

El dominio de valores en comunidades de práctica mediadas por tecnología digital en alumnos de primaria.

The value domain in communities of practice mediated by digital technology in elementary students.

Mileidis Yiset Silva Peñaloza

Asesor tutor:

Mtro. José Antonio Yañez Figueroa

Asesora titular:

Dra. Susana Ramírez García

Resumen:

La presente investigación tuvo como objetivo analizar la influencia de la tecnología digital para promover el dominio de valores en estudiantes de quinto grado de Educación Básica Primaria. La pregunta de investigación fue ¿Cuál es la influencia de la tecnología digital en la promoción del dominio de valores por parte de los estudiantes de quinto grado de Educación Básica Primaria? Se siguió una metodología de corte cualitativo que se desarrolló a través de un diseño etnográfico. Los datos se describen en categorías según la Matriz de Resultados Informada por una Perspectiva Sociohistórica y por la Teoría de la Actividad (adaptada de Fernández-Cárdenas, 2011). Los resultados demuestran que la tecnología digital influye de manera directa y positiva en el dominio de valores y que disminuyen los conflictos en el aula cuando se usan las herramientas tecnológicas.

Palabras claves: dominio de valores, tecnología digital, educación básica primaria.

Abstract: This research aimed to analyze the influence of digital technology to promote the domain of values in fifth graders of Basic Primary Education. The research question was what is the influence of digital technology in promoting domain of values by students in the fifth grade of elementary school Elementary? Qualitative methodology that was developed through an ethnographic design was followed. The data are described in categories according to the Results Matrix informed by a socio-historical perspective and the Activity Theory (adapted from Fernández-Cárdenas, 2011). The results demonstrate that digital technology has a direct and positive way in the realm of values and reduce conflict in the classroom when the technological tools are used.

Keywords: domain values, digital technology, basic primary education.

1. INTRODUCCIÓN.

El presente artículo describe aspectos relacionados con el desarrollo moral mediadas por la tecnología digital en estudiantes de quinto grado de educación básica primaria, a partir de la investigación realizada que se considera importante por cuanto permitió reflexionar acerca de la formación moral en los educandos a través de la tecnología digital, lo cual conlleva al mejoramiento de las relaciones interpersonales, de socialización en las instituciones, que conllevan a hacer del ambiente educativo un espacio lúdico, armonioso, placentero y tecnológico; condiciones indispensables para el desarrollo pleno de la educación, acorde a las exigencias del contexto social.

2. MARCO TEÓRICO.

Una de las principales condiciones de la educación actual está ligada al uso adecuado de las herramientas que la tecnología nos ofrece, es así como es válido reconocer los principales aportes teóricos; en cuanto a la perspectiva sociohistórica hacia la educación, se refiere al desarrollo cultural del ser humano por medio del uso de instrumentos, que actúan “como medios externos utilizados por el individuo para interferir en la naturaleza, cambiándole y consecuentemente provocando cambios en los mismos individuos” (Lucci, 2002, p. 140), por tal razón es importante recalcar que una de las herramientas principales que median la construcción del conocimiento es el mismo lenguaje. La construcción de entornos educativos novedosos, como la educación a distancia o la creación de comunidades de aprendizaje son escenarios innovadores en educación en donde el paradigma en mención tiene influencias importantes (Fernández-Cárdenas, 2009). Los medios de comunicación y las tecnologías de la información han ido evolucionando tanto como la educación, y es importante considerar la importancia de éstas en el desarrollo social de los individuos, debido a que se han convertido en herramientas imprescindibles en todos los ámbitos; así mismo las transformaciones existentes entre los medios de comunicación y las relaciones socioculturales, son motivos inquietantes de los investigadores, como también las consecuencias que han tenido el uso de estos medios en los procesos cognitivos humanos.

De acuerdo con lo anteriormente planteado, la aplicación de la tecnología en el ámbito educativo se encuentra sujeta a diversos criterios como son: el manejo adecuado de las herramientas, la disponibilidad de recursos en las instituciones, la posición del docente que se esmera por enseñar, entre otros; además el uso apropiado de las TIC trae consigo beneficios tales como, permite el diseño de material didáctico novedoso, favorece el trabajo colaborativo, fortalece el aprendizaje autónomo, significativo y basado en problemas, fomenta el interés y la motivación por aprender. Pero es importante que los profesores no realicen estos cambios en solitario y sin la debida formación y soporte (Díaz-Barriga, Padilla y Morán, 2009).

En este sentido, Muñoz (2008) plantea que la formación de comunidades de docentes y alumnos, que interactúan por medio de las TIC, es considerada como una ventaja educativa de las redes, porque mediante las herramientas tecnológicas se da el aprendizaje activo, participativo y colaborativo entre participantes de diferentes localizaciones geográficas, lo cual enriquece la práctica educativa y la multiplica desde la escuela, hacia el resto de la sociedad.

Cabe resaltar que las herramientas tecnológicas como: la computadora, tabletas, celulares inteligentes, etc., se han convertido en herramientas culturales mediadoras entre el ser humano y su entendimiento con el mundo al generar a través de su utilización la participación y construcción social del conocimiento. Tal cual como explica Fernández-Cárdenas (2009) el proceso de apropiación involucra algún tipo de resistencia que surge de los atributos y restricciones de las herramientas culturales cuando están siendo usadas en un contexto dado. Asimismo, los procesos de dominio y apropiación pueden estar entrelazados, porque es posible que los agentes dominen una herramienta, pero no se las apropian si éstas tienen un sentimiento de conflicto o resistencia.

3. METODOLOGÍA.

El paradigma metodológico utilizado es el cualitativo que permite según Bonilla y Rodríguez (citado en Meneses, Toro y Lozano, 2009) describir textualmente y analizar fenómenos sociales a partir de sus rasgos determinantes, ayudando a entender lo que está pasando en un contexto particular; por medio de este tipo de investigación se propone un proceso inductivo que trata de dar sentido a la situación según la interpretación de los informantes e implica una capacidad de penetrar los contextos de significado con los cuales ellos operan. Teniendo en cuenta los fines de la investigación cualitativa basado en métodos de recolección de datos sin medición numérica, como son las descripciones y las observaciones (Hernández, Fernández y Baptista, 2010) los instrumentos escogidos han sido la entrevista, la observación participante y el análisis de la conversación, los cuales fueron diseñados a partir de los objetivos planteados. Esta metodología de corte cualitativo se desarrolla a través de un diseño etnográfico que trata de describir e interpretar las formas de vida de los grupos de personas que conviven (González, y Hernández, 2003). Se desarrolló en el ámbito educativo a partir de la visión que tienen los estudiantes frente al dominio de los valores, teniendo en cuenta que en términos conceptuales el análisis cualitativo se refiere al estudio de aspectos puntuales en situaciones específicas, como son los aspectos comportamentales de los educandos en los distintos espacios que facilita la escuela, dicho aspecto permitió determinar desde la observación participante, si existe o no una influencia de la tecnología digital en el dominio de los valores.

4. RESULTADOS.

Se realizó un análisis detallado de cada uno de los dominios, a partir de la definición y la relación de éstos con las categorías de los participantes, se procedió a integrar los hallazgos de manera lógica y reflexiva. De esta manera desde cada una de las categorías se fue encontrando información al respecto que al comparar y confrontar permitió hallar la respuesta a la pregunta, se pudo determinar que si existe una relación entre el dominio de valores y el uso adecuado de la tecnología digital, pues el 80% de los estudiantes manifestaron en las respuestas dadas que muy a pesar de las limitaciones esta relación favorece la adquisición del aprendizaje, en la entrevista a los docentes reflejaron la importancia del uso de las TIC en el desarrollo académico de los estudiantes y mediante las observaciones se denotó un manejo básico de las herramientas tecnológicas y una actitud diferente frente a las situaciones de convivencia que se presentan en esos espacios.

La forma de influencia de las TIC ante la educación moral de los estudiantes encaminada al dominio de valores, se ve marcada en la reducción notable de conflictos cuando desarrollan actividades mediadas por el computador o el *videobeam*, así quedó demostrado en los hallazgos. De la misma manera se nota en las observaciones que los eventos en los cuales los estudiantes demuestran irrespeto disminuyen y la motivación e interés por participar de las actividades académicas aumenta.

De esta manera se encontró que hay factores que favorecen el dominio de valores en comunidades mediadas por tecnología digital, a partir de la pertinencia y apropiación del docente hacia su labor desde la responsabilidad social que implica considerar que el estudiante es el eje fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en torno a él se deben diseñar los objetivos teniendo en cuenta sus necesidades e intereses. De la misma manera el docente debe promover el trabajo en equipo entre los estudiantes para que se integren respetando las diferencias.

5. CONCLUSIONES.

La pregunta fue respondida a partir del análisis de los datos recolectados, que muestran la influencia de la tecnología digital en el dominio de valores manifestado por los estudiantes durante el desarrollo de las actividades académicas; teniendo en cuenta el uso de las TIC como herramientas mediadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje y considerando que se cuentan con elementos indispensables como computadora, *videobeam*, celulares y televisor que contribuyen a la formación integral de los estudiantes, se describen las contribuciones de los hallazgos a partir de las respuestas de estudiantes y docentes en las entrevistas aplicadas y las notas de campo tomadas durante las observaciones enfocadas en el dominio de valores en una comunidad escolar, las cuales permitieron seguir indagando más al respecto realizando la interpretación teórica de los resultados que busca referenciar los principales conceptos como son: la

naturaleza del aprendizaje, del conocimiento y de la persona, en el entorno que constituye una comunidad de práctica mediada por artefactos digitales. Los principales hallazgos encontrados en las entrevistas demuestran que en la actual sociedad de la información, los educandos son considerados "nativos digitales" (Prensky, 2001) debido a que nacen en ambientes que garantizan la relación con el entorno digital. Son capaces de crear los instrumentos que utilizan, y cuando no los crean, utilizan de manera particular los que están a su alcance. Sus características específicas son: nacidos después de 1980, masificación en el uso de los ordenadores, uso cotidiano de los móviles y banda ancha en la conexión a Internet. En el fomento del dominio de valores morales, ellos consideran que los valores que poseen los han adquirido desde el núcleo familiar, pues es allí donde se recibe la primera educación y son los padres quienes fomentan la formación moral basada en los principios aprehendidos y las experiencias vividas; sin embargo éstos no se ven reflejados en el salón de clases debido a que las actitudes de los mismos compañeros demuestran irrespeto entre ellos mismos, se dicen malas palabras, se colocan apodosos ofensivos, se incitan a agresiones verbales y físicas conllevando a la producción de conflictos que generan ambientes inadecuados que no contribuyen a la sana convivencia, por lo tanto se debe promover desde las instituciones educativas promover el desarrollo moral a partir de los recursos tecnológicos con que se cuente, facilitando el dominio de valores en las relaciones interpersonales.

Los conceptos de la educación moral y la teoría sociocultural que sustentan este estudio se perciben desde las observaciones en las conductas que manifiestan irrespeto, intolerancia, falta de solidaridad entre los miembros de la comunidad educativa, asimismo la influencia de las TIC para promover el dominio de valores es confrontado mediante el análisis de la conversación y los datos recolectados, de esta manera se confirma que con sus acciones los estudiantes se irrespetan lo cual no aporta a la construcción de una sana convivencia; se podría seguir indagando en una próxima investigación acerca de las razones que conllevan a los estudiantes a recurrir en este tipo de conductas mencionadas anteriormente.

Interpretación teórica de los hallazgos.

Los principales conceptos que influyeron en el análisis de los datos, fueron percibidos desde la teoría socio histórica de Vygotsky (1986), que fundamenta el quehacer educativo bajo los principios de las relaciones del individuo con la sociedad, tal como las evidencias muestran la manera como el sistema de actividad que Engeström (1990) propone enmarca las características generales desde el análisis psicológico y social, del individuo y de la cultura.

Teniendo en cuenta que el aprendizaje es una actividad interna que los individuos realizan por sí mismos los cambios suelen reflejarse externamente a través de un comportamiento nuevo. Entonces, el aprendizaje es un proceso para realizar cambios en uno mismo. Los cambios provocados por el aprendizaje deben ser permanentes; los cambios temporales no constituirán un aprendizaje verdadero.

En este estudio se planteó el aprender, el conocer y el ser como principios del proceso enseñanza-aprendizaje, es decir, el aprendizaje supone ser miembro de una comunidad y pretende la transformación del sujeto y del mundo social; de tal forma que el estudiante sea constructor de sus propios conocimientos y como participante considere las características de la participación social a partir de los principios en los que se establecen las relaciones entre novatos y expertos.

La revisión de la literatura se realizó de manera pertinente, pues se desarrollaron los temas en que se basa esencialmente esta investigación, a partir de éstos se tuvo la oportunidad de conocer los aspectos teóricos predominantes de la teoría sociocultural que fundamenta este estudio, por lo tanto fue de mucha utilidad realizar un recorrido para conocer las opiniones y los debates que se han incitado respecto al tema, así como también las investigaciones que se han realizado bajo los criterios del desarrollo moral. Según Scribner (1990) la cognición está culturalmente mediada por artefactos materiales y semánticos, que se desarrollan históricamente a partir de los cambios socioculturales que afectan la organización psicológica, esto afirma lo que se ha encontrado en los hallazgos, por una parte la construcción de las comunidades de práctica, cuyo principal artefacto mediador es el diálogo dentro del cual se promueve la participación social que permite al estudiante aprender mediante la interacción con su entorno. Además, el aprendizaje es “una parte integral de la práctica social generativa en el mundo vivido” (Lave y Wenger, 1991, p. 35), por lo tanto se establece relación entre éste y la cognición.

6. REFERENCIAS.

Díaz-Barriga, F., Padilla y Morán, H. (2009), *Enseñar con apoyo de las TIC: competencias tecnológicas y formación docente*. México, UNAM.

Engeström, Y. (1990). *Learning, working, and imagining*. Jyvaskylassa: Orienta- Konsultit.

Fernández-Cárdenas, J. M. (2009). *Aprendiendo a escribir juntos: Multimodalidad, conocimiento y discurso*. Monterrey: Comité Regional Norte de Cooperación con 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*. Monterrey: Comité Regional Norte de Cooperación con la UNESCO/ Universidad Autónoma de Nuevo León.

Fernández-Cárdenas, J. M. (2011). *Matriz de resultados informada por una perspectiva sociohistórica y por la Teoría de la Actividad* (adaptada de Fernández- Cárdenas, 2004 y 2009). Curso Proyecto II de la Maestría en Tecnología Educativa del Tecnológico de Monterrey. Monterrey, NL, México.

González, J., y Hernández, Z. (2003). Paradigmas emergentes y métodos de investigación en el campo de la orientación.

Hernández, R., Fernández C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.

Lave, J. y Wenger, E. (1991). *Situated learning*. Legitimate peripheral participation. Nueva York: Cambridge University Press.

Lucci, M. A. (2002). La importancia de la interacción en la identificación: una visión de enfoque socio-cultural de Vygotsky. *Revista de Ciencias y Educación*, 6, pp.137-147.

Meneses, D., Toro, G. y Lozano, D. (2009). El taller como estrategia didáctica para la enseñanza del diseño arquitectónico. *Actualidades Pedagógicas*, (53), pp. 83-93.

Muñoz, S. (2008). *Un enfoque de comunidades de práctica docente*. En J. M. Fernández Cárdenas Factores implicados en la conformación de redes escolares con el soporte de un portal educativo, y C. Carrión-Carranza, Escenarios virtuales y comunidades de práctica. La participación docente en la Red de Escuelas Asociadas a la UNESCO, pp. 95-115. Monterrey: Comité Regional Norte de Cooperación con la UNESCO.

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the horizon*, 9 (5), 1-6.

Scribner, S. (1990). Reflections on a model. *The Quarterly Newsletter of the Laboratory of Comparative Human Cognition*, 12, 90-94.

Vygotsky, L. S. (1986), *"Thought and Language"*, en A. Kozulin (ed.), Cambridge, MITPress.