativos.

Ibarra (2013) da a entender que educar, comunicar y pensar es una construcción histórica- social, porque cada forma que tenemos de comunicar, educar y pensar proviene de nuestra historia y medio en el cual nos desarrollamos, por eso sería una mentira en afirmar que nuestra forma de educar, comunicar y pensar es única e irrepetible.

Cada uno de estos aspectos antes nombrados son esenciales en la educación y cada uno de ellos se los debe trabajar buscando siempre sacarles el mayor provecho desde sus conceptualizaciones más profundas y acercándolas a la realidad de los estudiantes y sistema educativo. Se puede decir entonces que pensar nos aleja de la rutina, que el docente debe promover una educación, un diálogo y una forma de pensar acorde a las situaciones de contexto y realidad cultural que se esté viviendo. Además tener una mente abierta frente a las dificultades mundiales de educación para seguir el camino de la reflexión, del pensamiento, del diálogo y de la educación con sentido.

Continuando con en el diálogo en el campo educativo y teniendo presente el concepto de acción comunicativa se presenta la síntesis de una investigación adelantada por Mabovula (2010) que invita a trabajar el diálogo en nuestras instituciones.

La investigación estudia las precepciones de los docentes frente a las posibilidades que tienen los estudiantes de pertenecer al gobierno escolar en Sudáfrica,

todo esto enmarcado en la teoría de Habermas sobre la acción comunicativa que es la que promueve la interacción, participación y diálogo entre los que pertenecen al gobierno escolar. Además Habermas (1989) habla de la “crisis” que es cuando la sociedad no puede satisfacer unas necesidades individuales y frente a esto aparece la acción comunicativa donde las personas interactúan para responder a una determinada crisis.

En las escuelas de Sudáfrica se promueve una ley que invita al diálogo entre todas las partes interesadas además promueve un gobierno escolar que fomenta la tolerancia, la discusión racional y toma de decisiones colectivas. Pero se observa que es necesario trabajar la participación democrática inclusiva, la libertad de expresión, la igualdad y los derechos individuales.

Se puede comprender entonces que el diálogo es fundamental en el buen desarrollo de las escuelas Africanas y sobre todo en el gobierno escolar que es el encargado de promover valores que permiten la sana convivencia y la toma de decisiones en colectivo como lo hacen las comunidades de práctica.

Tonelli, Rezende y Carvalho (2013) tratan sobre las nuevas tendencias de la producción, la sostenibilidad, la innovación y como esto se relaciona con la teoría de Habermas sobre la acción comunicativa. Ya que en la actualidad se busca generar la producción de riquezas económicas, promover el bienestar en las personas sin causar daño al medio ambiente y de igual forma crear sistemas de producción sostenibles con el tiempo.

Habermas (1989) define el concepto de acción, que puede entenderse como realización de un plan de acción, que se apoya en una interpretación de la situación, esto muestra cómo la persona primero comprende lo que está pasando a partir de sus conocimientos y luego realiza algo dependiendo de las necesidades de dicha situación.

Además Habermas (1989) resalta que la acción comunicativa invita al entendimiento mutuo y se desarrolla a través del lenguaje, de esta forma los individuos pueden llegar a proponer, a comunicarse y generar innovaciones de sostenibilidad en común acuerdo, donde cada acción sea concertada colaborativamente.

Por tanto la acción comunicativa permite reflexionar sobre los cuidados del medio ambiente como son: la utilización de materiales reciclables, buenas prácticas agrícolas, utilización de energía renovable, otros, y de ésta forma conseguir mejorar la producción de riquezas económicas sin dañar la naturaleza, además se utiliza la innovación sostenible como elemento generador de nuevas ideas y prácticas de producción en la era del conocimiento, ya que en la actualidad se presentan dificultades económicas, ambientales y socio-políticas debido a la disminución de recursos.

En fin, la acción comunicativa junto con el diálogo permiten discutir racionalmente sobre algo para poder llegar a unas conclusiones que posteriormente puedan generar acciones en pro del desarrollo de las personas implicadas, teniendo presente que a partir de un diálogo razonable también se está trabajando el desarrollo moral del ser humano.

1.2.5 Apropiación y Dominio de Herramientas Culturales

Para iniciar este apartado hay que resaltar las características y funciones de las herramientas culturales que son medios que permiten transmitir, compartir y crear conocimientos a través de los tiempos. Las herramientas culturales se modifican, cambian a partir de las necesidades de una sociedad que vive en un determinado tiempo y con una identidad cultural distinta a otras. Se dice que el aprendizaje se da cuando se desarrolla el dominio y/o apropiación consciente de una herramienta cultural.

Las herramientas culturales se han transformado y una de las que están marcando actualmente la diferencia en los procesos de enseñanza-aprendizaje son las TIC o tecnología digital. Se reconoce que tienen muchos beneficios en los procesos pedagógicos pero, para poder incluirlas en el currículo de una institución educativa hay que hacer un análisis minucioso para que se pueda sacarles el mayor provecho.

De igual forma se reconoce que el docente es fundamental para que los procesos de uso adecuado de las TIC se puedan dar, ya que las tecnologías digitales solas no pueden hacer el cambio, ni generar innovaciones ni mucho menos trascender en el campo educativo. Todo esto debe permitir que las nuevas tecnologías sean verdaderas herramientas culturales que busquen el desarrollo de una alfabetización digital y generen en los alumnos trabajo colaborativo, creatividad, innovación, un cambio de principios morales que vayan acorde a la sociedad del conocimiento en que se desarrolla.

Algunos ejemplos de cómo las herramientas culturales enfocadas en la tecnología digital pueden ser de gran ayuda en el campo educativo. Una investigación que hay que resaltar es la realizada por Wegerif (2004) donde da a entender cómo el uso de las TIC

en la escuela puede ayudar en el proceso de enseñanza-aprendizaje frente a la conversación.

La investigación muestra cómo la interacción de una computadora (con propósitos de diálogo) con los niños puede ser de gran ayuda para el aprendizaje, por ejemplo con los que sufren de autismo; genera en ellos el sentir de control sobre el objeto. En la investigación se estudia la estructura IRF (iniciación, respuesta, seguimiento) que ayuda a los usuarios a tener un diálogo dirigido con el apoyo de la computadora y un programa educativo tecnológico.

Wegerif (2004) da a entender que hay docentes que están de acuerdo con la metodología con que trabaja este sistema y otros cuestionan a esta estructura tecnológica porque disminuye la libertad de expresión de los niños y solamente los enfoca en una dirección. Luego aparece IDRf (Iniciación, discusión, respuesta, seguimiento) que trabaja muchos aspectos de la estructura IRF pero con el anexo de discusión; esta estructura trabaja la interacción de usuario- computadora y/o estudiante-estudiante en forma de diálogo. Por lo tanto IDRf permite la discusión de los estudiantes, además ayuda a dejar salir los saberes que se necesita para un nuevo conocimiento.

Otra tecnología trabajada en la investigación es la que se relaciona con las simulaciones que permiten al niño crear hipótesis para que luego sean verificadas a través del simulador tecnológico, estos programas de simulaciones permiten dialogar entre estudiante-estudiante y estudiante-profesor. De igual forma Wegerif (2004) habla de un programa que ayuda a que los estudiantes discutan un tema moral y puedan llegar a unas respuestas conciliadas a través del diálogo.

Se observa cómo la apropiación y dominio de las herramientas culturales para este caso de la tecnología digital es fundamental en el desarrollo de las personas en la época actual, un ejemplo más es el que nos da a conocer Torralba y Solano (2011) que trata sobre el desarrollo de herramientas basadas en la voz y la accesibilidad a los servicios informáticos. Demostrando cómo la tecnología de la voz puede ayudar a las personas con limitaciones físicas. Vozclick es una herramienta tecnológica que a pesar de sus limitaciones y todavía falta pulirla ha sido de gran ayuda a personas con parálisis cerebral y otras limitaciones.

A través de la práctica las TIC han permitido el manejo más cómodo y rápido de la información, pero muchas de las tecnologías creadas no han sido pensadas para personas con capacidades especiales, por ello se busca que la tecnología pueda ayudar a suplir las necesidades de dichas personas. Pero aquí se presenta un problema, ya que se debería crear una herramienta exclusiva para una determinada persona o crear una herramienta tecnológica que se adapte a las diferentes necesidades físicas o sensoriales. Además los usuarios deben adaptarse a los dispositivos requeridos para suplir las necesidades. Para ello se han creado interfaces que permiten esa relación del ser humano con el ordenador.

Para finalizar, se puede decir que la apropiación y dominio de las herramientas culturales permiten comunicar, compartir y crear conocimiento a través del tiempo y además son fuente de desarrollo en el campo educativo, ayudan a mejorar el bienestar de las personas, permiten preservar la historia así mismo modificarla y mejorarla, en fin el uso adecuado de las herramientas culturales (para la sociedad del conocimiento) permite

el desarrollo de la sociedad siempre y cuando haya principios morales que orienten el desarrollo de las personas.

1.3. Evaluación de la Perspectiva Sociocultural/Sociohistórica

Síntesis de la relación de: desarrollo moral, comunidades, dialogo y apropiación y dominio de herramientas culturales

Dentro de una comunidad la comunicación se da a través del diálogo el cual permite transmitir, compartir y crear conocimiento con la ayuda de la apropiación y dominio de herramientas culturales propias de la sociedad en que se vive. Todos estos aspectos se desarrollan en una perspectiva sociohistórica/sociocultural que enaltecen la importancia de la relación con el otro para el avance y/o transformación de una comunidad. Una forma de seguir avanzando y transformando una comunidad de práctica es la educación que promueve el desarrollo del conocimiento y sobre todo el fortalecimiento del desarrollo moral según el contexto histórico-cultural en que se desarrolla la persona.

Atributos de una Perspectiva Sociocultural

El paradigma sociocultural permite conceptualizar el aprendizaje como la apropiación y dominio de herramientas culturales que se transforman, cambian o se crean a través del tiempo, donde cada comunidad de práctica les da su valor como generadoras de conocimiento. De ahí la importancia que las herramientas culturales sean analizadas, reflexionadas y discutidas para que se les dé un uso responsable y que ayude al verdadero desarrollo de una sociedad.

El paradigma sociohistórico / sociocultural permite comprender al ser humano desde su relación con el otro en un contexto sociocultural que lo identifica, de esta forma al adelantar investigaciones de actividades de aprendizaje mediadas por tecnología se puede tomar este proceso educativo desde un enfoque social e histórico que cobije las herramientas culturales en este caso la tecnología digital y con ellas el valor y significado que le dan las personas que hacen uso de ellas.

Por tanto todo el conocimiento que se pueda llegar a producir a través de la tecnología digital, no sería de gran ayuda para mejorar la calidad de vida de las personas que viven en la sociedad de la información, si no se trabaja transversalmente con la educación moral que es la que permite mantener una relación estable entre una sociedad determinada. Además se debe tener presente que al utilizar la tecnología digital se debe reflexionar para considerar qué herramientas y metodologías son las más adecuadas para adelantar un determinado proceso educativo.

Inconsistencias

Las lecturas e investigaciones estudiadas dan a conocer múltiples beneficios de la tecnología digital en el campo educativo. Pero se hace necesario ahondar en cómo esta puede influir en la comunicación presencial entre compañeros y en qué forma modifica la convivencia escolar o relaciones interpersonales de una comunidad de práctica constituida por adolescentes de una institución educativa de carácter privado.

Además se ve la necesidad de estudiar la convivencia escolar enfocada en los tiempos de recreo, donde los estudiantes poseen tecnología digital y realizan uso de éstos elementos en su tiempo de descanso escolar, ya que son espacios donde los

estudiantes se apropian de su tiempo y espacio, y se muestran de forma espontánea dando a conocer realmente su forma de ser.

Contradicciones

En la teoría estudiada se presentan contradicciones al momento de mostrar a la tecnología digital como una herramienta cultural que ayuda a la comunicación de las personas que hacen uso de ésta, sin mirar que puede ser una herramienta que entorpece la convivencia de una comunidad de práctica y puede ser causante de separación entre los miembros. De acuerdo con la experiencia del investigador se han observado que las relaciones de los jóvenes se han visto dispersas por el uso de dispositivos, eso permite poder analizar qué hacen los estudiantes cuando utilizan sus dispositivos en el tiempo libre o qué fines son los que persiguen al utilizar los dispositivos y si esto reduce la convivencia entre pares.

Limitaciones o Huecos

Falta de investigaciones donde estén presentes transversalmente el uso de la tecnología, el desarrollo moral y la convivencia escolar.

Carencia de investigaciones donde se observe de qué forma la tecnología digital influye en la convivencia o relaciones interpersonales de una comunidad de práctica.

Falta ahondar cómo la tecnología digital utilizada en personas con limitaciones psicofísicas puede mejorarles la autoestima.

Se puede investigar el real uso de la tecnología digital que tienen los adolescentes de éste contexto (colegio San José de Tarbes-Popayán) en su tiempo de descanso y cómo

esto puede influir en su educación, relaciones personales y aprovechamiento del tiempo libre.

1.4. Presentación Pregunta de Investigación

Pregunta de Investigación

¿De qué manera la tecnología digital influye en la convivencia escolar en una comunidad de práctica conformada por los estudiantes de 7 y 8 grado de bachillerato del Colegio San José de Tarbes de la ciudad de Popayán-Colombia?

1.5. Justificación de la Relevancia, Pertinencia y Viabilidad de Estudio de la Pregunta

La pregunta es relevante, pues es un tema que actualmente está causando impactos trascendentales ya sean positivos o negativos en los estudiantes en especial los que hacen parte de la sección bachillerato (grado 7^a y 8^a, ya que no se conoce de qué forma la tecnología digital influye en una comunidad de práctica en el campo de la convivencia escolar durante el recreo de los estudiantes.

En el Colegio San José de Tarbes, no se han realizado este tipo de preguntas de investigación, aquí es donde es pertinente la realización de esta, pues este tipo de trabajos permiten tener una visión más amplia de las debilidades que presenta la institución y así poder implementar las correcciones pertinentes, este estudio permitirá generar reflexiones en la comunidad educativa, para que las estudiantes no lleguen a tener desde temprana edad complicaciones causadas por el abuso de la tecnología digital, como: el sedentarismo, tecno-dependencia, posturas inadecuadas y además

alteraciones en la convivencia escolar. Son temas que cada vez son más comunes en las diferentes instituciones educativas, sobre todo las privadas, que es donde los estudiantes pueden proveer tecnología digital de alta gama. Por ello si la investigación llega a concluir aspectos relevantes puede ampliarse a otras instituciones o contextos y de esta forma generar mayor conocimientos sobre los temas mencionados y así mejorar el uso de la tecnología digital.

Es viable en el sentido de que el colegio cuenta con los recursos económicos y apoyo de las directivas, además porque dentro del contexto educativo se propende porque los estudiantes tengan una excelente formación integral, y con este tipo de investigaciones se apunta a crear un cambio, donde se hace un trabajo en principio con los estudiantes, para lograr generar en ellos que hagan un uso diferente y que permita desarrollar competencias y eliminar o disminuir los problemas que se mencionan, que se provocan por el uso inadecuado de la tecnología digital.

1.6. Cierre del Capítulo

1.6.1. Síntesis del argumento central

En este capítulo se hace la presentación de unos determinados momentos, los cuales contienen un estudio y contextualización sobre ciertos temas que dieron las bases necesarias para llegar al objetivo final que es el planteamiento de la pregunta, se hace necesaria hacer una revisión que brinde una plataforma con sustentos teóricos para poder evaluarlos de esta manera encontrar las contradicciones de este campo, después se pretende realizar una relación entre diferentes conceptos los cuales deben ser estudiados y colocados en contexto actual. Para llegar a la pregunta de investigación se trabajó

primero la perspectiva sociocultural/sociohistórica que permite resaltar la importancia de las relaciones interpersonales que existe en una comunidad de práctica. Además se reflexionó cómo el desarrollo se da a través del dominio y apropiación de las herramientas culturales en este caso sobre las tecnologías digitales, todo esto transversalizado por el desarrollo moral de los seres humanos. Entonces se observa que se hace necesario estudiar de qué manera la tecnología digital influye en la convivencia escolar en una comunidad de práctica conformada por los estudiantes de 7 y 8 grado de bachillerato del Colegio San José de Tarbes de la ciudad de Popayán-Colombia

Capítulo 2: Planteamiento del Problema

Definición y apropiación de principios y virtudes en una comunidad escolar mediada por tecnología digital

2.1. Introducción

Actualmente se vive en la sociedad de la información, donde se observa que alguna tecnología digital hace parte de muchos roles de cada una de las personas, por ejemplo: ayuda a dinamizar los trabajos colaborativos, comunica a familiares a distancia, pueden mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, es utilizada como pasatiempo. Pero la mayoría de estos avances tecnológicos relacionados con la convivencia y comunicación interpersonal deben ser regidos por principios y virtudes que permitan una mejor convivencia en las diferentes comunidades de práctica, por lo tanto el capítulo que se desarrollará a continuación tiene como propósito analizar de una forma más detallada la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera la tecnología digital influye en la convivencia escolar en una comunidad de práctica conformada por los estudiantes de 7 y 8 grado de bachillerato del Colegio San José de Tarbes de la ciudad de Popayán-Colombia? y la relación con uno de los subtemas del proyecto general de tesis de este curso denominado: Definición y apropiación de principios y virtudes en una comunidad escolar mediada por tecnología digital.

El texto se desarrollará de forma reflexiva y explicativa, donde se tendrán en cuenta algunas posturas de investigadores que hablan de los temas de trabajo, el contexto de los participantes y otros aspectos que ayudan a construir esta investigación.

Los momentos que componen el capítulo son los siguientes: el marco teórico junto con un análisis que permite reconocer cómo se llegó a la pregunta de investigación. En el segundo momento se trabajó la relación que tiene la pregunta investigativa con uno de los aspectos específicos de la socialización del conocimiento disciplinar en contextos donde se trabaja con las nuevas tecnologías. Además se trató las palabras claves o constructos principales que están incluidos en la pregunta de investigación. En el tercer momento se trabajó los objetivos contextualizándolos y realzando las características de la población sujeto de estudio. En el cuarto momento se trabajó la justificación en donde se explica la relevancia de la investigación. En el sexto momento se estudió las limitaciones, restricciones metodológicas y advertencias en cuanto al problema de investigación y en la última fase se realizó una síntesis del argumento central del capítulo.

2.2. Recuperación de lo planteado en el Marco Teórico

En el marco teórico se estudió el paradigma sociocultural-sociohistórico que permite conceptualizar el aprendizaje como la apropiación y dominio de herramientas culturales que se transforman, cambian o se crean a través del tiempo, donde cada comunidad de práctica les da su valor como generadoras de conocimiento.

Se estudió además el desarrollo moral que hace referencia a la conducta, reacción y comportamiento que presenta una persona en una determinada etapa de desarrollo y por supuesto según el espacio sociocultural y sociohistórico en que vive.

Se trató la conceptualización de comunidades de práctica que según Wenger (2002) es un grupo de personas que comparten intereses, problemas, ideas, objetivos sobre un tema determinado y en esa interacción y convivencia mejoran sus relaciones. Y por último el diálogo como un medio primordial de comunicación en la sociedad y la tecnología digital como herramienta cultural fundamental en la sociedad de la información en la cual vivimos actualmente.

Las lecturas e investigaciones estudiadas dan a conocer múltiples beneficios de la tecnología digital en el campo educativo. Pero se hizo necesario ahondar en cómo esta puede influir en la comunicación presencial entre compañeros y en qué forma modifica la convivencia escolar o relaciones interpersonales de una comunidad de práctica constituida por adolescentes de una institución educativa de carácter privado.

Además se vio la necesidad de estudiar la convivencia escolar enfocada en los tiempos de recreo, donde los estudiantes poseen tecnología digital y realizan uso de éstos elementos en su tiempo de descanso escolar, y que son espacios donde los estudiantes se apropian de su tiempo y espacio y se muestran de forma espontánea dando a conocer realmente su forma de ser.

También se encontraron unas limitaciones o huecos en el marco teórico como: falta de investigaciones donde estén presentes transversalmente el uso de la tecnología, el desarrollo moral y la convivencia escolar. Falta de investigaciones donde se observe de qué forma la tecnología digital influye en la convivencia o relaciones interpersonales de una comunidad de práctica. Falta ahondar cómo la tecnología digital utilizada en

personas con limitaciones psicofísicas puede mejorarles la autoestima específicamente en una comunidad escolar, para llegar a la pregunta de investigación denominada:

¿De qué manera la tecnología digital influye en la convivencia escolar en una comunidad de práctica conformada por los estudiantes de 7 y 8 grado de bachillerato del Colegio San José de Tarbes de la ciudad de Popayán-Colombia?

Se empezó con la aprobación de trabajar en una línea de investigación denominada “Apropiación y dominio de principios morales y virtudes en comunidades de práctica mediadas por tecnología digital”, posterior a esto se procedió a estudiar un marco teórico de diferentes aspectos relacionados con el tema mencionado anteriormente y se descubrieron algunos vacíos teóricos que propiciaban la generación de una pregunta de investigación como la que se planteó anteriormente; todo esto motivado por un interés de conocer un poco más sobre la tecnología digital y cómo esta influye en la convivencia escolar, ya que se ha observado en el medio educativo que cada vez más las TIC son parte fundamental de la vida de los estudiantes.

En el Colegio San José de Tarbes, no se han realizado este tipo de preguntas de investigación, aquí es donde es pertinente la realización de esta, pues este tipo de trabajos permiten tener una visión más amplia de las debilidades o fortalezas que presenta la institución en cuanto al uso de las TIC y convivencia escolar, de igual forma puede ser una iniciativa para el estudio en otras instituciones educativas.

Es viable en el sentido que se cuenta con el apoyo de las directivas pues dentro de nuestro contexto educativo, se propende porque los estudiantes tengan una excelente formación integral, y con este tipo de investigaciones se apunta a crear un cambio en los

estudiantes para generar en ellos un mejor uso de la tecnología digital y una convivencia escolar fortalecida en el desarrollo moral.

2.3.Planteamiento Situado del Problema

La pregunta de investigación mantiene una estrecha relación con el subtema de la línea de investigación que se está trabajando, porque ambas toman los valores y/o desarrollo moral como un aspecto fundamental en las relaciones interpersonales de una comunidad de práctica, además se enfatizan específicamente en las comunidades escolares que están mediadas por tecnología digital, que es una característica esencial de la población objeto de estudio.

A continuación se presentan las palabras claves o constructos que se incluyen explícita o implícitamente en la pregunta de investigación.

Comunidad. Morillo, Medina y Rincón (2003) dan a conocer que al hablar de comunidad se hace referencia a lo comunitario y colectivo. Reconocen que la comunicación es un factor importante en la comunidad que convive en un determinado lugar. Por ello el diálogo a través del lenguaje son aspectos indispensables para que se pueda hablar de comunidad. Bauman (2006) toma la comunidad como una zona de seguridad de las personas donde éstas tienen un lugar confortable, acogedor donde se puede estar seguro. En definitiva la comunidad se refiere a un grupo de personas que se comunican a través del lenguaje y que generalmente conviven en un determinado lugar donde comparten unas determinadas características que las identifican, así como intereses comunes y es una zona donde pueden sentirse seguros.

Comunidad de Práctica. Las comunidades de práctica se refieren a “grupos de personas que comparten entre sí información, reflexiones, consejos e ideas, mediante acciones de comunicación frente a frente o por vía electrónica” (Morillo, Medina y Rincón. 2003. p, 273). Además las comunidades de práctica son espacios comunes donde prima la colectividad antes que el individualismo y donde el lenguaje es fundamental para que se pueda dar esa relación de cooperativismo. Las comunidades de práctica son grupos sociales que se desarrollan en un contexto, en una cultura y en un tiempo que las identifican; estas comunidades permiten el desarrollo de aprendizajes, conocimientos a través de la reflexión por ello se reconoce como comunidades de conocimiento o aprendizaje. Wenger (2002) menciona que las comunidades de práctica son un grupo de personas que comparten diferentes intereses, diversidad de problemas, o una pasión sobre un tema determinado, y además profundizan su conocimiento y experiencia en un área determinada a través de una comunicación e interacción continua que vigoriza sus relaciones. Como se puede observar éstos investigadores tienen similitudes al definir comunidades de práctica donde las toman como un grupo de personas que comparten diferentes aspectos propios de una comunidad como: objetivos, problemas, ideas, conocimientos, otros. Para dar respuesta a la pregunta investigativas se decide trabajar con la teoría propuesta por Wenger, ya que presenta un estudio más profundo y completo sobre éste tema.

Principios Morales. Antes de hablar específicamente de principios morales es conveniente tratar el desarrollo moral estudiado en gran parte por Piaget (1932/1976) quien propone que el niño pasa por dos etapas la heterónoma o de realismo moral y la

autónoma o independencia moral. Posteriormente por Kohlberg (1992) quien trata al desarrollo moral desde un enfoque cognitivo-evolutivo y propone tres niveles y seis estadios que se construyen epigenéticamente y representan, cada uno, una perspectiva social y una concepción de la justicia. También muestra que el desarrollo cognitivo es un aspecto que influye de alguna manera en lo moral, pero no es un factor determinante, por lo tanto le apunta al desarrollo integral y propone que la educación debe estimular el crecimiento moral para que los estudiantes puedan tomar sus perspectivas socio-morales superiores.

Entonces se puede decir que el desarrollo moral hace referencia a la conducta, reacción y comportamiento que presenta una persona en una determinada etapa de desarrollo y por supuesto según el espacio sociocultural y sociohistórico en que vive. Pero esa conducta o reacción se presenta a partir de los principios morales que tiene la persona. Ya que los principios morales según Kant (2003) son proposiciones que contienen la idea de una determinación general de la voluntad; pero esa voluntad debe tener presente las reglas o normas que orientan el actuar del ser humano.

Virtudes. Urtado (2003) menciona a la virtud como una señal o estado del carácter de una persona si se hace referencia en el campo de la moral. Son en si la parte práctica de los principios morales, es la actitud moral frente algo, por lo tanto las virtudes corresponden a la ejecución real de la conducta del ser humano. Por otra parte se puede hablar de virtud cuando se llega a la excelencia de algún aspecto de la vida después de un tiempo de haber trabajado para conseguir ese nivel de calificación; por ejemplo: virtudes intelectuales, de afecto, de autocontrol. Urtado (2003) da a conocer

que las virtudes tienen un componente de éxito. Además destaca que la mayoría de las virtudes tienen un fin específico. Las virtudes de carácter ético muestran el camino a seguir frente a situaciones de la vida donde hay que tomar una postura y reaccionar frente algo.

Tecnología Digital. La tecnología digital está relacionada con un conjunto de dispositivos que generan, procesan, transmiten y almacenan señales digitales que son diferentes a los sistemas analógicos. Se puede decir también que se refiere al aspecto electrónico de la tecnología y tienen propiedades de simulación, maleabilidad y simultaneidad que sólo son posibles con el uso de lenguajes de programación electrónica. Cabero (2003) habla de la tecnología digital como una herramienta que permite la comunicación e información y que es indispensable en la sociedad de conocimiento en la que actualmente se vive. Se reconoce entonces que la tecnología digital produce grandes cambios en el terreno de la información y comunicación y por ende influye a nivel social, económico, laboral, jurídica, política.

Además Cabero (2003) realza que la tecnología digital es una herramienta que permite manipular, almacenar y distribuir diferentes conocimientos que pueden llevar al desarrollo de una sociedad. Por lo tanto se puede decir que los avances de la tecnología digital deben ser guiados para mejorar la calidad de vida de las personas que hacen uso de esta.

¿Cuál es la relación entre principios morales y comunidad de práctica?

Al reconocer que una comunidad de práctica es un conjunto de personas que mantienen la comunicación a través del lenguaje en busca de unos objetivos específicos y del desarrollo integral de sus integrantes, donde comparten ideas, metas, crean y recrean conocimientos, es necesario que este colectivo esté regido por unos principios morales que promuevan una sana convivencia y donde los principios sean conocidos, concertados y aceptados por la comunidad de práctica, para que de esta forma se puedan conseguir objetivos comunes para beneficio de todos.

¿Cuál es la relación entre comunidades de práctica y tecnología digital?

Las herramientas socioculturales a través de la historia han sido un medio por el cual se puede llegar al aprendizaje. Ahora la tecnología digital que hace parte de las herramientas socioculturales de la sociedad de la información es esencial para el desarrollo de una comunidad de práctica, he aquí la importancia que toda comunidad de práctica esté alfabetizada con las tecnologías digitales desde unas perspectivas de uso, pedagógicas, didácticas; siempre reflexionando el porqué de su utilización y cómo benefician éstas herramientas a conseguir las metas u objetivos de la comunidad de práctica.

¿Cuál es la relación entre tecnología digital y principios morales?

Se reconoce que la tecnología digital es de gran ayuda para el desarrollo del conocimiento y evolución de una sociedad y estas herramientas socioculturales cada vez más se expanden y se impregna en la vida de las personas. Pero por el inadecuado uso de

la tecnología digital se puede presentar el aislamiento, la adicción a los medios electrónicos que son consecuencias que se pueden volver incontrolables si las personas y en especial niños y jóvenes no tienen claros unos principios morales que orienten el uso adecuado de éstas tecnología, por ejemplo cuando a un niño se le permite utilizar su PC por una hora para objetivos lúdicos se está generando unos principios morales de respeto por lo acordado y de ésta forma el uso de la tecnología digital será más guiada. Por lo tanto siempre que se haga uso de la tecnología digital se deben tener presente los principios morales, que permitan disminuir o evitar riesgos perjudiciales para las personas que la utilizan directamente y para los demás que se ven implicados de una u otra forma con estas herramientas tecnológicas.

¿Cuál es la relación entre principios morales y virtudes en una comunidad de práctica?

Una vez se tenga en claro los principios morales que rigen el comportamiento a nivel individual y en la comunidad de práctica a la que se pertenece, se debe pasar a la parte práctica de éstos lineamientos morales para que sean realmente trascendentes en la vida de cada miembro de la comunidad de práctica y beneficioso para los demás integrantes; por ello luego de aceptar unos principios morales se debe llegar a la vivencia de estos que es donde realmente mostramos nuestros principios morales a través del hacer o actuar, pero éstas principios convertidos en virtudes no deben quedar en simples acciones esporádicos sino más bien volverlos hábitos que ayuden al desarrollo de una comunidad de práctica.

¿Cuál es la relación entre virtudes y tecnología digital en la escuela?

En la sociedad de la información en la cual se vive la tecnología en la escuela es un hecho, reconociendo que hay lugares donde la brecha digital se hace presente. Pero también se observa en la vida diaria que la mayoría de los niños nacen con una habilidad innata para manejar estas herramientas tecnológicas a nivel de usos y aplicaciones, pero falta las virtudes morales para que se haga un uso razonable, reflexivo y acertado.

Por ello al tratar de alfabetizar a los niños, jóvenes y sociedad en general en cuanto a la tecnología digital, es preciso orientar en los principios morales para que luego se vuelvan virtudes que permitan el uso adecuado de las TIC según el contexto en donde se las trabaje, por ejemplo no utilizar los medios electrónicos en clase si no son para aspectos académicos o no haya el permiso del profesor.

2.4. Objetivos

A continuación se describe el objetivo general y específicos de la investigación que se está trabajando.

2.4.1 Objetivo General

Analizar de qué manera la tecnología digital influye en la convivencia escolar en una comunidad de práctica conformada por los estudiantes de 7° y 8° grado de bachillerato del Colegio San José de Tarbes de la ciudad de Popayán-Colombia

2.4.2 Objetivos Específicos

- Identificar las acciones que llevan a cabo mediante el uso de la tecnología digital durante el recreo.
- Examinar la forma de convivencia con el uso o no de la tecnología digital.
- Determinar la relación que existe entre el uso de dispositivos y la convivencia de los estudiantes durante el recreo.
- Consultar qué actividades suprimen durante el recreo los estudiantes por hacer uso de la tecnología digital.
- Reconocer cómo se lleva a cabo la convivencia de los estudiantes en el recreo.
- Descubrir qué impacto genera el uso de la tecnología digital en la convivencia escolar durante el recreo.

La población de trabajo: son estudiantes (12 -14 años de edad) de bachillerato de 7° y 8° del Colegio San José de Tarbes de la ciudad de Popayán–Colombia, el colegio es de carácter privado con una filosofía inspirada en los valores espirituales, humanos y evangélicos. Por ello la misión del colegio de acuerdo a su filosofía católica es que se compromete en la educación de la niñez y de la juventud como un servicio a la comunidad. Consolida el Amor como valor supremo y fundamento de valores espirituales, humanos y de todas las actividades formativas que buscan alcanzar la excelencia integral. De igual forma la visión del colegio es ofrecer una formación sólida en el aspecto humano y académico, para que uno sea sujeto de su propio cambio y construya su proyecto de vida que le permita enfrentar los retos de una sociedad pluralista y responder a los desafíos de la nueva evangelización.

Por otro lado la institución se encuentra en la zona urbana de la ciudad y con una trayectoria de 115 años. Los estudiantes sujetos de estudio son de estratos socioeconómico (3, 4 y 5). Según el DANE (Departamento Administrativo Nacional de estadística) la estratificación socioeconómica es una clasificación en estratos de los inmuebles residenciales que deben recibir servicios públicos. Se realiza principalmente para cobrar de manera diferencial por estratos los servicios públicos domiciliarios permitiendo asignar subsidios y cobrar contribuciones en esta área. De esta manera, quienes tienen más capacidad económica pagan más por los servicios públicos y contribuyen para que los estratos bajos puedan pagar sus tarifas.

Los estratos socioeconómicos en los que se pueden clasificar las viviendas y/o los predios son seis denominados así:

- 1. Bajo-bajo
- 2. Bajo
- 3. Medio- Bajo.
- 4. Medio
- 5. Medio Alto
- 6. Alto

De estos los estratos 1,2 y 3 corresponden a estratos bajos que albergan a los usuarios con menores recursos, los cuales son beneficiarios de subsidios en los servicios públicos domiciliarios; los estratos 5 y 6 corresponden a estratos altos que albergan a los usuarios con mayores recursos económicos, los cuales deben pagar sobrecostos

(contribución) sobre el valor de los servicios públicos domiciliarios. El estrato 4 no es beneficiario de subsidios públicos, ni debe pagar sobrecostos, paga exactamente el valor que la empresa defina como costo de prestación al servicio.

2.5. Justificación.

La pregunta es relevante, pues es un tema que actualmente está causando impactos trascendentales ya sean positivos o negativos en los estudiantes en especial los que hacen parte de la sección bachillerato (grado 7° y 8°), pues no se conoce de qué forma la tecnología digital influye en una comunidad de práctica en el campo de la convivencia escolar sobre todo en el momento del recreo o descanso.

En el Colegio San José de Tarbes, no se ha realizado este tipo de preguntas de investigación, aquí es donde es pertinente la realización de esta, pues este tipo de trabajos permiten tener una visión más amplia de las debilidades que presenta la institución educativa y así poder implementar las correcciones pertinentes.

Este estudio permitirá generar reflexiones en la comunidad educativa, para que los estudiantes no lleguen a tener desde temprana edad complicaciones como: La tecnoddependencia que según Organización Mundial de la Salud para el año 2025 la dependencia a dispositivos móviles será de un 95% convirtiéndolo en una adicción constante, también afirma que estar permanentemente al lado de estos dispositivos podría aumentar el riesgo de tumor cerebral, se asocia tal efecto a el contacto directo con las ondas electromagnéticas.

Además Nieto (2012) da conocer que el abuso de la tecnología digital puede acarrear complicaciones como: deterioros físicos a nivel postural, obesidad por falta de

actividad física, cansancio, aumento del nivel de estrés, irritabilidad, dificultad para concentrarse y en muchas ocasiones dificultad de convivencia con las personas cercanas por la interactividad que se da con las personas que se encuentran en otro espacio. Estos temas cada vez son más comunes en las diferentes instituciones educativas sobre todo las privadas que es donde los estudiantes pueden proveer tecnología digital de alta gama.

Por ello, con la información se analizaron los aspectos más relevantes para construir una respuesta o conclusión, que pueda ampliarse a otras instituciones o contextos y de ésta forma generar mayor conocimientos sobre los temas mencionados y así mejorar el uso de la tecnología digital sin poner en riesgo una buena convivencia escolar.

Es viable en el sentido de que el colegio cuenta con los recursos económicos y apoyo de las directivas, pues dentro del contexto educativo se propende porque los estudiantes tengan una excelente formación integral, y con este tipo de investigaciones se apuntó a crear un cambio en los estudiantes para lograr en ellos un mejor uso de las nuevas tecnologías.

2.6. Limitaciones.

El tiempo con que se contó para el trabajo investigativo fue de acuerdo al calendario académico de la institución (de abril a noviembre de 2014) con una interrupción por motivos de vacaciones de Julio a Agosto, y además el trabajo se centró en la convivencia escolar específicamente en horas de recreo por ello se tuvo un tiempo de 20 minutos como máximo para realizar las observaciones.

En cuanto a la restricción metodológica, se pudo encontrar que: durante el recreo se realizaron actividades dirigidas, que no permitieron una observación directa de los estudiantes objeto de estudio.

En cuanto a las advertencias y hallazgos. Se presentaron buenas reflexiones de los estudiantes sobre la influencia de la tecnología digital en su convivencia escolar.

2.7. Síntesis del Capítulo

El capítulo tuvo como argumento central el planteamiento del problema denominado: ¿De qué manera la tecnología digital influye en la convivencia escolar en una comunidad de práctica conformada por los estudiantes de 7 y 8 grado de bachillerato del Colegio San José de Tarbes de la ciudad de Popayán-Colombia? junto a esto los objetivos aterrizados al contexto, la justificación que muestra la viabilidad e importancia de la investigación, las limitaciones y por supuesto el marco teórico donde se hace alusión a los constructos o palabras claves que sustentan el problema de investigación. Además se reflexionó sobre la relación que hay entre la pregunta de investigación y el subtema de la línea de investigación.

Para llegar a la definición del planteamiento del problema se inició tomando la decisión de trabajar con la línea de investigación “uso de las tecnologías en la educación”, se estudió un marco teórico relacionado con las perspectivas socioculturales, comunidad de práctica, diálogo, desarrollo moral, tecnología digital, otros, que orientaban de alguna forma el estudio del desarrollo moral, la interacción o convivencia escolar de una comunidad de práctica en especial de una comunidad escolar

mediada por las nuevas tecnologías, cabe resaltar que para llegar al planteamiento del problema tuvo trascendencia lo observado y/o vivenciado en la comunidad educativa, donde se observa cada vez más el uso frecuente algunos elementos digitales en el recreo por parte de los estudiantes de bachillerato.

En el siguiente capítulo serán abordadas más específicamente las consideraciones realizadas anteriormente.

Capítulo 3. Metodología

3.1. Introducción.

En el siguiente capítulo se abordó todo lo referente a la metodología de investigación que se utilizó para poder dar respuesta a la pregunta investigativa. Se reconoce que la metodología en el campo investigativo es la que dirige de alguna forma el camino a seguir para poder llegar a los objetivos propuestos, además es la que en su parte teórica-práctica permite la interacción entre el investigador y sujeto de estudio. Por lo tanto la metodología incluye procesos, métodos, fases y formas de llevar a cabo la investigación propuesta. Por tanto con este texto se pretende dar a conocer la metodología junto con sus componentes más importantes que la hacen parte esencial en el proceso investigativo.

A continuación se dará a conocer la forma cómo se desarrolló el tema y los momentos que lo componen.

El tema se desarrolló desde una mirada teórico-práctica sobre la metodología y sus componentes más importantes; teniendo presente la línea de investigación, la pregunta de investigación, el contexto, las observaciones generales realizadas y la forma como se la abordó.

Una vez realizado la introducción del capítulo se procede hablar sobre el planteamiento del problema, donde se resalta la pregunta de investigación y cómo se llegó a ella, además se realiza la síntesis del planteamiento del problema y cómo este hace parte de una temática específica de la línea investigativa que se está siguiendo.

Posteriormente se hace la descripción de la metodología que se emplea en la investigación; resaltando el paradigma metodológico junto con sus principales características, además se describe las estrategias de recolección de datos que se ha elegido y por último se habla sobre el análisis de la conversación. Terminado esto se realiza la justificación del enfoque metodológico teniendo presente la pregunta investigativa.

Posteriormente se describe detalladamente a la población objeto de estudio, justificando el por qué se escogió a determinada población. Una vez realizada esa descripción se procede a nombrar los medios utilizados para la recolección de datos y su forma de utilizarlos, en este caso la observación naturalista, entrevista y análisis de la conversación.

Para terminar éste capítulo se habla sobre el procedimiento o fases utilizadas en la recolección y análisis de datos, y por último se realiza un argumento central de éste capítulo.

3.2. Planteamiento del Problema

3.2.1. Síntesis de la Pregunta de Investigación.

Para llegar a la pregunta de investigación denominada *¿De qué manera la tecnología digital influye en la convivencia escolar en una comunidad de práctica conformada por los estudiantes de 7 y 8 grado de bachillerato del Colegio San José de Tarbes de la ciudad de Popayán-Colombia?* Se inició con la aceptación de trabajar en

una línea de investigación denominada “Apropiación y dominio de principios morales y virtudes en comunidades de práctica mediadas por tecnología digital”, luego se procedió a realizar un estudio de marco teórico de diferentes aspectos relacionados con el tema antes mencionado y se encontró con algunos vacíos teóricos que despertaban la idea de formular una pregunta de investigación, todo esto motivado por un interés propio de conocer un poco más sobre la tecnología digital y cómo esta ayuda o limita una sana convivencia escolar en la institución.

3.2.2 Síntesis del Planteamiento del Problema

Se reconoce que se vive en la sociedad del conocimiento donde las herramientas socioculturales-sociohistóricas en éste caso la tecnología digital son elementos fundamentales para el desarrollo de una comunidad de práctica que se comunica a través del lenguaje, rescatando el diálogo interpersonal de sus integrantes.

Según Gonzales (2014) los llamados “nativos digitales” tienen mayor familiaridad con la tecnología, pero no el nivel de alfabetización digital necesario para alcanzar un uso productivo de las TIC y lograr su mayor potencial en la sociedad de la Información.

Pero así mismo por experiencia del investigador se observa que muchos de los principios morales se están perdiendo por el uso irreflexivo de éstas tecnologías, ya que en la institución se ha encontrado dichos problemas y se tiene el supuesto que pueden ser influenciados por el uso o contacto con la tecnología digital y de ahí surge la necesidad de indagar al respecto.

Por ejemplo, se presenta el cyberbullyng que es la falta de respeto por el otro, el aislamiento donde se está junto a una persona pero mentalmente se está en otro lugar, la

adicción a los medios electrónicos; que son consecuencias que se pueden volver incontrolables si las personas y en especial niños y jóvenes no tienen claros unos principios morales que resulten en virtudes morales y así mismo en hábitos para una convivencia más justa y amable.

Haciendo énfasis en una comunidad de práctica a nivel escolar; se debe buscar el uso que le dan los estudiantes a los dispositivos tecnológicos. De igual forma se debe analizar cómo es la convivencia de los estudiantes en la institución educativa, para reconocer qué impacto genera el uso de la tecnología digital en las relaciones interpersonales durante el recreo y qué actividades suprimen durante el descanso por hacer uso de la tecnología digital.

La pregunta investigativa mantiene una relación estrecha con el subtema de la línea de investigación (*Definición y apropiación de valores y virtudes en una comunidad escolar mediada por tecnología*), porque ambas toman los valores y/o desarrollo moral como un aspecto fundamental en las relaciones interpersonales de una comunidad de práctica, además se enfatizan específicamente en las comunidades escolares que están mediadas por tecnología digital, que es una característica esencial de la población sujeto de estudio.

3.3. Enfoque metodológico

3.3.1. Paradigma Metodológico.

Antes de describir el paradigma metodológico que se utilizó en esta investigación, es necesario conceptualizar el término paradigma, aunque sea muy difícil su definición

por el grado de complejidad que tiene: proviene del griego “para deigma”, ejemplo, modelo. Se puede decir que paradigma es algo que sirve como modelo y permite encaminarse en una dirección para llegar a conseguir unos determinados objetivos frente a una situación determinada. También se puede decir que paradigma es un principio que está cargado de elementos como teorías, investigaciones, pedagogías, creencias, valores, enfoques y que permite ser una guía para realizar estudios, solucionar problemas, seguir parámetros de determinadas situaciones.

Dentro del ámbito investigativo se habla de paradigmas cuando se hace referencia al tipo de investigación al cual se apunta un determinado estudio: ya sea cualitativo o cuantitativo. El paradigma metodológico con que se trabaja esta investigación es el cualitativo. Merriam (2009) describe algunas características importantes de este paradigma investigativo: da a conocer que se enfoca en el significado y comprensión de aspectos filosóficos constructivistas, fenomenológicos y de interaccionismo simbólico; por lo tanto este enfoque trata de comprender cómo es el mundo de las personas en un determinado contexto y tiempo sociohistórico y cuál es el sentido de sus vidas. Otra característica de este paradigma es que el investigador es una pieza fundamental en el proceso investigativo donde la recolección y análisis de datos se dan a través de éste personaje. La investigación cualitativa es de naturaleza inductiva: a partir de los datos obtenidos a través de diferentes instrumentos (observaciones, entrevistas, análisis de la conversación) se trata de construir conceptos, hipótesis o teorías más que probar deductivamente una teoría. Además en la investigación de carácter cualitativo se trabaja mucho con la descripción donde las palabras e imágenes son esenciales en éste estudio.

Por último Valenzuela (2012) cita a unos investigadores donde ellos dan a conocer los tipos de investigación cualitativa. Merriam (2009) distingue seis tipos de investigación cualitativa: investigación cualitativa esencial, fenomenología, etnografía, *grounded theory*, análisis narrativo e investigación crítica. Por su parte Creswell (2007) presenta cinco tradiciones: investigación narrativa, fenomenología, *grounded theory*, etnografía y estudio de caso. Valenzuela (2012) da a conocer que los investigadores con enfoque cualitativo se preocupan por: conocer cómo la gente interpreta sus experiencias, cómo estas personas construyen su realidad en un determinado contexto, además buscan comprender los significados que le dan las personas sujeto de estudio a las experiencias vividas, en fin comprender el sentido de vida o la realidad social de una determinada población.

Una vez hablado del paradigma cualitativo, ahora es necesario mencionar que el tipo de investigación con que se trabajó éste estudio es la etnografía. Es un enfoque muy conocido y trabajado por los investigadores que tienen como guía el paradigma cualitativo (Valenzuela, 2012, p.91), que dice que “la etnografía es una descripción e interpretación de una cultura o de un grupo social, y conlleva un proceso y un producto” Por ello es importante este método de estudio que permito encontrar hallazgos importantes para generar cambios o transformaciones en la población sujeto de estudio.

Marriam (2009) da a conocer que la etnografía se interesa en la sociedad humana y la cultura, resaltando que al hablar de cultura se está refiriendo a: creencias, valores y actitudes que definen la forma de ser de una determinada comunidad de práctica. En la investigación etnográfica es importante que se trabaje la observación participante, las

entrevistas, las notas del diario de campo, análisis de la conversación y análisis de documentos. Para ésta investigación se decidió trabajar con la observación naturalista (notas de diario de campo), la entrevista y el análisis de la conversación que a continuación se analizarán más detenidamente.

3.3.2 Estrategias de Recolección de Datos.

Luego de haber definido el paradigma cualitativo y el tipo de investigación etnográfica se decidió trabajar con: entrevistas, observación naturalista (notas de diario de campo), y análisis de la conversación.

La Observación Naturalista

Valenzuela (2012) da entender que la observación es una técnica muy trabajada para la recolección de datos y de ésta forma poder describir eventos, situaciones, experiencias, sucesos que se presentan en determinados contextos socioculturales y sociohistóricos. La observación es una de las técnicas básicas para poder comprender algo y a partir de ello empezar a crear conocimiento. Valenzuela (2012) muestra a la observación naturalista como una técnica investigativa de tipo cualitativa que ayuda a conocer los fenómenos sociales a partir del estudio de contextos y situaciones en que se generan los procesos sociales de forma natural. Por tal motivo se decide trabajar con la observación naturalista ya que permite a los “investigadores adentrarse en los contextos a fin de comprender la cultura y procesos de los grupos” (Valenzuela. 2012, p.126) y además con un grado de participación pasiva.

Entrevista.

Además de la observación se resolvió trabajar con la entrevista, ya que hay información y/o datos que no se pueden extraer a través de la observación participante. Vela (2004) realiza los objetivos de la entrevista en la investigación cualitativa como un medio para la recolección y creación de conocimiento; donde se presenta una interacción entre dos personas donde uno es el entrevistado el cual genera la información y el otro es el entrevistador quien guía y recibe la información. La entrevista cualitativa ha sido empleada sobre todo en las ciencias de la Antropología, Psicología y Sociología.

Según Valenzuela (2012) la entrevista presenta diferentes tipos que se diferencian por el grado de profundidad y libertad del estudio, otras por el tipo de información y forma de comunicación. En la entrevista estructurada, se tiene establecido de alguna forma las preguntas y opciones de respuesta sin permitir salirse de unos parámetros establecidos. La entrevista semiestructurada, donde los investigadores tienen claro los temas a trabajar, pero también deben ser flexibles en cuanto al orden de la preguntas. Además permite al entrevistado hablar abiertamente y dar a conocer sus ideas.

Según lo anterior se decidió trabajar con una entrevista de carácter semiestructurada que permitió trabajar los temas propuestas de una manera flexible donde el entrevistado pueda desarrollar sus ideas y hablar abiertamente.

Análisis de la Conversación.

La conversación es una fuente de comunicación y entendimiento entre los actores de ésta acción. Tusón (2002). Hace referencia a la conversación como una condición

propia del ser humano que permite la interrelación y sociabilidad de los participantes. Para entrar en una conversación deben estar de acuerdo los integrantes y mantener una actitud de respeto en cuanto a los turnos.

Ahora se analiza los aspectos de la conversación.

La estructura conversacional; una conversación se presenta entre dos o más personas que interactúan a través del lenguaje y que se organizan a través de turnos de palabras (heteroselección o autoselección), muchas veces la conversación se da espontáneamente en grupos de trabajo, en los juegos, en los debates, en las entrevistas, etc. Lo importante en este aspecto es que se debe “prestar atención a toda una serie de fenómenos que constituye lo que podríamos llamar la mecánica conversacional” (Tusón, 2002, p. 142); esto es necesario para que la conversación sea fructífera y se pueda mantener una dinámica social y de trabajo.

El sentido conversacional; a través de la conversación se puede dar razón a una situación de vida. Ese significado se va creando a medida que las personas que interactúan a través del lenguaje oral negocian, reflexionan, proponen e interpretan la realidad de algo.

La articulación entre lo lingüístico y lo no lingüístico; al analizar una conversación o al tratar de entender el verdadero significado de lo que la otra persona dice, se debe prestar atención a aspectos como: gestos, tono de voz, pausas, otros. Porque al decir unas palabras iguales uno puede transmitir: alegría, rabia, tristeza, duda, aburrimiento, otras. Por ello lo lingüístico y no lingüístico son aspectos que se unen para comunicar de

una forma más compleja un determinado mensaje, así mismo son fuentes importantes para interpretar una conversación.

Por tal motivo se decidió trabajar con este instrumento de recolección de datos donde se realizaron cuatro conversaciones: dos con el grado 7° y dos con el grado 8°, se ejecutan en el polideportivo y pasillo (segundo piso). Las conversaciones tuvieron una duración aproximada de 10 minutos.

3.4. Justificación del Enfoque Metodológico Utilizado.

3.4.1. Justificación en Términos de Utilidad.

La metodología con que se decidió trabajar es muy útil para poder llegar a dar respuesta a la pregunta de investigación planteada. Por diferentes razones; se enfatiza tanto la pregunta como la metodología en el estudio de una situación de una terminada población, buscando comprender el sentido y actuar de las personas frente a algo. La metodología se enfatiza en la descripción de una realidad para poder entenderla, así mismo la investigación planteada busco comprender de qué manera la tecnología digital influye en la convivencia escolar en una comunidad de práctica. La observación naturalista, la entrevista y el análisis de la conversación fueron herramientas precisas para poder recolectar datos en este medio educativo y población estudiantil y así dar respuesta al interrogante planteado.

3.4.2. Justificación desde puntos de vista específicos.

La metodología elegida ayudó a comprender las características de la actividad con relación al escenario físico, ya que se enfatizó en la descripción de un determinado contexto sociohistórico y cultural; donde se observó y se analizó cómo está conformada esta comunidad estudiantil, además de los elementos tecnológicos digitales que ellos poseen y son determinantes en éste estudio, a través de la metodología escogida se pudo llegar a comprender la convivencia social de los estudiantes que comparten un escenario determinado junto con sus herramientas de acción, unas metas que ellos persiguen y así se pudo observar y comprender el comportamiento que los identifica.

La metodología escogida permitió llegar a comprender de alguna forma el sentir de los participantes sobre el uso de la tecnología digital en los recreos y cómo esto puede modificar de alguna forma su convivencia escolar, además permite la metodología al investigador conocer a profundidad el sujeto de estudio junto con su identidad y demás características que lo hacen especial y único.

La metodología permitió llegar a comprender a las comunidades de práctica que están mediadas por tecnología; como es el caso de los estudiantes de 7° y 8° de bachillerato de la institución donde se desarrolla la investigación. Además la metodología permitió observar y de alguna forma comprender los comportamientos que se presentan en la interacción de los estudiantes durante el recreo y el uso que le dan a los medios tecnológicos. a continuación se estudia específicamente a los participantes, instrumentos, procedimiento y estrategia de análisis de datos.

3.5. Participantes.

Las personas que participaron en la investigación fueron todos los 80 estudiantes de (12 -14 años de edad) de 7° y 8° de bachillerato del Colegio San José de Tarbes de la Ciudad de Popayán –Colombia.

La institución educativa es de carácter privada. La institución se encuentra en la zona urbana de la ciudad y con una trayectoria de 115 años. La misión del Colegio San José de Tarbes de acuerdo con su filosofía católica, se compromete en la educación de la niñez y de la juventud como un servicio a la comunidad. Consolida el amor como valor supremo y fundamento de los valores espirituales, humanos y de todas las actividades formativas que buscan alcanzar la excelencia integral. En cuanto a la visión el Colegio ofrece a sus estudiantes una formación sólida en el aspecto humano y académico, para que cada uno sea sujeto de su propio cambio y construya su proyecto de vida que permita enfrentar los retos de una sociedad pluralista y responder a los desafíos de la nueva civilización (PEI, Colegio San José de Tarbes, 2013)

Los estudiantes sujeto de estudio son de estratos (niveles sociales) de 3, 4 y 5; esto quiere decir que se encuentran en zona urbana, con todos los servicios públicos, su fuente económica es de buena a muy buena, prácticamente el estrato más alto en ésta ciudad es el 6.

Se eligió a ésta población porque son estudiantes que presentan características similares en cuanto al uso de la tecnología digital, se encuentran en la etapa de la adolescencia, todos poseen tecnología digital, en un porcentaje muy alto utilizan sus

medios digitales para comunicarse, se mantienen en pequeños y grandes grupos durante el descanso.

Además la población se seleccionó de una forma típica, Valenzuela (2012); ya que son estudiantes que tienen unas características de interés y de relación con la investigación planteada, eso permite que la población sujeto de estudio tenga unas características básicas que permiten adelantar el proceso investigativo. Además se tuvo en cuenta la conveniencia, porque son estudiantes que pueden ayudar a la investigación, poseen los recursos digitales que se trabajó y por último son de fácil acceso para cualquier proceso investigativo.

3.6. Instrumentos.

Entrevista. Las entrevistas se realizaron a los ochenta estudiantes que hacen parte de la investigación. Las entrevistas fueron de tipo semi-estructuradas y revisadas previamente para que estén enfocadas en la pregunta de investigación (Ver Apéndice A). La entrevista se la realizó una a una en los tiempos de descanso y en horas de clase (educación física) con la previa autorización de las directivas teniendo una duración aproximada de 5 minutos (Ver Apéndice B). Una vez grabadas las entrevistas se procedió a la transcripción de la entrevista y luego a la organización, interpretación y análisis de la información.

Para las grabaciones de las entrevistas se solicitó los permisos a la coordinadora académica y rectora de la institución, posterior a ello se solicita a los padres de familia y estudiantes a través de una carta de consentimiento (Ver Apéndice D).

Observación. La observación fue de carácter naturalista; se realizó una observación como mínimo a cada grupo de estudio en los descansos con un tiempo de 10 minutos por cada grupo, ya que se disponía únicamente el descanso que es de 20 minutos. Luego de realizar la observación se procedía al llenado de las notas del diario de campo el cual contenía aspectos como: lugar del evento, fecha, hora, número de participantes, acciones destacables, comportamientos repetitivos, como es la relación de los estudiantes, quienes hacen uso de los medios digitales durante el descanso e interacción entre ellos, llenado de la observación. Posteriormente se organiza, interpreta y se analiza la información colectada.

3.7. Procedimiento.

Se reconoce que los pasos no fueron rigurosamente seguidos por la naturaleza de la investigación, a continuación se dan a conocer los pasos principales desde sus inicios hasta llegar a las conclusiones:

- Se inició con la escogencia y aceptación de una línea de investigación denominada “Uso de las tecnología de la educación”.
- Luego se procedió a la búsqueda de lecturas e investigaciones referentes al tema.
- Luego del análisis de la información y de la experiencia vivida, se procedió al planteamiento del problema y creación de la pregunta de investigación. Además se escogió un subtema de la línea de investigación que tuviera más relación con el estudio que se pretendía realizar.
- Luego se realizaron los objetivos, justificación.

- Posterior a ello se define la metodología investigativa a seguir que fue de carácter cualitativo y con tipo de investigación denominada etnográfica.

Para la colecta de datos y estudio de información se pueden distinguir los siguientes pasos.

- Se identificó las personas sujeto de estudio e informantes principales.
- Conceptualización de los instrumentos para la colección de datos, los cuales son: observación naturalista, entrevista semiestructurada y análisis de información.
- Creación de las guías de entrevistas.
- Se procedió a la colección de datos con los instrumentos antes descritos.
- Organización, transcripción de la información captada en el trabajo de campo.
- Procesamiento de la información recogida. Triangulación de la información; aquí se buscó información de diferentes actores para fortalecer los hallazgos encontrados durante el trabajo de campo.
- Interpretación de la información. Para poder descubrir el significado de una situación determinada en éste caso mediada por tecnología digital.
- Por último la realización de la conclusiones; aunque estas se fueron dando a medida que se adelantaba la investigación. Y así se procedió a la organización del informe para ser expuesto y/o publicado.

3.8. Estrategia de Análisis de Datos.

Los datos una vez colectados a través de la entrevista, observación y análisis de la conversación. Se transcribieron fielmente como fueron captados en las jornadas de campo, las observaciones fueron organizadas en los diarios de campo. Luego se procedió a organizar por categorías o temas centrales o representativos de toda la

información colectada, posterior a ello se realizó la triangulación de la información y organización en la matriz de resultados informada por una perspectiva sociohistórica y por la teoría de la actividad (adaptada de Fernández-Cárdenas, 2004 y 2009); aquí se buscó información de diferentes actores enfocados en la parte sociohistórica y sociocultural determinados en su mayoría por la línea de investigación para que se fortaleciera y se diera una argumentación más precisa, confiable de hallazgos. Todo esto se realizó de una forma responsable, sistemática, continua y se terminó con unas conclusiones y presentación del informe y de ésta forma se ayudó a comprender ésta determinada situación y poder hacer unas acciones que contribuyeron al mejoramiento del buen uso de la tecnología digital y mejora de la convivencia escolar.

3.9. Cierre.

El argumento central de éste capítulo fue encontrar la metodología de investigación para poder llegar a resolver la pregunta de investigación planteada. Para poder definir de la metodología se tuvo que estudiar e interpretar las diferentes formas de llevar un estudio investigativo, además se analizó detenidamente qué metodología era la más adecuada para resolver dicha pregunta investigativa y fue así como se decidió por un paradigma cualitativo, una investigación etnográfica y con los instrumentos de observación, entrevista y análisis de la conversación.

En el siguiente capítulo se trabaja más específicamente las consideraciones tratadas en el capítulo estudiado.

Capítulo 4. Análisis de resultados

4.1. Introducción

En este capítulo del trabajo investigativo se estudió el análisis de los hallazgos a partir de la matriz de resultados informada por una perspectiva sociohistórica y por la teoría de la actividad (adaptada de Fernández-Cárdenas, 2004 y 2009), donde se realizó la descripción narrativa y reflexión de cada una de las categorías para construir un argumento a raíz del análisis de resultados o hallazgos encontrados, y así poder llegar a una respuesta a la pregunta de investigación que se trabajó.

El tema de este capítulo se desarrolló de una forma descriptiva, explicativa y argumentativa donde se tuvo presente la información obtenida a través de los diferentes instrumentos de recolección de datos, la matriz de resultados y descripción conceptual del dominio analítico al que pertenece la categoría. Los momentos que componen el capítulo son las siguientes:

Se parte con la síntesis de la pregunta investigativa y del planteamiento del problema. Luego se realiza un listado de los datos recolectados en el trabajo de campo y la descripción de cómo se obtuvo cada tipo de dato. Posterior a esto se realiza la descripción narrativa de las diferentes categorías analíticas, a partir de la matriz de resultados. Además se estudia las categorías de los participantes que nacen de los dominios. Siguiendo con el desarrollo del capítulo se procede a realizar una síntesis para describir de qué manera las categorías obtenidas construyen una respuesta a la pregunta de investigación planteada.

Para finalizar, se expone la respuesta ofrecida a la pregunta y al problema de investigación, donde se destaca la forma en que se resuelve el problema utilizando la teoría estudiada y qué dice la respuesta sobre el subtema elegido, por último se realiza una síntesis del argumento central del capítulo.

4.2. Planteamiento del Problema

4.2.1. Síntesis de la pregunta de investigación y planteamiento del problema

La pregunta de investigación denominada “¿De qué manera la tecnología digital influye en la convivencia escolar en una comunidad de práctica conformada por los estudiantes de 7 y 8 grado de bachillerato del Colegio San José de Tarbes de la ciudad de Popayán-Colombia?” mantiene una estrecha relación con el subtema de la línea de investigación que se está trabajando (Definición y apropiación de valores y virtudes en una comunidad escolar mediada por tecnología digital), porque ambas toman los valores y/o desarrollo moral como un aspecto fundamental en las relaciones interpersonales de una comunidad de práctica, además se enfatizan específicamente en las comunidades escolares que están mediadas por tecnología digital, que es una característica esencial de la población sujeto de estudio. Por lo tanto se puede llegar a conocer de qué forma la tecnología digital influye en una comunidad de práctica en cuanto a la convivencia escolar.

4.3. Datos recolectados

4.3.1. Listado de datos recolectados.

Los datos recolectados fueron tomados en el colegio San José de Tarbes de la ciudad de Popayán-Colombia, desde el 3 al 21 de junio de 2014 por medio de la aplicación de los instrumentos a los estudiantes participantes.

- Entrevistas: 80 entrevistas semiestructuradas, grabadas en audio y posteriormente transcritas en Microsoft Word.
- Observación: 10 observaciones naturalistas realizadas durante el descanso (recreo) a pequeños grupos de los participantes de la investigación.
- Análisis de la conversación: 4 conversaciones: dos con el grado 7° y dos con el grado 8°.

4.3.2. Descripción de los datos.

Los datos se generaron a través de: observaciones, entrevistas, y análisis de la conversación. A continuación se realiza la descripción de cada uno de ellos y la codificación que se utilizó para su poderlos citar en el texto:

- Entrevistas: se la codifica con la letra E mayúscula y el número según la entrevista que se cite, ejemplo: (E1).
- Observación: se la codifica con la letra O mayúscula y el número según la observación que se cite, ejemplo: (O2)

- Análisis de la conversación: se la codifica con la letra C mayúsculas y el número según la conversación que se cite, ejemplo: (C3)

Entrevistas (E)

Se realizó una entrevista semiestructurada haciendo énfasis en el problema investigativo y se tiene 10 preguntas guías (Ver apéndice A). Las entrevistas son realizadas a todos los participantes (ochenta estudiantes). Las entrevistas se realizan en 4 días con un promedio de dos horas por día, se realizan en las horas de Educación Física (previo consentimiento de la coordinadora académica y estudiantes). Las entrevistas fueron grabadas (previo consentimiento de estudiantes) a través del programa Audacity teniendo una duración aproximada de 2-4 minutos por cada una. Las preguntas guías son:

- ¿Qué entiendes por tecnología digital?
- ¿Qué medios digitales utilizas en el colegio?
- ¿Utilizas tus medios electrónicos en el recreo y con qué frecuencia?
- ¿Para qué utilizas tus medios digitales?
- ¿Tú observas que en el recreo hay compañeros que utilizan medios tecnológicos y para qué los utilizan?
- ¿Qué entiendes por convivencia escolar?
- ¿Tú crees que la convivencia escolar se ve afectada por el uso de la tecnología digital, sobre todo en el descanso?
- ¿Crees que la tecnología digital te aleja de tus compañeros o amigos?

- ¿Qué aspectos positivos o negativos le miras a la tecnología digital, sobre todo enfocada hacia la convivencia de tus compañeras y en el descanso?

A cada participante antes de grabar sus respuestas se les agradece por su colaboración, se explica la forma de la entrevista y se les reafirma que su información será utilizada como resultado de un trabajo de investigación y se realizará divulgación científica; que no será multiplicada o dada a conocer a terceras personas ya que no se mencionan los nombres, toda la información se utiliza de manera anónima.

Observación (O)

La observación fue de carácter naturalista y de participación. Por tal motivo se decidió trabajar con ella ya que permite a los “investigadores adentrarse en los contextos a fin de comprender la cultura y procesos de los grupos” (Valenzuela. 2012, p.126) y además con un grado de participación pasiva donde el investigador es un espectador que observa los eventos de los ambientes escolares y a medida que observa cambia su rol de pasivo a uno más activo.

Se realizaron diez observaciones durante el descanso que tiene una duración de 20 minutos 10:00 – 10:40 am, estas se ejecutan en el patio principal, pasillo y polideportivo. Las observaciones se realizaron una por día y a diferentes grupos de los estudiantes participantes de la investigación. Simultáneamente se observa, se procede al registro de lo captado en notas de forma extensa. Para ésta recolección de datos no se tuvo presente

puntos específicos de observación, sin embargo al transcurrir las observaciones se tuvo en cuenta aspectos repetitivos y enfocados en la pregunta de investigación.

A continuación el encabezado de la una nota de observación.

- # Observación: 01
- Fecha: Junio 3 2014
- Lugar: Colegio Sana José de Tarbes – Polideportivo
- Inicio – Fin:

Análisis de la conversación (C)

Se ejecutaron cuatro conversaciones: dos con el grado 7° y dos con el grado 8°. Se realizaron en el polideportivo y pasillo (segundo piso). Para las conversaciones se tuvo presente la afinidad con los grupos y disponibilidad de los participantes. Para ello se llevó un proceso de acercamiento durante el recreo, esto permitió nivel de confianza y fluidez en el diálogo, se procedió a realizar la conversación de forma espontánea y con temas abiertos y de interés para los estudiantes. Las conversaciones duraron aproximadamente 10 minutos (con una excepción, que dura más tiempo que el recreo) y fueron realizadas durante el descanso. Inmediatamente se terminaba la conversación se procedía a registrar las ideas centrales dialogadas, frases de los estudiantes, preguntas y respuestas.

La conversación fue importante para poder llegar a responder la pregunta de investigación, ya que se intentó comprender el actuar de ésta comunidad de práctica en cuanto a su convivencia escolar y el uso de la tecnología digital. Por ello fue importante registrar sus acciones, comportamientos, palabras, argumentos en su rol como

estudiantes y en su propio ambiente y de esta forma se pudo tener luces que permitieron llegar a una respuesta argumentada desde la vivencia misma de los participantes.

4.4. Descripción analítica de las categorías

Para la construcción de cada categoría se procedió a organizar los datos obtenidos en los instrumentos de recolección como entrevistas, observaciones y análisis de conversación; de ésta forma se realizó la transcripción de toda la información y se la consignó en un documento de Microsoft Word. Una vez se tuvo organizada la información se procedió a estudiar cada dominio desde su conceptualización para luego buscar en toda la información segmentos de transcripción, segmentos de notas de campo y fotografías que atestigüen del dominio a trabajar resaltando con un color característico determinado dominio. Se encontraron varios segmentos de transcripción y/o notas de campo de cada dominio. Para poder realizar la matriz de resultados informada por una perspectiva sociohistórica y por la teoría de la actividad (adaptada de Fernández-Cárdenas, 2004 y 2009) se destacó las que más dieran fe de cada categoría.

4.4.1. Identidad de los participantes como miembros de la comunidad

Al hablar de identidad es necesario tener presente la perspectiva sociohistórica o sociocultural de acuerdo a Vygotsky (1978) donde hace referencia a que el ser humano se desarrolla a través de la interacción con el otro en una determinada sociedad regida por una historia y cultura que la hacen única y que permite que los individuos que hacen parte de ésta se identifiquen. Además Wenger (2002) habla de las comunidades de práctica; mencionando que es un grupo de personas que comparten intereses, problemas,

ideas, objetivos sobre un tema determinado y en esa interacción y convivencia mejoran sus relaciones y hacen que el individuo tome unas características que le permiten identificarse en esa comunidad garantizando la participación en ese determinado contexto. Como es el caso de los participantes de ésta investigación donde “se observa que los estudiantes comparten un gusto por los videojuegos donde cuatro de ellos están jugando el mismo videojuego-musical” (O3). Otro ejemplo que se puede resaltar de identidad es cuando los participantes tratan temas de interés general cómo; “la vestimenta que le gustaría ponerse en una fiesta, coinciden en que los colores blanco y negro son los más elegantes” (O5). Por ello hay que resaltar a Garber (2004) donde menciona que una comunidad *es más que una red* y no se trata solamente de relaciones entre sus miembros sino de la búsqueda de un objetivo común, que genera una identidad; cabe nombrar las palabras de un estudiante que dice “Me gusta mucho el recreo porque podemos hablar de las cosas que a nosotros nos interesa” (C1). Se puede interpretar que los estudiantes demuestran interés por aspectos que les generan satisfacción en sus necesidades de relaciones sociales, ocio y belleza; uno de ellos es la utilización de la tecnología digital como medio para jugar y comunicarse como lo han hecho saber a través de las entrevistas el 100% de los participantes, otro es la belleza. Además se puede identificar que el recreo es un espacio para dialogar sobre temas de interés general; todo esto conlleva a que los estudiantes tengan una identidad en cuanto a la comunidad de práctica a la cual pertenecen.

4.4.2. Sentido de pertenencia a la comunidad

El sentido de pertenencia según Wenger (2002) es cuando los participantes crean una relación de responsabilidad mutua, que le permite dedicarle toda la energía a la realización de su labor. Por tanto se esfuerzan para que la comunidad se mantenga y mejore a través del velar por unos intereses comunes. Este dominio se puede ejemplificarse cuando uno de los estudiantes dice: “Nosotros vamos a vender chocolates para poder ir al paseo de fin de año y gozarnos ese paseo” (C3). Además el sentido de pertenencia implica responsabilidad con las actividades propias de la comunidad de práctica como lo reafirma Poole (2002) donde menciona que la existencia de actividades y eventos comunes ayuda a generar un sentido de pertenencia y una historia común que permite aglutinar a los miembros de la comunidad, por ejemplo uno de los estudiantes dice “mañana yo y Juliana realizamos los dibujos, voz los pintas y Diana los presenta al profe, así todos participamos” (C3). También hay que rescatar que la pertenencia a una comunidad implica convivir y compartir con los miembros de ésta como lo da a entender un estudiante en una entrevista “en algunos momentos en que uno comete el error de estar conviviendo más con el celular o hablando o viendo cosas que estar con los tiempos viviéndolos en persona, es algo que uno se arrepiente, es mejor compartir con los que están a lado de uno”. (E3) Todo lo anterior lleva a interpretar que los participantes comprenden la importancia de compartir con sus compañeros, reconociendo un 40 % de los estudiantes participantes en las entrevistas que a veces conviven más con el celular que con sus propios compañeros. Además demuestran tener intereses comunes que los movilizan a realizar responsablemente ciertas actividades y de ésta forma están reforzando su sentido de pertenencia con la comunidad.

4.4.3 Metas explícitas e implícitas definidas por los participantes

Según Wenger (2002) la comunidad de práctica establece sus metas explícitas según sea el perfil de la comunidad o visión de la misma y las metas implícitas se generan a partir de la realidad cotidiana de los participantes, atendiendo a sus recursos y limitaciones.

Al hablar de las metas explícitas de la comunidad de práctica se puede resaltar unos fragmentos de la segunda conversación tenida con los participantes de la investigación, por ejemplo: “compañeritas debemos hacer cosas chéveres en el recreo, mañana podemos traer un juego de mesa y así” (C2). Además demuestran particularmente actividades que quieren realizar “Yo quiero hacer cosas más enérgicas bailemos o juguemos Microfútbol” (C2). Wenger (2002) destaca también las metas implícitas que se generan teniendo presente las limitaciones y recursos, un ejemplo de éste dominio es lo captado en un conversación donde un estudiante resalta “pero cuando nos toque estudiar nos ayudan las que son pepas porque el álgebra está redura” (C2)

De esta categoría se puede determinar que los estudiantes plantean sus propias metas cómo grupo a partir de sus necesidades, gustos y capacidades de los compañeros de la comunidad de práctica; quizá no son a largo plazo pero son metas que les ayudará a cumplir sus deberes y a satisfacer sus necesidades propias de su edad.

4.4.4 Artefactos mediadores disponibles en el sistema situado de actividad

Antes de especificar la conceptualización de los artefactos mediadores es necesario tener presente que la teoría sociohistórica/sociocultural manifiesta que el aprendizaje es

un proceso donde la creación de conocimiento se produce como resultado de la interacción de los sujetos con el contexto Vygotsky (1978) y de igual forma los intercambios sociales entre los miembros de una comunidad de práctica están mediados por artefactos culturales que sirven de unión entre lo personal, lo individual, lo social y colectivo. Por ello la importancia de las TIC como artefactos socioculturales y sociohistóricos de la sociedad del conocimiento en una comunidad de práctica escolar donde sus integrantes reconocen la importancia de éstos artefactos “Es una tecnología más avanzada, que nos ayuda a muchas cosas, ya no es tan mecánico, sino más técnico. Es una tecnología que ha avanzado a través de la historia” (E1), otro ejemplo de ésta categoría que se está trabajando es “Por tecnología digital entiendo los medios que se están utilizando en este momento para el bien común, la tecnología digital son aparatos electrónicos que nos permiten la interacción con el medio” (E2).

Según Cole (1996) un artefacto es un objeto material o conceptual, construido histórico y culturalmente como herramienta de mediación de la actividad humana, cada artefacto tiene inserto una función social específica. Además Cole (1996) da a conocer que los artefactos son los constituyentes fundamentales de la cultura. Por tanto los artefactos son ideales y materiales, coordinan a los seres humanos con el mundo y entre si de una manera que combina las propiedades de las herramientas y de los símbolos. Por tanto estos artefactos pueden incidir en el comportamiento de las personas en especial de los adolescentes como lo hace saber un estudiante que al preguntarle ¿Qué aspectos positivos o negativos miras de la tecnología digital de ahora? responde: “Positivos que nos ayudan mucho con el estudio, con los trabajos. Malos porque a veces

afectan la convivencia entre compañeras, entre familias, ya han absorbido mucho nuestro tiempo y es bueno por unas cosas, para ayudarnos. Y malo porque ya se toma mucho de nuestro tiempo” (E1).

De lo anterior y con la verificación en las entrevistas se puede determinar que el 100% de los estudiantes comprenden que la tecnología digital avanza a través de la historia y que esta herramienta sociocultural ayuda a muchas actividades propias de ellos como el estudio, la interacción con personas a la distancia. Pero también 55% de los estudiantes participantes a través de la entrevistas reconocen que muchas veces la tecnología digital (computadores, celulares, tabletas) absorben el tiempo, disminuyendo la convivencia con compañeros y familiares que se encuentran cercanos a ellos.

4.4.5 Reglas de participación y acceso a la práctica y sus herramientas

Según Lacasa (2002) la participación está regida por reglas que permiten la distribución de tareas y papeles sociales entre los miembros de una comunidad, así mismo estas reglas permiten el intercambio y distribución de herramientas, según la función social que desempeñe cada miembro de la comunidad. Las reglas de la comunidad de práctica con la cual se trabaja provienen de las pactadas como grupo y de las impuestas por el plantel educativo, como lo dan a conocer los estudiantes a en conversaciones y durante una observación realizada: “vean las que están aquí no deben decir groserías porque somos las niñas diez lindas, inteligentes y respetuosas... he dicho” (C3); “Para los trabajos debemos trabajar todos porque yo no puedo hacerlo todo” (C1) y “debemos traer la falda hasta la rodilla porque mañana revisa la

coordinación (O3). Por lo tanto las reglas de participación son las que permiten un trabajo ordenado y beneficioso para la comunidad y la utilización de las herramientas según los requerimientos de la comunidad.

De lo anterior se puede deducir que los participantes son propositivos al momento de plantear reglas que implican a todos los miembros del grupo y que de alguna forma beneficia la participación de todos y una mejor convivencia. Además reconocen que hay reglas superiores que hay que cumplir.

4.4.6 Valores e intereses de la comunidad de práctica / comunidad escolar / comunidad académica

Se puede decir entonces que los intereses de una comunidad de práctica son: personas que comparten diferentes intereses, variedad de problemas, o una pasión sobre un tema determinado, y quienes profundizan su conocimiento y experiencia en un área determinada a través de una interacción continua que fortalece sus relaciones Wenger (2002).

Al hablar de comunidad escolar se hace referencia al conjunto de personas que influyen y son afectadas por el mismo entorno educativo como los estudiantes, profesores, directivos y padres de familia.

La comunidad académica está organizada alrededor de una misión común, una misión que tiene que caracterizarse por la investigación en las disciplinas científicas, las artes, las humanidades, las profesiones. Pero la investigación debe ser una de muy alto nivel basada en rigurosos procesos y sobre temas relevantes y de importancia social.

En la investigación se trabajó con una comunidad de práctica que se desarrolla en una institución educativa. Frente a esto los participantes demuestran intereses comunes que les permite identificarse y moverse en una dirección, por ejemplo “se observa que los participantes comparten un interés sobre las TIC, ya que se comparten los celulares, al parecer algunos de ellos muestran el manejo de estos medios digitales” (O5) también demuestran “que les gusta la música, el baile. Reproducen música sobre todo en inglés y algunos bailan” (O5). Además de unos intereses comunes los miembros de ésta comunidad de práctica demuestran valores, cómo se puede observar cuando “Un participante se ve triste y todos los demás miembros lo abrazan” (O7).

Frente a lo anterior y las observaciones realizadas se puede deducir que un gran porcentaje de los participantes tienen unos intereses comunes cómo las TIC, la música, baile, que permite de algún modo tener afinidad entre todos los miembros del grupo. Además los participantes demuestran su solidaridad a quien necesita de su ayuda. De igual forma cabe resaltar que el 100% de los participantes tienen como mínimo un elemento de tecnología digital como lo confirmaron en las entrevistas realizadas y como se pudo constatar en las observaciones realizadas.

4.4.7 Roles formales e informales disponibles en las trayectorias de participación

Para que una comunidad de práctica se desarrolle organizadamente es necesario que sus participantes tengan funciones determinadas. Wenger (2002) menciona la importancia de que toda comunidad de práctica debe definir roles a sus participantes,

esto determina las funciones que han de cumplir y diferencia las acciones que se desempeñan, así unos dirigen, otros organizan, otros ejecutan órdenes, pero todos en función de una misma práctica o con una mirada en un mismo objetivo. Los integrantes de la comunidad de práctica que se está estudiando demuestran tener unos roles según la circunstancias de trabajo que se les presente por ejemplo “un participante del grupo es el que más habla (el único de pie) al parecer están preparando una fiesta a un compañero” (O8) otro ejemplo a ésta categoría se puede visualizar cuando “los participantes están con dos portátiles y los otros transcriben lo que sus compañeros dicen. Hablan sobre los sistemas del cuerpo humano” (O8).

Además Wenger (2002) y sus colaboradores proponen algunos roles o niveles de participación: Coordinador, núcleo, miembros activos, miembros periféricos y participantes externos. Éste aspecto se puede corroborar en los estudiantes cuando al preguntar si tienen un líder: un estudiante dice “pues la peke es la más inteligente y siempre nos saca de dudad del cole, esta otra organiza las piyamadas... risas” (C4). Al parecer los participantes tienen roles según las capacidades de cada uno. Quizá no son roles formales, pero cuando se presenta una necesidad cada uno realiza según sus cualidades.

4.4.8 ¿Qué características tiene el sistema de actividad? ¿Cómo se creó inicialmente?

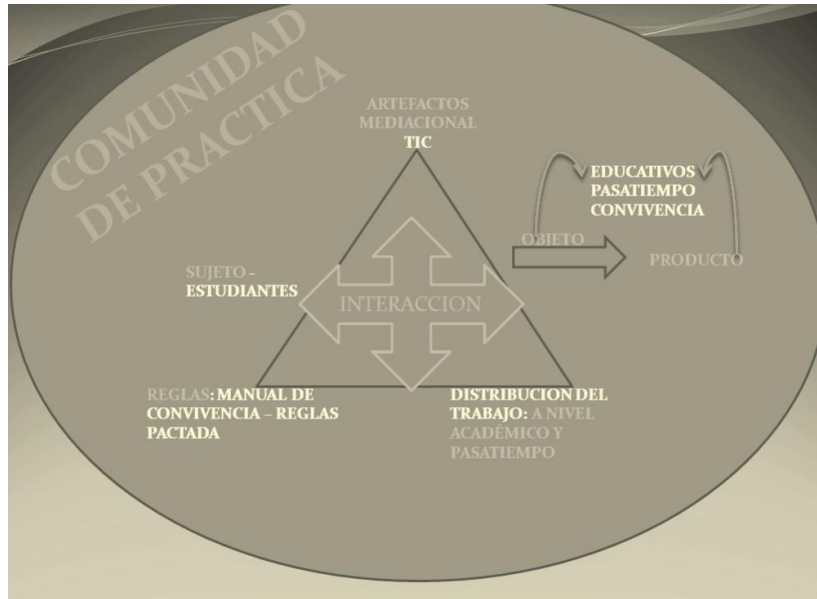
Los sistemas de actividad son las acciones realizadas en las organizaciones sociales, que determinan ciertas relaciones entre individuos, situados históricamente en entornos culturales.

De acuerdo a Engeström (1990, citado en Fernández-Cárdenas, 2009b), explica que las acciones humanas no se dan en el aislamiento sino dentro de un contexto social y cultural. Además propone el triángulo del sistema de actividad; la gráfica trata de explicar que las prácticas cotidianas formales e informales involucran sujetos dentro de un contexto con el fin de lograr un propósito.

Estas relaciones se ven influenciadas o mediadas tanto por instrumentos como el lenguaje, la tecnología, los contenidos, las formas de comunicarse lo cual recae en una forma de establecer roles de participación y responsabilidad determinados por la forma de desarrollar las actividades y los valores involucrados en cuanto a intereses, pensamientos o sentimientos del por qué pertenecer o participar en esa práctica. Es así que, el aprendizaje se da en una red de metas, motivos, recursos que varían de acuerdo a los participantes comprometidos en la actividad, provocando interacciones, acuerdos y desacuerdos, así como, relaciones de poder (Fernández, 2009b), frente a esto se puede resaltar lo mencionado por unos estudiantes “Debemos ponernos de acuerdo que vamos hacer para el trabajo final de inglés, yo puedo hacer las diapositivas, pero la entrevista que la haga charco y voz trae tu cámara de video, debemos lucirnos” (C3), otro ejemplo es cuando un estudiante pregunta al profesor “pro, tienes esta aplicación en el celular donde uno dibuja la operación en la pantalla y de una el resultado, es buenísima para las tareas que deja el profe X”(C4)

A continuación la propuesta de una gráfica de sistema de actividad de una comunidad de práctica que se desarrolla en una institución educativa.

Figura 1. Sistema de actividad de la comunidad de práctica que se está estudiando.



En la gráfica se puede apreciar que la comunidad de práctica cobija y a la vez hace parte del sistema de actividad. Donde los artefactos mediadores son las TIC que permiten al sujeto, en nuestro caso estudiantes conseguir unos productos académicos, de pasatiempo y de convivencia, teniendo presente las reglas para nuestro caso manual de convivencia y reglas pactadas por los participantes, todo esto en continua interacción para poder conseguir los objetivos de la comunidad de práctica.

4.4.9 ¿Cuáles son los atributos (*'affordances'* de acuerdo a Gibson) del sistema de actividad?

Según Gibson (1979) los *affordances* implican el complemento del sujeto y el ambiente. Por lo tanto son lo que este ofrece al sujeto, lo que este ambiente provee o facilita ya sea para bien o para mal. Entonces un *affordances* no puede ser medido como

se mide en la física, no es ni una característica objetiva ni una característica subjetiva; o es ambos si se prefiere. Un *affordances* corta a través de la dicotomía de subjetivo-objetivo y ayuda a entender su falta de adecuación. Es igualmente un hecho ambiental y un hecho comportamental. Es físico y psíquico, o ninguno de los dos, señala en ambas direcciones, al ambiente y al observador. Los *affordances* son características tomadas con referencia al observador. No son ni físicos ni tampoco relativos a los fenómenos. En su interpretación de la teoría de “*affordances*” propuesta por Gibson (1954, citado en Greeno, 1994) la asume como las posibilidades de uso que puede tener un artefacto o una actividad en un entorno específico, esto implica la interacción entre objeto, sujeto y entorno, para la optimización de una herramienta cultural según sus circunstancias contextuales.

Ejemplos de éste dominio son los observados en el interactuar de los estudiantes con el ambiente, compañeros y las herramientas culturales que poseen; “los estudiantes con sus celulares sacan fotos a un libro, se alcanza a observar que es el sistema nervioso del ser humano. Luego todos miran sus celulares. Al parecer se ponen a estudiar” (E6). Además cuando se trabaja la relación de sujeto, objeto y entorno se puede dar fe de éste aspecto cuando a un estudiante se le realiza una entrevista y a la pregunta: ¿Qué aspectos positivos o negativos le miras a la tecnología digital, sobre todo enfocada hacia la convivencia de tus compañeros y en el descanso? Responde “Bueno, enfocado en la convivencia, pues uno se puede comunicar más fácil de una manera más rápida, nosotros lo utilizamos también para mandar fotos, talleres, tareas o cosas que uno pueda hacer. Y así poder estar más enterado de lo que le puede pasar a una amiga, uno puede hacer

cosas inmediatas, supongamos que uno está en otro lado del colegio y se necesita comunicar rápido pues uno manda un mensaje por Wasap, algo así” (E2). Además al tratar de cómo el objeto puede modificar de algún modo el comportamiento del sujeto se puede resaltar cuando a un estudiante se le pregunta ¿Qué te aporta la tecnología digital para las relaciones interpersonales, crees que te aporta en algo bueno o malo? A lo cual éste responde: “En el aspecto bueno porque uno puede comunicarse todo el tiempo con los demás y no hay necesidad de estar con esas personas sino que puedes comunicarte con las demás si están en distintos lugares. Pero pues dándole un buen uso para que también las personas que están ahí tampoco se sientan como rechazadas” (E4).

De lo anterior se puede interpretar que los estudiantes que se encuentran en un entorno educativo y de convivencia durante el descanso, aprovechan la tecnología digital como una herramienta sociocultural para poder estudiar un determinado tema. Además el 100% de los participantes reconocen que las TIC son herramientas indispensables para poder comunicarse con personas que están lejos de ellos. Pero también el 55% reflexionan que se deben utilizar con moderación para que las personas que se encuentren presentes no se sientan rechazadas

Por último se puede decir que por *affordances* se entiende las oportunidades de uso y disposición, de actividades o de un objeto, una idea o una estructura, que son susceptibles de interactuar con una persona (Greeno (1994).

4.4.10 ¿Cuáles son las restricciones (*'constraints'* de acuerdo a Gibson) del sistema de actividad?

Según Greeno (1994) las restricciones de un sistema de actividad, constituyen las situaciones que pueden generar limitaciones en la interacción de los sujetos, son circunstancias del entorno que restringen el normal desarrollo de las actividades. En el mismo sentido de *affordances*. *Constraints* son las limitaciones o restricciones de un objeto o estructura. Estos límites se presentan con claridad en la funcionalidad y uso que el hombre da a tales objetos. Sucede de la misma manera en el sistema situado de actividad, pues los límites hacen parte de la misma estructura.

En un sistema de actividad es importante la convivencia y el interactuar entre sus integrantes, para que de ésta forma se pueda llegar a cumplir objetivos fijados por la comunidad de práctica, pero a veces las mismas herramientas socioculturales-sociohistóricas influyen en éste aspecto, por ejemplo en el trabajo de campo se observa que “Los estudiantes están cada uno con un medio tecnológico: dos de ellos con Tablet, uno con un portátil y los tres más con celulares. Al pasar cerca del grupo se mira que la mayoría está mirando fotos de facebook y otros escuchan música. Pasaron 6 minutos sin comunicarse con el compañero presente” (O8). Otro ejemplo similar es lo sucedido en una conversación donde un estudiante dice: “No chicas si van a estar engomadas con sus galax de última generación yo me voy... juguemos algo que donde nos podamos reír y joder” (C4). En ocasiones el normal desarrollo de las actividades se ve alterado cuando los artefactos que se utilizan fallan de algún modo cómo se puede constatar en una conversación cuando una estudiante pregunta “¿Profe ¿por qué el internet de este

colegio es malo? A veces estamos consultando tareas y se queda pegado que pereza?”

(C4)

El sistema de actividad permite la interacción entre los participantes. Lo que se puede interpretar que en ocasiones el abuso de la tecnología digital restringe la convivencia con los compañeros que están presentes. Por otro lado la deficiente conexión a internet dificulta de alguna forma la utilización de alguna tecnología digital para uso educativo.

4.4.11 Introducción y transformación de conceptos disciplinares - ¿cómo se negocian y transforman?

Según Wenger (2002) la comunidad de práctica es también una comunidad de aprendizaje, allí se negocian los sentidos, la participación en actividades, conversaciones y reflexiones, que permiten la resignificación de los conceptos. Como lo hacen los estudiantes de la comunidad de práctica que se está trabajando, a continuación se presenta fragmentos de conversaciones que permiten ejemplificar el dominio que se está estudiando.

(Conversación 2):

Estudiante A. “Yo creo que google es un profe chévere que si le preguntamos responde y no deja tareas (risas)”

Estudiante B: “pero nada como los profes porque ellos si nos dicen las cosas que necesitamos para el momento...”.

Estudiante A: “Aaaa Bueno así pues sí”.

(Conversación2):

Estudiante A: “para mí el matoneo es hacerle daño a los demás estudiantes”.

Estudiante B: “sí, es burlarse y a la vez hacerle bromas pesadas como la que le hicieron a la niña nueva hace dos años ¿te acuerdas?”

Estudiante A: “si yo eche risa pero después me daba pena pobrecita”.

Se puede observar que a través de la conversación entre los participantes de una comunidad de práctica se discuten sobre conceptos de cosas que son de interés común ya sea a nivel de tecnología o de convivencia. Por lo tanto cada uno presenta su conceptualización de algún término en discusión.

4.4.12 Introducción y transformación de ideología pedagógica - ¿cómo se negocia y transforma?

Wenger (2002) al referirse sobre el aprendizaje, significado e identidad, manifiesta que las personas productivas en una organización lo son porque ejecutan diligentemente sus procesos, la clave del éxito está en cada vez ser más eficaces, luego es pertinente que en una comunidad de práctica educativa se transforme la ideología pedagógica en la búsqueda del mejoramiento del sistema educativo.

Se reconoce entonces que algo fundamental en una comunidad de práctica es el aprendizaje y por ello es importante reflexionar sobre la ideología pedagógica, como lo

hacen de algún modo los estudiantes en sus conversaciones que a continuación se presenta.

(Conversación 4)

Estudiante C. “¿Cómo les pareció la nueva profe de inglés?”

Estudiante D. “pues parece mejor que la otra porque con la profe X solamente mirábamos películas”.

Estudiante E. “ahora si nos va a tocar estudiar yo que pensaba seguir relajado hasta finalizar el año”.

(Conversación 4)

“Profe a usted le dio duro el álgebra? Porque a nosotros nos ha tocado duro. Ahora ese poco de letras y números y que x de x hay nooo”.

Profesor: un poco.

Estudiante F: “estos celulares no tendrán una aplicación o programa para resolver y ya?”

Estudiante G: “estudie mona, estudie”.

Estudiante F: “va tocar porque yo no quiero perder esta materia y más que yo quiero ser ingeniera”.

De lo anterior se puede interpretar que los estudiantes manifiestan cómo es la enseñanza de cada docente de inglés, además critican la enseñanza donde se utilizó como recurso didáctico el video educativo. Por otro lado buscan superar una dificultad

de aprendizaje a través de las TIC, pero también se reconoce que lo importante es estudiar para poder llegar a ser profesional.

4.4.2 Categorías de los participantes

Las categorías que se presentan a continuación surgen a partir de la interpretación que se hace de los estudiantes y estudio de cada categoría.

1. La identidad como medio para una mejor interacción.
2. La identidad de los adolescentes en una comunidad de práctica.
3. La pertenencia como fuente movilizadora del accionar de los participantes.
4. La pertenencia generadora de responsabilidad
5. Las metas guiadoras del accionar de una comunidad de práctica.
6. Las metas fuentes de trabajo en comunidad
7. Las TIC como fuentes de interacción con el medio.
8. Las TIC y convivencia
9. Las reglas fuentes de orden en una comunidad de práctica.
10. Las reglas como un deber o compromiso
11. Los valores como eje central de una comunidad de práctica.
12. Los adolescentes y su afinidad por las TIC
13. Roles versus capacidades.
14. El accionar de los miembros de una comunidad de práctica
15. El artefacto como mediador del sujeto y objeto.

16. Las TIC como mediadores de la convivencia entre los sujetos de un sistema de actividad.
17. Las TIC y la convivencia escolar.
18. Las TIC cómo medios de comunicación y de separación al mismo tiempo
19. La conversación; un medio de reflexión conceptual.
20. Comunidades de práctica y transformación de conceptos disciplinares.
21. Ideología pedagógica en los adolescentes.
22. Ideología pedagógica en la sociedad de la información

4.5. Construcción de una respuesta

Las categorías obtenidas son de gran ayuda en la construcción de una respuesta a la pregunta de investigación planteada ya que han permitido el reconocimiento de los participantes como miembros de una comunidad de práctica, por ejemplo sus reglas, sus intereses, sus valores, sus pensamientos frente a diferentes conceptos y situaciones propias de su rol cómo estudiantes. Además permiten éstas categorías tener un conocimiento más amplio de la comunidad de práctica que se está estudiando por ejemplo: conocer cómo se desarrolla el sistema de actividad, los roles de los miembros de la comunidad de práctica, la forma de utilización de los artefactos mediadores, haciendo énfasis en la tecnología digital. Y sobre todo conocer a través de sus comentarios, comportamientos e interpretaciones realizadas que implicaciones tiene la utilización de la tecnología digital en cuanto a sus relaciones interpersonales o convivencia escolar durante el recreo.

4.6. Respuesta ofrecida a la pregunta y al problema de investigación

Recordando la pregunta de investigación “¿De qué manera la tecnología digital influye en la convivencia escolar en una comunidad de práctica conformada por los estudiantes de 7 y 8 grado de bachillerato del Colegio San José de Tarbes de la ciudad de Popayán-Colombia?. Se puede decir que la respuesta es de carácter positiva ya que de alguna forma si contesta la pregunta de investigación y ayuda a entender mejor el problema investigativo.

Realmente se observa que los datos obtenidos a través de la aplicación de entrevistas, observaciones y análisis de conversación son suficientes para poder llegar a un análisis profundo del interrogante planteado.

Ha permitido llegar a unas interpretaciones que muestran que el 100% de los participantes posee como mínimo un elemento de tecnología digital y de igual forma el mismo porcentaje reconocen que sirven para poder comunicarse con personas que se encuentran lejos de ellas, para adelantar trabajos académicos. Pero también el 40% de los estudiantes mencionan que muchas veces pasan más tiempo con su celular que con sus propios compañeros, siguiendo con ésta misma idea el 55% de los estudiantes participantes a través de la entrevistas reconocen que muchas veces la tecnología digital (computadores, celulares, tabletas) absorben el tiempo, disminuyendo la convivencia con compañeros y familiares que se encuentran cercanos a ellos y coinciden que se deben utilizar con moderación para que las personas que se encuentren presentes no se sientan rechazadas.

También se puede decir que la comunidad de práctica conformada por los estudiantes que se encuentran en un entorno educativo y de convivencia durante el descanso, aprovechan la tecnología digital como una herramienta sociocultural para poder estudiar un determinado tema, para jugar, para comunicarse con personas lejanas. Además demuestran tener características de una comunidad de, práctica, ya que buscan objetivos comunes, comparten gustos, discuten de temas de interés común, comparten principios morales y/o reglas de convivencia, trabajan algunas veces de forma colaborativa y resaltan las capacidades de cada una asignándoles muchas veces una tarea determinada.

Entonces se puede decir que la comunidad de práctica constituida por los estudiantes de 7° y 8° que comparten durante el descanso puede mejorar su convivencia escolar en alguna medida si se le da un mejor uso a la tecnología digital, ya que muchas veces se concentra el tiempo en el uso de éstos dispositivos electrónicos y menos en compartir con los compañeros que se encuentran en un mismo espacio.

4.6.2. ¿De qué manera se resuelve el problema utilizando la teoría revisada?

La teoría revisada tiene un enfoque sociocultural y sociohistórico donde se enfatiza en la comprensión de las comunidades de práctica y sus diferentes procesos que acontecen en ella. Esto permite que sea una información valiosa y encaminada a resolver la respuesta de investigación planteada, ya que la investigación se centra en una comunidad de práctica conformada por estudiantes de 7° y 8° que comparten en el recreo diferentes aspectos propios de su rol como estudiantes y de su desarrollo psicofísico.

La teoría realmente ayuda a comprender la el comportamiento y actuar de los estudiantes en cuanto a su identidad, pertenencia, a la forma de uso de los artefactos mediadores, los roles que adquieren en su comunidad, los valores y principios morales que los caracteriza, el sistema de actividad que practica y en fin todo el actuar enfatizado en la convivencia de los participantes en su comunidad de práctica mediada por tecnología digital.

La respuesta permite conocer el actuar de los miembros de la comunidad de práctica estudiada junto con sus valores y virtudes que les permiten tener un comportamiento de acuerdo a su ambiente en el que se desarrollan y la utilización de las herramientas socioculturales que para esta sociedad de la información en la cual se vive es la tecnología digital. La respuesta entonces es acorde al subtema elegido ya que tratan temas similares cómo son: comunidades de práctica, tecnología digital, principios morales. Y en fin el comportamiento en cuanto a la convivencia escolar de los participantes miembros de una comunidad de práctica mediada por tecnología digital.

4.7. Cierre

Síntesis del argumento central de este capítulo

El capítulo se desarrolló teniendo como objetivo central el análisis de los resultados a partir de los datos recolectados en el trabajo de campo a través de las entrevistas, observaciones y conversaciones. Estos datos fueron organizados en la matriz de resultados informada por una perspectiva sociohistórica y por la teoría de la actividad (adaptada de Fernández-Cárdenas, 2004 y 2009), luego se hace la descripción narrativa

de las diferentes categorías analíticas de acuerdo a la matriz antes mencionada y se propone categorías que nacen emergentes de los dominios estudiados y que pueden ayudar a dar respuesta a la pregunta de investigación.

Lo anterior permitió reflexionar sobre la construcción de una respuesta al problema planteado a partir de las categorías obtenidas y de la teoría revisada.

Capítulo 5. Conclusiones

La tecnología digital, un aspecto influyente en el comportamiento de los estudiantes de una comunidad de práctica frente a la convivencia escolar

5.1. Introducción

En este capítulo de la investigación se abordó la interpretación de los resultados que dan respuesta a la pregunta de investigación: de qué manera la tecnología digital influye en la convivencia escolar en una comunidad de práctica conformada por los estudiantes de 7° y 8° grado de bachillerato; relacionada con el subtema elegido de la línea de investigación: definición y apropiación de valores y virtudes en una comunidad escolar mediada por tecnología digital. Por ello se hizo la interpretación teórica de los hallazgos, a raíz de los datos encontrados y teoría trabajada desde la perspectiva sociocultural/sociohistórico en el campo educativo.

Además se efectuó la evaluación de la teoría, metodología y cómo estas contribuyeron en la respuesta a la pregunta investigativa. De igual forma se pretendió dar a conocer de qué forma esta investigación puede intervenir en las políticas educativas de la institución y/o región.

Otro aspecto que se trabajó es cómo la investigación ha trascendido en el quehacer pedagógico del investigador y qué más frutos ha dejado para mejorar el sistema educativo en pro del desarrollo de una sociedad.

El tema de este capítulo se desarrolló de una forma descriptiva, explicativa y argumentativa donde se tiene presente los hallazgos desde las categorías trabajadas, la teoría con una perspectiva sociocultural/ sociohistórica y los datos encontrados en el trabajo de campo.

El capítulo consta de los siguientes momentos: se inicia explicando cómo se respondió la pregunta de investigación teniendo presente el subtema elegido de la línea de investigación trabajada. Posterior a ello se realiza la interpretación teórica de los hallazgos donde se destaca los principales conceptos que influyen en el análisis de la investigación y además se reflexiona sobre la naturaleza del aprendizaje, del conocimiento y del participante.

Luego se realiza la evaluación de la teoría y de la metodología donde se evalúa la pertinencia y relevancia de ésta última y se plantean posibles alternativas metodológicas de investigación. Continuando con el desarrollo de éste capítulo se estudian algunas interpretaciones sobre las implicaciones de la investigación para las políticas educativas de la región.

Para terminar se dan a conocer algunas sugerencias sobre los aspectos que aún faltan por ser investigados, por ejemplo proponer otras preguntas de investigación y por último se hace el cierre del capítulo donde se plasma los aprendizajes obtenidos a raíz de la investigación trabajada.

5.2. Explicar cómo se respondió la pregunta de investigación, relacionada con un tipo de temática como problema de investigación.

5.2.1. Síntesis de los Principales hallazgos y contribuciones a la temática específica elegida.

Primero hay que reconocer que la respuesta permitió identificar de alguna forma los principios morales y virtudes que son interpretadas a partir del actuar de los participantes que conforman una comunidad de práctica. La respuesta entonces fue acorde al subtema elegido ya que tratan temas similares cómo son: comunidades de práctica, tecnología digital, principios morales. Y en fin el comportamiento en cuanto a la convivencia escolar de los participantes miembros de una comunidad de práctica mediada por tecnología digital.

Los hallazgos específicos y contribuciones a la temática pueden ser: que los estudiantes reconocen que el uso excesivo de la tecnología digital disminuye de alguna forma la convivencia con los compañeros que se encuentran cercanos y coinciden que se deben utilizar con moderación para que la personas de su alrededor no se sientan rechazadas.

Con lo anterior se puede observar que los estudiantes demuestran sus principios morales al reconocer y reflexionar el actuar que ellos tienen cuando hacen uso de su tecnología digital durante la convivencia con sus compañeros en horas de recreo.

Otro hallazgo específico es que los participantes demuestran unos principios morales y/o reglas de convivencia que son acordadas y otros estipulados, pero que de

igual forma guían su proceder y marcan unas características que identifican a la comunidad de práctica.

Los principios morales que demuestran cómo comunidad de práctica son la justicia al reconocer las capacidades y limitaciones de sus compañeros, la solidaridad cómo muestra de amor al prójimo cuando éste se encuentra en dificultades, otro principio moral que se pudo observar es el de la verdad ya que cada uno manifiesta y actúa de acuerdo a sus principios y a los que cómo comunidad han destacado. Por ejemplo que cada participante realiza las cosas a partir de sus capacidades, que demuestran el valor de la sinceridad al reconocer su actuar.

Por otro lado están las reglas de convivencia que marcan la sociedad específicamente la comunidad educativa donde el estudiante asume un comportamiento de acuerdo a los parámetros estipulados en la institución educativa. Quizá no estén de acuerdo cómo lo demuestran sus apreciaciones, por ejemplo deben portar su falda a la altura de la rodilla, aunque las estudiantes no estén de acuerdo son normativas del colegio, así mismo el no permitir objetos que alteren el uniforme establecido, otro ejemplo es la utilización de un vocabulario adecuado con sus compañeras; son ejemplos de reglas de convivencia que los estudiantes acatan para no infringir el manual de convivencia, aunque muchas veces no se esté totalmente de acuerdo.

5.3. Interpretación teórica de los hallazgos.

5.3.1. Principales conceptos que influyeron en el análisis.

La investigación se desarrolla a raíz de la perspectiva sociohistórica/sociocultural, que según Vygotsky (1978) hace referencia a que el ser humano se desarrolla a través

de la interacción con el otro en una determinada sociedad regida por una historia y cultura que la hacen única y que permite que los individuos que hacen parte de ésta se identifiquen, como es el caso de la comunidad de práctica estudiada donde sus integrantes demuestran interés por aspectos que les generan satisfacción en sus necesidades de relaciones sociales, ocio y belleza; uno de ellos es la utilización de la tecnología digital como medio para jugar y comunicarse como lo han hecho saber a través de las entrevistas el 100% de los participantes. Pero hace falta esa real interacción con el otro para que se pueda hablar de una verdadera convivencia escolar, ya que el 55% de los participantes a través de la entrevistas reconocen que muchas veces la tecnología digital (computadores, celulares, tabletas) absorben el tiempo, disminuyendo la convivencia con compañeros que se encuentran cercanos a ellos.

Otro concepto que influye en el análisis es la comunidad de práctica, ya que desde su conceptualización dada por Wenger (2002) donde menciona que la comunidad de práctica es un grupo de personas que comparten intereses, problemas, ideas, objetivos sobre un tema determinado y en esa interacción y convivencia mejoran sus relaciones. Al observar los datos recolectados se puede decir que los integrantes de la comunidad de práctica comparten intereses, problemas, ideas, objetivos.

Pero hace falta que esa convivencia sea más notoria en los descansos y quizá así éste grupo pueda conseguir diferentes objetivos comunes, por ejemplo: crear un grupo de estudio, compartir más intereses de música, trabajar en actividades académicas, resolver y apoyar a sus compañeros en problemas, reunirse para crear comunidades de

práctica de acuerdo a ideas y que persigan objetivos comunes de esparcimiento, actividades en el tiempo libre.

Hay que resaltar también a la tecnología digital como herramienta cultural que permiten mejorar el sistema educativo. Wegerif (2004) da a entender cómo el uso de las TIC en la escuela puede ayudar en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Y sí, pueden ser de gran ayuda cómo se identificó a través de las observaciones, conversaciones y entrevistas. Por ejemplo en una observación “Los estudiantes con sus celulares sacan fotos a un libro, se alcanza a observar que es el sistema nervioso del ser humano. Luego todos miran sus celulares. Al parecer se ponen a estudiar” (O6) demuestran el uso didáctico que le dan a los medios tecnológicos. Además el de lo anterior y con la verificación en las entrevistas se puede determinar que el 100% de los estudiantes comprenden que la tecnología digital avanza a través de la historia y que ésta herramienta sociocultural ayuda a muchas actividades propias de ellos como el estudio, la interacción con personas a la distancia.

Pero también el abuso de la tecnología digital puede acarrear complicaciones cómo: deterioros físicos a nivel postural, obesidad por falta de actividad física, cansancio, aumento del nivel de estrés, irritabilidad, dificultad para concentrarse y en muchas ocasiones dificultad de convivencia con las personas cercanas por la interactividad que se da con las personas que se encuentran en otro espacio (Nieto, 2012) como se pudo comprobar ya que en las entrevistas se encontró que el 55 % han realizado algunas de las complicaciones, por ejemplo: los estudiantes participantes a través de la entrevistas reconocen que muchas veces la tecnología digital (computadores, celulares,

tabletas) absorben el tiempo, disminuyendo la convivencia con compañeros y familiares que se encuentran cercanos a ellos.

5.3.2. Discusiones

Según Vygotsky (1978) y centrándose en la educación; el estudiante aprende a través de la relación con el docente, compañeros y con su entorno, a través de un trabajo colaborativo; el aprendizaje se da a través del dominio y apropiación de herramientas culturales que permiten llegar al conocimiento. Por tanto es claro que en la comunidad de práctica estudiada se desarrollan aprendizajes a través de la relación con los compañeros y utilización de la tecnología digital cómo se pudo identificar a través de las observaciones realizadas.

Pero también es cierto que falta mayor educación sobre el uso adecuado de la tecnología digital de los estudiantes, porque actualmente no hay un proyecto que esté dentro del currículo institucional donde se trabaje la tecnología digital cómo un medio para la formación integral del alumno y de ésta forma se aproveche más estas herramientas culturales en los procesos de aprendizaje.

De igual forma al hablar del conocimiento Vygotsky (1978) reconoce que las herramientas culturales son los medios por los cuales la persona se apropia del conocimiento y forma su identidad, siendo el lenguaje una de las herramientas principales que permiten la socialización de las personas y el crecimiento en comunidad.

Por tal motivo el lenguaje no debe perderse en una comunidad de práctica porque se estaría perdiendo de alguna forma diferentes conocimientos que pueden ser de gran ayuda en el desarrollo integral de los estudiantes, he aquí la importancia de la

convivencia escolar durante el recreo donde los participantes pueden compartir sus saberes. Por ejemplo se puede observar que a través de la conversación entre los participantes de una comunidad de práctica se discuten sobre conceptos de cosas que son de interés común ya sea a nivel de tecnología, educativo, gustos o de convivencia. Por lo tanto cada uno presenta su conceptualización de algún término en discusión, siempre y cuando la tecnología no absorba el 100% de su atención durante la convivencia con los compañeros.

Frente a lo anterior cabe destacar que el lenguaje, la comunicación y el razonamiento se adquieren en un determinado contexto para que luego sea interiorizado por la persona y así esta pueda actuar conscientemente frente a una determinada situación; el lenguaje permite expresar pensamientos, ideas, propuestas, plantear preguntas, comunicar. Por eso la importancia del diálogo entre las personas que hacen parte de una comunidad para transmitir, generar y compartir el conocimiento y de igual forma los principios morales que los rigen.

La naturaleza del participante es de un ser social que comparte ideas, objetivos, problemas con los demás miembros de la comunidad de práctica, que se identifica a través de los valores e intereses de su comunidad y se desarrolla en un sistema de actividad donde puede dar a conocer sus capacidades a través de sus roles que desempeña. Pero también es un ser que se aísla de los compañeros presentes por el uso excesivo de la tecnología digital en el recreo, ésta conclusión es sacada de los aportes realizados por parte de los estudiantes en la entrevista.

Ya que el 100% de los estudiantes comprenden que la tecnología digital ayuda a muchas actividades propias de ellos como el estudio, la interacción con personas a la

distancia. Pero también 55% de los estudiantes a través de la entrevistas reconocen que muchas veces la tecnología digital absorben el tiempo, disminuyendo la convivencia con compañeros y familiares que se encuentran cercanos a ellos, aislándose de ésta forma de su realidad inmediata.

Para cerrar éste apartado hay que comprender que los conocimientos se desarrollan y transmiten a través de la interacción de las personas y el medio ambiente, por ello la importancia del reconocimiento de la perspectiva sociocultural como fuente de desarrollo de una sociedad que busca mejorar a través de unos objetivos colectivos. Además hay que resaltar que el aprendizaje se da a través de nuestros semejantes y que el aprender permite identificarnos dentro de una sociedad que se desarrolla en colectivo. El ser se hace a través de la interacción con los demás, ya que así puede generar una identidad que le permita reconocerse cómo miembro de una sociedad que posee una cultura, historia, unos artefactos mediadores distintos a otras comunidades o culturas.

5.3.3. Evaluación de la teoría

La teoría desde la perspectiva sociocultural/ sociohistórica fue de gran utilidad para el desarrollo de la investigación ya que ha guiado el proceso investigativo desde la complejidad de la persona cómo un ser social que desarrolla a través del interactuar con sus semejantes. Hay que destacar que la teoría estudiada (perspectiva sociocultural/sociohistórica, apropiación y dominio, comunidad de práctica, principios morales y virtudes, mediación por tecnología digital, dialogo, herramientas culturales, artefactos mediadores, sistema de actividad) aportaron bases sólidas para poder

comprender el actuar de los participantes y de igual forma generar una respuesta a la pregunta de investigación planteada.

La teoría sociocultural y la teoría de la actividad aportaron significativamente el marco conceptual sobre el que se ha sustentado este estudio, siendo pertinente sus postulados para explicar las situaciones que se viven en el contexto, ha quedado claro que estos estudios han aportado valiosas reflexiones para la interpretación de los hechos. Al hablar de una alternativa teórica se puede trabajar el aprendizaje situado o el aprendizaje significativo que pueden beneficiar la claridad de otros aspectos intrínsecos en la práctica educativa.

5.4. Evaluación de la Metodología.

5.4.1. Evaluación de la Metodología: utilidad, pertinencia y relevancia.

El paradigma que rigió ésta investigación fue el cualitativo y la investigación fue de tipo etnográfico. Además los instrumentos de recolección de datos fueron: la observación naturalista, la entrevista y el análisis de conversación.

La metodología con que se decidió trabajar fue muy útil para poder llegar a dar respuesta a la pregunta de investigación planteada. Por diferentes razones; se enfatiza tanto la pregunta como la metodología en el estudio de una situación de una terminada población, buscando comprender el sentido y actuar de las personas frente a algo. La metodología se enfatiza en la descripción de una realidad para poder entenderla, así mismo la investigación planteada busca comprender de qué manera la tecnología digital influye en la convivencia escolar en una comunidad de práctica.

La observación naturalista, la entrevista y el análisis de la conversación fueron herramientas precisas para poder recolectar datos en este medio educativo y población estudiantil y así dar respuesta al interrogante planteado.

La metodología escogida permitió llegar a comprender de alguna forma el sentir de los participantes sobre el uso de la tecnología digital en los recreos y cómo esto pudo modificar de alguna forma su convivencia escolar, además permitió la metodología al investigador conocer a profundidad el sujeto de estudio junto con su identidad y demás características que lo hacen especial y único.

Por ejemplo las observaciones permitieron interpretar que los estudiantes miembros de una comunidad de práctica demuestran interés por aspectos comunes que les generan satisfacción en sus necesidades de relaciones sociales, ocio, estudio y belleza; cómo lo afirma Wenger (2002) donde menciona que las comunidades de práctica son grupos de personas que comparten intereses, problemas, ideas, objetivos sobre un tema determinado.

Vygotsky (1978) manifiesta que el aprendizaje es un proceso donde la creación de conocimiento se produce como resultado de la interacción de los sujetos con el contexto y de igual forma los intercambios sociales entre los miembros de una comunidad de práctica están mediados por artefactos culturales que sirven de unión entre lo personal, lo individual, lo social y colectivo, con la verificación en las entrevistas se puede determinar que el 100% de los estudiantes comprenden que la tecnología digital avanza a través de la historia y que ésta herramienta sociocultural ayuda a muchas actividades

propias de ellos como el estudio, la interacción con personas a la distancia. Pero también 55% de los estudiantes participantes a través de la entrevistas reconocen que muchas veces la tecnología digital (computadores, celulares, tabletas) absorben el tiempo, disminuyendo la convivencia con compañeros y familiares que se encuentran cercanos a ellos.

Las conversaciones permitieron conocer más a profundidad el actuar y pensar de los participantes, por ejemplo reconocer quien es la persona líder y que capacidades posee cada miembro del grupo que beneficia a la comunidad de práctica, además de escuchar sus apreciaciones frente algo de su interés cómo es la metodología de los profesores, la dificultad de algunas clases.

Se puede decir entonces que la metodología es útil porque permite buscar la respuesta a la pregunta de investigación, es pertinente porque guía el proceso investigativo de una forma ordenada sin desconocer la flexibilidad que debe tener ya que su sujeto de estudio es el ser humano que es un ser complejo que posee múltiples dimensiones que deben ser tenidas en cuenta al momento del estudio investigativo y es relevante porque es la metodología que mejor se presta para éste tipo de investigaciones.

Como se mencionó anteriormente la metodología utilizada ha sido pertinente. Pero si se tuviera que realizar nuevamente ésta investigación se debería mantener el paradigma cualitativo ya que es el que permite poder interpretar de una forma más holística los resultados encontrados, de igual forma se mantendría la investigación

etnográfica porque según (Valenzuela. 2012, p. 91) “la etnografía es una descripción e interpretación de una cultura o de un grupo social, y conlleva un proceso y un producto”.

Lo que si aumentaría es las observaciones, las conversaciones y una segunda entrevista que ayuden a respaldar aún más los resultados encontrados.

5.5. Implicaciones sobre la política y las políticas educativas de tu región

A nivel institucional la tecnología digital no se ha incorporado en el currículo del colegio por lo tanto no se ha reflexionado que beneficios trae para el proceso de enseñanza-aprendizaje, ni tampoco el uso que le dan los estudiantes, esto ha hecho que se prohíba el uso de los artefactos en clase y no se aproveche estas herramientas tecnológicas.

Por tanto a partir de la investigación se puede dar a conocer las bondades que tiene la tecnología digital en cuanto al aspecto educativo para que todos los miembros de la comunidad se preparen en éste campo y dar uso adecuado de las tecnologías digitales tanto en clase, en el recreo, en casa y de ésta forma tener una herramienta más que fortalezca los procesos de enseñanza-aprendizaje sin ir a entorpecer la convivencia escolar de los estudiantes.

El estudio debe ser expuesto a los participantes para que puedan observar las conclusiones a partir de sus aportes realizados en la recolección de datos y de ésta forma puedan reflexionar que uso le están dando a sus instrumentos digitales y si realmente el uso inapropiado de éstos artefactos está alterando la convivencia con los compañeros.

A nivel regional el estudio brinda una mirada más reflexiva sobre la convivencia que están teniendo los estudiantes adolescentes a raíz del uso de sus medios tecnológicos. Por tanto se puede adelantar cursos que permitan formar en el uso adecuada a la tecnología educativa, ya que muchas veces se enseña cómo manejarlos pero no se informa de las implicaciones que tiene el uso o abuso de éstos elementos electrónicos.

5.6. Futuras líneas de investigación

Sugerencias sobre aspectos que aún faltan ser investigados.

Los aspectos que aún faltan ser investigados son:

- Cómo la tecnología digital influye en las interrelaciones personales con personas que se encuentran alejadas por espacio y tiempo. Puede adelantarse éste estudio con los estudiantes participantes de la investigación que se está trabajando. Pero enfocados en la comunicación virtual de manera sincrónica y asincrónica.
- Verificar si el uso constante de la tecnología digital como herramientas de estudio (celulares, tabletas, PC) mejoran los resultados académicos en los estudiantes de un determinado grado. Se puede adelantar en una institución educativa donde se pretenda implementar la tecnología educativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Determinar de qué forma la ausencia de la tecnología digital portátil, es determinante en la convivencia escolar de un grupo de estudiantes, durante el recreo. Se hace una prueba donde a un grupo de estudiantes no se les permite el uso de la tecnología digital. Y de esta forma se observa y se interpreta cómo es el actuar de los integrantes en cuanto a la convivencia escolar.

Las líneas de investigación pueden ser:

- La tecnología digital y la convivencia escolar.
- La tecnología digital en las comunidades de práctica y aprendizaje.
- La sociedad del conocimiento y las herramientas socioculturales de la actualidad.
- Las comunidades de práctica y los artefactos de mediación.

5.7. Cierre: ¿Qué aprendí?

5.7.1. Síntesis del argumento central del capítulo

El desarrollo del éste capítulo está centrado en la interpretación de los resultados que responden la pregunta de investigación. El capítulo se desarrolla de un forma descriptiva, explicativa y argumentativa donde se tiene presente los hallazgos desde las categorías, la teoría a partir de su enfoque sociocultural/ sociohistórica y los datos encontrados en los diferentes instrumentos de recolección de datos.

Para llegar a las conclusiones se parte del capítulo anterior donde se interpreta la información suministrada a partir de la matriz de resultados que muestra las diferentes categorías que ordenan de alguna forma los hallazgos encontrados en el trabajo de campo y la teoría de cada dominio. Luego se procede a explicar cómo se responde la pregunta de investigación teniendo presente el subtema elegido. Posterior a ello se procede a la interpretación teórica de hallazgos donde se destacan los principales conceptos que influyen en la investigación y se reflexiona sobre el aprendizaje, el conocimiento y el participante.

Algo importante que se realiza en éste capítulo, es cómo la investigación realizada puede intervenir en las políticas educativas de la institución y de la región. Se dan a conocer algunas sugerencias sobre los aspectos que aún faltan por ser investigados, por ejemplo proponer otras preguntas de investigación y por último se hace el cierre del capítulo donde se plasma los aprendizajes obtenidos a raíz de la investigación trabajada. De esta forma se termina el capítulo que muestra qué se obtuvo de la investigación y que nuevos caminos investigativo propone.

5.7.2 Explicar con qué te quedas de esta experiencia

La investigación ha permitido reflexionar que el aprendizaje se da a través de la interacción con el otro y desde luego con la apropiación de las herramientas socioculturales cómo la tecnología digital que es cada vez más utilizada en nuestra sociedad del conocimiento.

Reconocer también que el conocimiento no se trabaja únicamente en la escuela y/o salón de clase sino en cada interacción que tiene el ser humano con su semejante y con el ambiente enriquecido por artefactos mediadores.

La investigación también ha permitido comprender que la identidad del ser humano se enriquece y se manifiesta a través de las personas con quien conviva y si con ellas forma una comunidad de práctica esa identidad será aún más relevante.

Otro aspecto importante luego de éste proceso educativo es comprender que la tecnología educativa individualmente no genera cambios a nivel educativo, económico, social, de convivencia, sino es la forma cómo la usemos la que determina esos cambios o transformaciones.

La investigación ha permitido ampliar los horizontes en cuanto al campo investigativo, educativo y sentir que desde el accionar se puede comprender diferentes realidades de nuestro alrededor y que si se las trabaja a profundidad y se recupera información que se pueda utilizar como parte de las conclusiones se puede generar cambios y trascender de forma positiva en la sociedad.

Realmente fue una experiencia muy enriquecedora que permitió comprender muchos conceptos que no se había trabajado antes, reflexionar sobre el actuar de los estudiantes frente a un fenómeno tecnológico que si se sabe canalizar puede ser de gran ayuda para mejorar la convivencia y desarrollo educativo.

Referencias

- Ávila, L. A. (2009). Construcción de comunidades virtuales para la investigación. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 6.
- Bauman, Z. (2006). Comunidad: en busca de seguridad en un mundo hostil. Siglo XXI de España Editores.
- Benhabib, S. (1992). Una revisión del debate sobre las mujeres y la teoría moral. *Isegoría*, (6), 37–63
- Buelga, Cava y Musitu (2010). Cyberbullying: victimización entre adolescentes a través del teléfono móvil y de Internet. *Psicothema*, 22(4), 784-789.
- Cabero (2003). Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Madrid, Síntesis.
- Çalışkan, S. (2006). Ethical Aesthetics/Aesthetic Ethics: The Case of Bakhtin. *Journal of Arts and Sciences*, 5, Journal of Arts and Sciences.
- Covey, S. (1990). Los 7 hábitos de la gente altamente efectiva.
- Cole, M. (1996). Psicología Cultural. Ediciones Morata. Segunda Edición
- Diccionario de la Lengua Española (2013). Real Academia Española. Madrid
- Dewey, J. (1909). Moral Principles in Education. Cambridge, MA: Houghton Mifflin Co.
- Durkheim, É (2002) La educación moral. Ediciones Morata. Madrid
- Engestrom, Y. (2001). Expansive Learning at Work: toward an activity-theoretical reconceptualisation, *Journal of Education and Work*

- Fernández-Cárdenas, J. M. (2009b). *Aprendiendo a escribir juntos: Multimodalidad, conocimiento y discurso*. Monterrey: Comité Regional Norte de Cooperación con la UNESCO / Universidad Autónoma de Nuevo León
- Fernández-Cárdenas, J. M. (2009). Las tecnologías de la información y la comunicación desde la perspectiva de la psicología de la educación. In J. Arévalo-Zamudio & G. Rodríguez-Blanco (Eds.), *Educación y Tecnología. Reflexiones y experiencias en torno a las TIC*. México, D. F.: Secretaría de Educación Pública/Dirección General de Materiales Educativos.
- Garber, D. (2004). Growing virtual communities. *International Review of Research in Open and Distance Learning*
- Gonzales, R. (2014). ¿Tienen los nativos digitales las competencias digitales necesarias para la Sociedad de la Información y el Conocimiento? ECDL Foundation / ICDL Latinoamérica
- Greeno, J. G. (1994). *Gibson's affordances*. *Psychological Review*
- Gibson, J. J. (1979). The theory of affordances. *Hilldale, USA*
- Greeno, J. . (1994). Gibson's affordances. *Psychological Review*, 101(2), 336-342.
- Habermas, J. (1989). Observaciones sobre el concepto de acción comunicativa (1982). *En Teoría de la acción comunicativa: complementos y estudios previos*. Madrid: Cátedra. Recuperado a partir de <http://padron.entretemas.com/cursos/AdelID/unidad2/habermas4.rtf>
- Ibarra, L. R. (2013). Educar, dialogar y pensar. *Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación*, 35, 167-185.

- Kant, I. (2003). *Crítica de la Razón Práctica* Immanuel Kant. Losada.
- Kohlberg, L. (1992). *Psicología del desarrollo moral*. Bilbao: Desclée de Brouber
- Koschmann, T. (1999). Toward a dialogic theory of learning: Bakhtin's contribution to understanding learning in settings of collaboration. En *Proceedings of the 1999 conference on Computer support for collaborative learning* (p. 38). Recuperado a partir de <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1150240.1150278>
- Lacasa, P. (2002). *Cultura y Desarrollo*. En P. Herranz Ibarra, & P. Sierra García. *Cultura y Desarrollo* (págs. 17-50). Madrid: UNED.
- Mabovula, N. (2010). Revisiting Jürgen Habermas's notion of communicative action and its relevance for South African school governance: can it succeed? *South African Journal of Education*, 30, 1-12.
- MacIntyre, A., & Dunne, J. (2002). Alasdair MacIntyre on education: in dialogue with Joseph Dunne. *Journal of Philosophy of Education*, 36(1), 1–19.
- Merriam, S. B. (2009). *Qualitative research. A guide to design and implementation*. San Francisco, CA, EE.UU.: Jossey Bass.
- Monjelat, N & Méndez, L. Videojuegos y Diversidad: construyendo una comunidad de práctica en el aula. *Revista de Educación a Distancia*. Número 33
- Morillo, J., Medina, J., & Rincón, E (2003). Las comunidades de práctica en un contexto de gerencia del conocimiento: Estudio de un caso. *Revista Venezolana de Gerencia*, 8, 270–284
- Nel, B. (2012). Transformation of teacher identity through a Mathematical Literacy re-skilling programme. *South African Journal of Education*, 32, 144-154.

- Nieto, J. (2004). El diálogo ¿otro imposible? *Reflexión Política*, 6, 56-66.
- Nieto, D. (2012). El Abuso de los aparatos electrónicos y sus consecuencias. *Revista expresión Digital*
- PEI (2013) Colegio San José de Tarbes. Popayán- Colombia
- Piaget, J. (1932). *El Criterio Moral en el Niño*. Barcelona. Editorial Fontanella
(traducción española: 1976)
- Piaget, J. (1977), *The Development of Thought*, Oxford, Blackwell Publishers
- Poole, M. (2002). Developing Online Communities of Practice in Preservice Teacher Education. Paper presented at the CSCL Conference, Boulder, CO
- Puig Rovira, J. . (2003). *Prácticas morales: Una aproximación a la educación moral*. Barcelona: Paidós. Recuperado a partir de
http://dialnet.unirioja.es/servlet/openurl?url_ver=Z39.88-2004&rft_val_fmt=info:ofi/fmt:kev:mtx:book&rft:isbn=8449314437
- Puig Rovira, J. M. (1995). Construcción dialógica de la personalidad moral. *Revista Iberoamericana de Educación*, (8), 103–120.
- Rueda, R. (2003). Tecnologías Informáticas: Herramientas, Metáforas Y Espacios Culturales De Investigación. *Nómadas (Col)*, 18, 128-139.
- Salmerón Castro,, A. M. (2000). Pluralidad razonable y educación moral: Nuevas perspectivas sobre viejas paradojas. *REDIE: Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 2(1), 1-18.

- Sánchez, R. (2004). La observación participante como escenario y configuración de la diversidad de significados. In M. L. Tarrés (Ed.), *Observar, escuchar y comprender sobre la tradición cualitativa en la investigación social* (pp. 97-131): FLACSO México, Colegio de México, Miguel Ángel Porrúa
- Smyth, E., Caamaño, F., & Fernández, P. (2007). Oral health knowledge, attitudes and practice in 12-year-old schoolchildren. *Medicina Oral S. L. C.I.F. B*, E614-20.
- Tappan, M. B. (1997). Language, Culture, and Moral Development: A Vygotskian Perspective. *Developmental Review*, 17(1), 78-100. doi:10.1006/drev.1996.0422
- Tonelli, D., Antunes, E., Rezende, V., & Carvalho, G. (2013). Sustainable Innovation: Eco-development Tendencies and Theory of Communicative Action Standpoint. *Journal of Technology Management & Innovation*, 8(ALTEC), 11.
- Torralba, O., Rodríguez, W., & Solano, E. (2011). Development of Voice-Based Tools for Accessibility to Computer Services. *Computación y Sistemas*, 15, 7-15.
- Tusón, A. (1995). *Anàlisi de la conversa*. Barcelona: Ariel. [Trad. al español: (1997). *Análisis de la conversación*. Barcelona: Ariel].
- Tusón, A. (2002). El análisis de la conversación: entre la estructura y el sentido. *Estudios de Sociolingüística* 3(1), p. 133-153
- Urtado, A. (2003). La educación del carácter moral. *Franciscanum*, 55, 43.
- Urruela, I., & Bolaños, I. (2012). Mediación en una Comunidad Intercultural. *Anuario de Psicología Jurídica*, 22, 119-126.

Valenzuela, J. & Flores, M. (2012). *Fundamentos de Investigación Educativa* (ebook).

Monterrey, México: Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey.

Vela, F. (2004). Un acto metodológico básico de la investigación social: la entrevista cualitativa. In M. L. Tarrés (Ed.), *Observar, escuchar y comprender. Sobre la tradición cualitativa en la investigación social*. (pp. 63-95). México: FLACSO

México, Colegio de México, Miguel Ángel Porrúa

Vygotsky, L.S. (1978). “Mind in society: the development of higher psychological processes”, en M.Cole, V. John-Steiner, S. Scribner y E. Souberman (eds.), ambridge, Harvard University Press.

Wenger, E. (2002). *Comunidades de práctica*. Barcelona: Paidós.

Wegerif, R. (2004). The role of educational software as a support for teaching and learning conversations. *Computers & Education*, 43(1-2), 179–191.

Wenger, E. (2002). *Comunidades de práctica*. Barcelona: Paidós.

Wenger, Etienne; Richard McDermott, William Snyder (2002) *Cultivating Communities of Practice: A Guide to Managing Knowledge*. Boston, Massachusetts: Harvard

Business School Press

APENDICES

Apéndice A. Preguntas guías de las Entrevistas

- ¿Qué entiendes por tecnología digital?
- ¿Qué medios digitales utilizas en el colegio?
- ¿Utilizas tus medios electrónicos en el recreo y con qué frecuencia?
- ¿para qué utilizas tus medios digitales?
- ¿Tú observas que en el recreo hay compañeros que utilizan medios tecnológicos y para qué los utilizan?
- ¿Qué entiendes por convivencia escolar?
- ¿Tú crees que la convivencia escolar se ve afectada por el uso de la tecnología digital, sobre todo en el descanso?
- ¿Crees que la tecnología digital te aleja de tus compañeros o amigos?
- ¿Qué aspectos positivos o negativos le miras a la tecnología digital, sobre todo enfocada hacia la convivencia de tus compañeras y en el descanso?

Apéndice B. Ejemplo de una entrevista

Universidad Autónoma de Bucaramanga / Tecnológico de Monterrey

La tecnología digital, un aspecto influyente en el comportamiento de los estudiantes de una comunidad de práctica frente a la convivencia escolar

Entrevista N: 01

Lugar y fecha: Colegio San José de Tarbes Junio 2014

Autor: Jaime Enrique Valenzuela Tipaz

Duración: 02'50"

Entrevistador

¿Qué entiendes por tecnología digital?

Estudiante:

Es una tecnología más avanzada, que nos ayuda a muchas cosas, ya no es tan mecánico, sino más técnico. Es una tecnología que ha avanzado a través de la historia.

Entrevistador

¿Qué medios digitales o electrónicos utilizas en el colegio?

Estudiante:

Computador, celular, esos dos más que todo.

Entrevistador

¿Utilizas tus medios electrónicos en el recreo y con qué frecuencia?

Estudiante:

En el recreo, casi no, para averiguar tareas a veces, para sistemas sí y con mucha frecuencia.

Entrevistador

Tú observas que en el recreo que compañeras tuyas utilizan medios tecnológicos y ¿para qué los utilizan?

Estudiante:

Si los utilizan, para llamar, para escribir a sus amigos, a veces para hacer tareas.

Entrevistador

¿Qué entiendes por convivencia escolar?

Estudiante:

Convivencia escolar es una convivencia en la que los compañeros del colegio están todos unidos, no hay peleas.

Entrevistador

¿Tú crees que el uso de la tecnología digital afecte la convivencia o el compartir o el dialogo de sus compañeros hacia ti misma?

Estudiante:

Ok. El comportamiento, en el compartir sí, porque muchas veces hablan entre sí, pero están hablando y están con el celular escribiendo cosas, directamente si afecta mucho tanto lo escolar como lo familiar.

Entrevistador

¿Alguna vez tú has dejado de compartir con alguna compañera o con algún familiar por dedicarte a utilizar cualquier dispositivo electrónico o digital?

Estudiante:

Si, muchas veces, uno a veces ve cosas muy interesantes en internet, pero hay que valorar más ese tiempo que se está con las compañeras porque el celular prácticamente se puede utilizar todo el día a solas.

Entrevistador

Por último, ¿qué aspectos positivos o negativos miras de la tecnología digital de ahora?

Estudiante:

Positivos que nos ayudan mucho con el estudio, con los trabajos. Malos porque a veces afectan la convivencia entre compañeras, entre familias, ya han absorbido mucho nuestro tiempo y es bueno por unas cosas, para ayudarnos. Y malo porque ya se toma mucho de nuestro tiempo.

(El entrevistador se despide y dice muchas gracias a la entrevistada)

Apéndice C. Formato de la Observación

1	No. Observación	
2	Fecha	
3	Lugar	
4	Hora Inicio -Fin	
5	Descripción del ambiente	
6	Descripción general del grupo	
7	Descripción de acciones, comportamientos, actitudes...	

Apéndice E: Currículum Vitae

Jaime Enrique Valenzuela Tipaz.

Correo personal: Jaimefitnes23@hotmail.com

Registro CVU 566382

Originario de Cumbal-Nariño (Colombia), Jaime Enrique Valenzuela Tipaz. Licenciado en Educación Física, Recreación y Deporte de la Universidad del Cauca-Colombia. Tecnólogo en entrenamiento deportivo SENA-Colombia. Actualmente aspirante a Magister en Tecnología Educativa y Medios Innovadores para la educación, con la tesis denominada “La tecnología digital, un aspecto influyente en el comportamiento de los estudiantes de una comunidad de práctica frente a la convivencia escolar”.

La experiencia laboral de 8 años enfocada en la Educación Física de Prekinder al grado 11 de bachillerato. Además 7 años como instructor de sala de fitness y orientador de clases grupales en diferentes centros de acondicionamiento físico.

Actualmente Jaime Enrique Valenzuela Tipaz funge como profesor de educación física en una institución educativa, instructor en salas de fitness. Gran desempeño en la orientación de actividad física sistemática a diferentes poblaciones de la ciudad. La expectativa de superación personal es demostrar cómo la tecnología educativa ayuda a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el campo educativo, deportivo y de acondicionamiento físico.