

**Instituto Interdisciplinario de Pedagogía y Educación**

**Magíster en Educación**

**Factores obstaculizadores y facilitadores en las interacciones de los actores de tres comunidades de aprendizaje, configuradas desde las dimensiones *Realidad virtual de intervención educativa (RVIE)* y *Realidad virtual contextual (RVC)*.**

**Tesis para optar al Grado de Magíster en Educación  
Mención en Gestión y Liderazgo Pedagógico**

**Autora: Verónica Francisca Espejo Leiva  
Profesora Guía: Bibiana Rodríguez Monarca**

**SANTIAGO Ë CHILE  
(2011)**

**“El universo es cambio;  
nuestra vida es lo que nuestros  
pensamientos hacen de ella”.**

**Marco Aurelio.**

## **AGRADECIMIENTOS**

Cada vez que se realiza un proceso significativo en la vida y se analiza con detención, nos encontramos que existe una red de personas que han hecho posible que ese paso importante, se concrete. Esta investigación no es ajena a ello, por lo tanto, este es un espacio de agradecimiento para todos quienes estuvieron en este proceso, algunos de forma constante, directa y otros que sin saber, fueron una fuente de inspiración y energía.

Agradecimientos a quien guió los pasos de estas tesis: Dra. Bibiana Rodríguez, que con su constancia y conocimientos, mostró el camino para el desarrollo de esta investigación,

A los que anónimamente cedieron tiempo y conocimientos: directora del establecimiento, estudiantes y docentes.

A quienes han apoyado en el día a día: profesora Mariela Álvarez, quien impulsa nuevos desafíos y conocimientos; Claudia Sepúlveda, por su apoyo, amistad y energía; a mis ex compañeros Daniel Guajardo y José Vega, por compartir conmigo sus experiencias y confianza; a mi familia por su apoyo constante; a Francisca, Belén, Ignacia y Vicente, por ser los sobrinos que llenan de alegría los días; y a los amigos y colegas, que han entendido mis ausencias, falta de sueño, tiempo y energía. A todos ellos, un agradecimiento sincero por hacer posible este proceso.

## Índice

Introducción .....	8
Tema de investigación .....	9
Problema a investigar .....	9
Marco Teórico.....	11
Capitulo 1 .....	14
- Comunidades de aprendizaje - .....	14
La nueva educación .....	15
Los actores de aprendizaje .....	20
Los estudiantes y docentes en los tiempos actuales .....	21
Capitulo 2 .....	25
- Realidad virtual contextual (RVC) - .....	25
Capitulo 3 .....	29
- Realidad virtual de intervención educativa (RVIE) - .....	29
Capitulo 4 .....	39
Interacciones entre los actores del proceso - .....	39
Marco Metodológico .....	45
Objetivo general.....	46
Objetivos específicos .....	46
Delimitación .....	46
Justificación .....	47
Diseño de la investigación.....	54
Muestra.....	55

Descripción de los casos de estudio .....	57
1. Caso 1 (5° básico).....	57
2. Caso 2 (8° básico).....	57
3. Caso 3 (II medio).....	58
Instrumentos .....	58
Observación .....	58
Entrevista en profundidad .....	59
Focus Group.....	59
Validación de instrumentos: .....	60
Resultados de la investigación.....	63
A modo de contexto general: Comunidades de aprendizajes de CA5, CA8 y CAII..	63
Estudio de CA5 .....	64
Estudio de CA8 .....	68
Estudio de CAII .....	71
Interacciones entre los actores del proceso .....	74
Realidad virtual contextual (RVC).....	77
Realidad virtual de intervención educativa (RVIE).....	79
Factores obstaculizadores y facilitadores.....	83
Resistencia docente a pertenecer a la RVIE: .....	84
Conciencia de los cambios existentes:.....	85
Lenguaje común:.....	86
Conocer a los estudiantes:.....	86
Cambiar el rol docente .....	88
Múltiples caminos, el camino más fácil:.....	88
Necesidad de actualización permante .....	89

Existencia de mejor calidad de vida profesional: .....	89
Reconocer el aprendizaje permanente en los estudiantes.....	90
Dependencia emocional de las tecnologías .....	90
Las tecnologías como complemento de vida y no reemplazo de ésta, cambio de paradigma .....	91
Las tecnologías como complemento de vida estudiantil .....	91
Factor motivacional .....	92
Dependencia técnica.....	93
<i>Internet</i> no es todo .....	94
Las RCV y RVIE, un espacio para el desarrollo personal.....	94
Conclusiones .....	95
Hallazgos relevantes:.....	96
Recomendaciones:.....	97
Bibliografía:.....	100
Glosario .....	103
Anexos .....	106

## **Índice de ilustraciones y cuadros**

Cuadro A: Ámbito temático: .....	12
Cuadro B: Tabla de Variables, categorías y dimensiones .....	13
Esquema nº1 . Referente a la RVC -RVIE .....	31
Esquema nº2 . Referente a las formas de participación.....	36
Esquema nº3 . Referente a la comunicación .....	40
Esquema nº4 . Referente EMIREC.....	44
Cuadro criterio 1: Coherencia del instrumento .....	60
Cuadro criterio 2: Consistencia del instrumento.....	61
Cuadro criterio 4: Aspectos formales del instrumento .....	61
Cuadro criterio 3: Coherencia del instrumento .....	62
Cuadro criterio 5: Consistencia del instrumento.....	62
Cuadro criterio 6: Aspectos formales del instrumento.....	62

## Resumen

Este trabajo muestra el análisis de los factores obstaculizadores y facilitadores, en las interacciones de los actores de tres comunidades de aprendizaje, configuradas desde las dimensiones *Realidad virtual de intervención educativa* (RVIE) y *Realidad virtual contextual* (RVC).

Para ello, se utiliza un enfoque metodológico cualitativo, que permite acercarse a explicaciones más profundas de los fenómenos, a su vez, se sitúa desde una perspectiva teórica, es decir, pretende informar con claridad acerca de las observaciones sociales, obtenidas desde la reconstrucción de significado, tanto de los comportamientos, procesos y características dadas en este estudio de casos.

El método responde a la teoría fundamentada de tipo sustantivas, ya que se relaciona con un área concreta de evaluar la relación y los factores incidentes entre los docentes y los educandos en los procesos de enseñanza aprendizaje actuales, observando las interacciones que persisten dentro de la comunidad y estableciendo por tanto, comportamientos concretos que se descubre y comprueba en la asociación de las variables de esta investigación en asociación con las dimensiones de RVIE y RVC.

## Introducción

Con el surgimiento y la masificación de las Tecnologías de Información y Comunicación (*TICs*) la forma de vida ha cambiado en todas las latitudes, con ello se han modificado notablemente el aprendizaje, los estilos de vida, la sociabilización y la manera de ver el mundo.

El acceso se hizo más universal para una generación que ha encontrado en la red, un espacio inimaginable de información, entretenimiento y socialización: los llamados *nativos digitales* (Prensky, M. 2004) que se caracterizan por tener una *identidad digital* que llega a ser tan o más importante que la *vida real* (entre otras particularidades).

Por otra parte, nos encontramos con los *inmigrantes digitales*, que en esta misma clasificación que señala Prensky, M. son los que han tenido que ir incorporando el uso de las distintas *TICs* a su propio universo de aprendizajes, para reunirlos en su diario vivir pese a las resistencias que podría encontrar en el camino.

La situación dual que se genera por tanto, en los ambientes de aprendizaje donde existen cruces de generaciones disímiles en el sentido *técnico-digital*, hace investigar sobre estudios que puedan observar cómo estos dos actores se relacionan, se comunican y concretan procesos de enseñanza aprendizaje óptimos y de calidad.

Por ello, es importante lograr determinar el contexto de los procesos generados en las comunidades de aprendizajes, para establecer factores inscritos en esta dinámica de interacciones, manteniendo presente, lo que llamaremos de aquí en adelante, la *Realidad Virtual de Intervención Educativa* (RVIE), definida en esta investigación como el nuevo escenario conformado en los actuales tiempos en un entorno educativo y que está basado en las *TICs* y por otra parte, la *Realidad Virtual Contextual* (RVC) delimitada como el espacio de comunicación e información donde convergen, a través de la red, la totalidad de usuarios que ingresan a *Internet* con el fin de socializar, gestionar, entretener, organizar, informar, conocer, entre otras.

Por esta razón, esta investigación inicia su proceso conceptual desde el capítulo primero, respecto a las comunidades de aprendizaje enfocado en lo que se conoce como *la nueva educación*, sus modificaciones de las últimas décadas y contextualizando y describiendo a los actores de aprendizaje definidos como los dos principales agentes involucrados en el proceso de enseñanza aprendizaje: docentes y estudiantes.

En el segundo y tercer capítulo, se define las dimensiones de RVC y RVIE, entendiéndolo que es parte del proceso de los continuos avances que el ser humano ha ido creando en su evolución cultural dentro del sistema de convivencia.

Finalmente, la importancia de estas dimensiones y las Interacciones entre los actores del proceso, convergen en el cuarto capítulo conceptual, donde se da hincapié en los procesos de comunicación y los principales procesos existentes en las interacciones con otros.

### **Tema de investigación**

Comunidades de aprendizaje, rol docente en el contexto de instalación de la sociedad del conocimiento, dimensiones RVIE y RVC y procesos de interacción y comunicación.

### **Problema a investigar**

Estamos frente a una sociedad que ofrece novedosas formas de comunicación e información y con ello, un sinnúmero de retos y oportunidades desconocidas, que se destacan y se representan especialmente en los nuevos grupos de niños y adolescentes, reconociendo una generación interactiva que está creciendo rodeada de un entorno tecnológico.

La generación digital en Chile específicamente, está equipada tecnológicamente con: computadores, televisores, *Internet*, juegos y celulares. Podríamos decir entonces, que

estamos frente a una generación que gira en torno a las cuatro pantallas (Foro Generaciones Interactivas, 2009):

Telefonía móvil

Televisión

Video juegos

Computador

Los estudiantes están rodeados de estímulos digitales, que los hace reaccionar consumiendo aún más tecnología y de los cuales, en su proceso de interacción logran crear nuevos vínculos y redes sociales. Esta situación, por lo general, no es reflexionada por los estudiantes, sino más bien es sólo concretizada por ellos mediante nuevas amistades, redes con personas desconocidas o mantener material e información personal en lugares virtuales públicos, sin entender los peligros que estas acciones conllevan para sus vidas. De ahí que la red se transforme para ellos en un arma de doble filo.

En este nuevo escenario de irreflexión de los aprendices del siglo XXI, se gesta además, la brecha digital natural con quienes tienen la misión de guiarlos y educarlos en los ambientes de aprendizajes. Estas brechas se pueden señalar como los aspectos técnico (uso de recursos tecnológicos, de aplicaciones de distintos hardware, software y de aplicaciones), aspectos socioculturales (formas de socialización y de comunicación) y aspecto instructivo (conocimiento y uso efectivo de las TICs en beneficio de los aprendizajes).

De aquí, la necesidad de analizar dichos factores generados en las interacciones de los actores de las comunidades de aprendizaje y cuyo fin será un antecedente que ayudará a concretizar de forma óptima, los procesos de enseñanza aprendizaje de los estudiantes que se desenvuelven en las dimensiones de la RVIE y la RVC.

## **Marco Teórico**

La necesidad de dilucidar algunos aspectos existentes hoy en día respecto a la nueva concepción sobre la educación y conocer los principales actores de aprendizaje, hace posible el planteamiento del desarrollo de un ámbito temático referente a las comunidades de aprendizajes.

En un paso siguiente, se presenta el desarrollo de los ejes de las variables presentadas en esta investigación, clasificadas como: RVIE, RVC e Interacciones entre los actores del proceso.

Ante ello, se presenta en los siguientes cuadros representativos el ámbito temático y la referencia de estructura que da pie al marco teórico con sus variables, categorías y dimensiones:

**Cuadro A**  
**Ámbito temático:**

---

Comunidades de aprendizajes	La nueva educación	La escuela en la sociedad y la ampliación del concepto de educación
		Los sistemas educativos al servicio de las nuevas generaciones
	Los actores de aprendizaje	Los agentes educadores
		Cambios en los estudiantes actuales

---

**Cuadro B**  
**Tabla de Variables, categorías y dimensiones**

Variables	Categorías	Dimensiones
Realidad virtual de intervención educativa (RVIE)	La educación en los nuevos escenarios	Políticas públicas
		Procesos de intervención de las tecnologías en la escuela.
		El impacto en el aprendizaje
	Recursos y tecnologías Educativas digitales	Equipamiento Tecnológico educativo
		Objeto <b>Digital</b> de enseñanza Aprendizaje ( <b>ODEA</b> )
		Plataformas virtuales educativas
	Innovación e interacción	Características
Implicancias		
Realidad virtual contextual (RVC)	Multimedialidad y simultaneidad	Características
		Implicancias sociales
	Recursos y tecnologías en la sociedad	Tecnologías de acceso social y de comunicación
		Web 2.0 y las redes sociales
Interacciones entre los actores del proceso	Comunicación	De la cultura de masas a la esfera de la interactividad en el aula
		Educomunicación y sus características
	Estrategias pedagógicas	Pedagogía de la transmisión y Pedagogía interactiva
		Uso de Materiales didácticos-tecnológicos.
		Liderazgo en el aula

**Cuando un maestro construye su propuesta pedagógica centrada en el amor, se  
aparta un poco de la esclavitud de las necesidades materiales.**

**Correa. C. (1999)**

## **Capitulo 1**

**- Comunidades de aprendizaje -**

## La nueva educación

La nueva educación como lo señala Espinosa, C. Maverino, W. y Paymal, N. (2007), hace referencia a las comunidades de aprendizaje y a sus rotundas modificaciones de las últimas décadas, directamente relacionada a los vertiginosos avances que han sufrido las ciencias, las tecnologías y al sin-fin de cambios producidos en la economía, cultura y sociedad.

De ello, la escuela y la educación en general, se ha encontrado inmersa en un antiguo concepto que al día de hoy, ya no otorga garantía educativa a los estudiantes, así es, como se genera lentamente una nueva educación, consciente de la necesidad que ésta debe educar a una sociedad en beneficio de las competencias necesarias para la vida, reconociendo las singularidades de cada estudiante que habita junto a otro; en este contexto, el **concepto de educación** para la UNESCO (1996) señala que:

Constituye un instrumento indispensable para que la humanidad pueda progresar hacia los ideales de paz, libertad y justicia social (p.9).

Aún así, las necesidades siguen creciendo de manera exponencial, en un sistema de carencias de la propia sociedad en crisis, pues parece obvio que:

Si la escuela trata de educar con ciertos valores, es porque en otras instancias se está educando en contravalores (Cuadrados, T. 2008. P. 18).

Se tiende a establecer en la sociedad el concepto de la educación y escuela como sinónimos, cuando en realidad los procesos educativos suceden en un entorno mucho más amplio y complejo.

Así es como la ampliación de dicha concepción, ha sido tensionada bajo los distintos paradigmas que se ha encontrado la educación a lo largo del tiempo. Cuadrados, T. (2008), realiza un recuento ante la necesidad de mostrar los cambios producidos en el concepto educativo, en paradigmas expuestos en décadas pasadas:

Bajo la **Í Escuela Paralela** Friedmann, G. (1966), propone la idea de que el medio educa e influencia a los estudiantes, posteriormente Porcher, L. (1976), en un sentido más amplio, agrega como característica a este modelo, las **vías+**, que son los caminos por los cuales se llega al alumno.

Por otra parte, Schawrtz (1973) muestra un concepto extenso, respecto a que:

Lo educativo puede ser considerado como todo aquello que concurre, consciente o inconscientemente a través de todas las circunstancias de la vida y sobre el plano tanto afectivo como intelectual, a modificar los comportamientos de una persona o de un grupo y sus representaciones en el mundo (p.20).

Unos años después, Coombs, Ph. (1986), afirma que la educación se extiende fuera de la escuela, centrándose esencialmente en el aprendizaje, sin importar los factores externos como el lugar, los tiempos o la edad en que se produce.

Desde la influencia del ambiente, Vigotsky, L. señala a través de la teoría **Í zona de desarrollo próximo** la necesidad e importancia del contexto social en el aprendizaje:

La distancia entre el nivel real de desarrollo, determinando por la capacidad de resolver independientemente un problema bajo la guía de un adulto, como mediador o facilitador (p.21).

Otro paradigma educativo, se ha reconocido hoy en los centros educativos: la **tradicional educación de molde o ejemplificadora**, donde el principio básico es instalar al estudiante al calce perfecto de la cultura existente y cuyo rol fundamental es guiar y mostrar la ruta existente a través de disciplina y orden v/s castigo y sanción social. Espinosa, C. Maverino, W. y Paymal, N. (2007) señalan:

La educación como molde parte del principio de que los adultos definen el programa académico, los objetivos, conceptos y destrezas que deben ser asimilados y adquiridos. Los jóvenes tienen que dejarse moldear, renunciar a su manera de ser, a su creatividad y a su responsabilidad en pro de las ideas, valores y juicios impuestos (p.137).

Otro paradigma educativo mencionado en las comunidades de aprendizaje, es la educación como fuente exclusivamente de **transmisión de saberes y enseñanza**, que dimensiona que:

o sólo deben ocuparse de la formación intelectual, limitando su responsabilidad a la enseñanza de materias de estudio y atribuyen a la familia la responsabilidad de la educación (p.138).

Esta educación que aboga exclusivamente por la pedagogía de la transmisión, como un modelo de **uno a muchos** en el ámbito de la comunicación, señala que el rol del profesor es transmitir el conocimiento sin crear espacios de reflexión, interacción y de construcción por parte de los estudiantes.

Esta es la base central de muchos procesos educativos hoy en día, que finalmente deja espacio a una educación **por omisión**, lo que significa en consecuencia, que ni la escuela, ni el profesor, ni la familia, se hacen cargo de los procesos complejos que significa la educación en la sociedad, este paradigma vigente, aún no ha tomado conciencia de los cambios producidos a nivel global.

Bajo esta misma línea de interacción, definen el paradigma de la **educación como iniciación**, que señala que el rol fundamental del adulto es dar soporte o ayuda, es decir, sólo sugerir al estudiante acciones y caminos concretos:

El arte de la educación consistiría en intervenir en el proceso educativo sin que ello suponga la imposición de los valores de los adultos (p.142).

El concepto educativo en este paradigma, está marcado por la intencionalidad que no está manifestada en el proceso con imposiciones, obligaciones y cargas, sino mediante el compromiso ante la enseñanza aprendizaje de aquellos conocimientos, procedimientos, actitudes y valores que en el transcurso de la historia de la humanidad, se han interpuesto como básico y valioso.

Por otra parte, desde una corriente del pensamiento basada en ramas psicoanalíticas, abogan por una **educación como libre desarrollo de la persona**, que pareciera ser un punto inicial para las actuales necesidades existentes, pero que en su práctica es

interpretada con errores y sesgos respecto a los mensajes psicoanalíticos. De estas fallas, por mencionar algunas señaladas por Espinosa, C. Maverino, W. y Paymal, N. (2007) son por ejemplo, que no existe resistencia a la frustración por parte de los estudiantes, el castigo siempre es traumático para ellos, se da plena libertad de desarrollo al margen de las imposiciones de los adultos, la influencia para los estudiantes de los medios de comunicación y publicidad no es detectada por los adultos, por tanto ellos no saben distinguir entre deseos y necesidades, entre otras:

Si un adulto no le ayuda a ordenar esos campos de pensamiento, actitudes y comportamientos, lo más normal es que crezca con una personalidad caótica, descentrada e insegura (p.141).

A su vez, la educación desde el punto de vista de la búsqueda de competencias individuales, se muestra como un nuevo paradigma que da pie para el **descubrimiento de un potencial**:

Educar es escuchar la pregunta formulada o no formulada y contestar espontáneamente, no con un conocimiento intelectual, sino con el fruto de una experiencia (Rochefort, D. 2002, citado por Espinosa, C. Maverino, W. y Paymal, N. 2007. p.144)

Ahora bien, otro de los paradigmas mencionados, es la **educación como universalización**, hace referencia a estudiantes socialmente aptos, útiles y por sobre todo, no dañinos para los otros y su entorno, asumiendo conscientemente a cada uno de los habitantes con su historia.

No muy lejos de esta teoría educativa, nace el modelo de **potencial salvífico**, de Naranjo, C.(2004), que hace referencia a una educación salvavidas, llena de esperanza sostenida en el deseo de un mejor futuro global, bajo la mirada integral del ser humano, cuya principal consecuencia sería la formación de conciencias:

Se trata de ser seres espirituales, lo que implica que más allá de una educación del cuerpo para el trabajo, del corazón para la vida de relación y de la mente para el conocimiento del universo, deberíamos tener una

educación que favorezca la disposición contemplativa de la mente y no sólo sus aspectos intelectuales.

Más allá de aprender a ser o aprender a convivir, más allá aun que el aprender a aprender, importa aprender a ser, para poder por fin llegar a la divina raíz de la conciencia (p.127).

Bajo estas perspectivas, el concepto educativo y del proceso complejo que éste implica, desarrolla una mirada integral a niveles físicos, emocionales, espirituales e intelectuales, que busca el aprendizaje hacia una estabilidad individual y social, como respuesta a una sociedad en caos. Por ello, estas concepciones en torno a la educación, tienden a plasmar una mejora de las personas, como acción positiva y beneficiosa. Cuadrados, T. (2008) señala:

Es aceptado entre los educadores que no es la única forma de entender la educación ya que algunas modalidades educativas, como lo es la educación informal, transmiten contenidos cuyo beneficio no es el destinatario de la acción sino su agente (p.18).

Por otra parte, más recientemente las *TICs*, han cambiado la dimensión de los conceptos tradicionales de educación, apareciendo por ello, nuevos agentes educativos tales como empresas, medios de comunicación, industria del entretenimiento, editoriales y agencias, que demuestra la red de soportes que la escuela posee, entendiendo que finalmente el proceso de enseñanza aprendizaje, es una acción compartida entre todos estos diversos agentes, además de:

La vida en comunidad, en la que se producen importantes procesos comunicativos directos y mediados tecnológicamente (Cuadrados, T. (2008. p.23).

Hoy la posibilidad de educar a través de tecnología ha modificado el aprendizaje directo que suponía la relación interpersonal, otorgando mayor valor a las relaciones sociales y que se ampara bajo el concepto del Tercer Entorno, definido como:

Un espacio social, cuya estructura es muy distinta a la de los entornos naturales y urbanos en donde tradicionalmente se ha desarrollado la vida social, y en concreto la educación (Echeverría, J. 1999).

Finalmente, bajo las necesidades actuales, el concepto de educación para una sociedad del conocimiento no debe seguir exclusivamente abarcada en la escuela y debe, según señala Correa, C. (1999), cimentarse sobre un proceso social, con una concepción ética y moral:

El sistema educativo debe ser abierto, acabando el estereotipo de lo escolarizado, semiescolarizado y no escolarizado. Las barreras infranqueables deben desaparecer, desarrollándose la cultura de ~~las~~ oportunidades para todos+, estrategia fundamental en el desarrollo del potencial humano, la institución educativa, necesita repensar el concepto de lo terminal y avanzar hacia un continuo en donde la condición de egresado desaparezca y estos reingresen a la institución una y otra vez, este tipo de educación se convierte en una fuerte empresa en ~~el~~ crecimiento del futuro+(p.31).

### **Los actores de aprendizaje**

Para efectos de este estudio, se define como actores de aprendizajes a los dos principales agentes involucrados en el proceso de enseñanza aprendizaje: docentes y estudiantes, de ellos se mostrará a continuación una aproximación de algunas de las particularidades principales que caracteriza hoy en día a estos agentes de la educación.

## Los estudiantes y docentes en los tiempos actuales

A los estudiantes hoy, se les reconoce una capacidad de concentración diferente a la reconocida en las generaciones anteriores, esto se debe a la nueva forma de expresión que se confirma con el lenguaje Multimedial+ que conlleva una percepción multidimensional, esto significa, que hoy los niños y jóvenes piensan y procesan la información en forma diferente, según un estudio del Dr. Bruce D. Berry de la Universidad de Medicina de Baylor, el cual señala:

Es muy probable que los cerebros de los estudiantes cambien físicamente como resultado de su formación (Prensky, M. 2001).

Bajo este nuevo cambio paradigmático, nace el término de los llamados **nativos digitales** (cibernativos, aprendices del nuevo milenio, Generación en Red o D-GEN), quienes pasan sus vidas frente al computador, juegos, música digital, videos, teléfonos celulares y otras herramientas de la edad digital:

Son los que reciben información rápida, se desenvuelven en procesos simultáneos, prefieren gráficos antes que el texto, defienden los accesos al azar como la hipertextualidad, funcionan mejor cuando trabajan en red, bajo recompensas frecuentes y eligen jugar en serio+ que trabajar. (Prensky, M. 2001).

En Chile, el Consejo Nacional de Televisión (2007) ha liderado estudios respecto a las características de niños y adolescentes chilenos y su relación con el medio y con los demás: distingue entre los toons, teens y tweens, todos pertenecientes a la generación google+(personas que nacieron después de 1993):

Los toons son los más pequeños, los menores de 5 años y son llamados así porque gusta mucho ver dibujos animados %Toons+, son más autónomos que los niños de antes, les gusta elegir su ropa, la comida y los lugares que visita en familia. Desde muy pequeños aprenden a utilizar solos el televisor, el dvd y video juegos, son muy curiosos, quieren saber todo y preguntan mucho a sus padres.

Según el Censo 2002 los niños entre 0 y 5 años constituyen el 9,3 % de la población chilena. Algunas estimaciones señalan que en la actualidad constituyen el 9.7% de la población, porcentaje que descenderá en los próximos 50 años como factor del fenómeno de envejecimiento de la población chilena.

Los tweens (del inglés *the betwixts*), son los preadolescentes, que están entre las edades de 8 y 13 años, manejan gran cantidad de información, realizan diversas tareas al mismo tiempo, no necesitan leer manuales para utilizar los recursos tecnológicos, el computador e *Internet* son sus aliados, son críticos de lo que hacen sus padres y los adultos. Los Tweens dicen ver televisión como una de las principales actividades realizadas en sus tiempos libres, pero con una dieta televisiva que no siempre representa la realidad de los niños y adolescentes, tienen noción de calidad de la programación y de productos de consumo cotidiano.

Los Teens, son los adolescentes, que actualmente se identifican mucho con alguna tribu urbana en su forma de vestir y de relacionarse, poseen mayor dedicación al cultivo de la amistad entre pares y con mayor presencia del sexo opuesto en las conversaciones, gustan de las fiestas en las tardes y reunirse en diversos sectores de la ciudad, ellos manejan muy bien las herramientas sociales de la *Web 2.0*, como el *Fotolog, Facebook, MSN o Twitter*.

En contraparte, están los **Inmigrantes Digitales** aquellas personas que nacieron antes de la revolución tecnológica y que debe adaptarse a los nuevos tiempos:

Conservar siempre una conexión, *socializar* de manera diferente con sus hijos o estudiantes y aprender un *nuevo idioma*. Los inmigrantes digitales no creen que sus estudiantes puedan aprender con éxito mientras ven la TV, escuchan música, telefonan, emiten mensajes o chatean de manera inmediata (Prensky, M. 2001).

En el caso docente, éste necesariamente debe ser crítico y ético, concretamente en el quehacer educativo, sabiendo qué es posible y cómo debe hacerlo en el contexto y circunstancias actuales con los nuevos educandos.

Desde este desarrollo o quehacer educativo, Correa. C. (1999) define algunas categorías respecto a la concepción de la labor docente:

**Categoría tradicional:** Concibe la enseñanza como una actividad artesanal y al docente como un artesano.

**Categoría técnica:** la docencia se entiende como una actividad aplicada y al docente como un técnico.

**Categoría integral:** concibe la enseñanza como una actividad crítica y al docente como profesional autónomo que hace de su práctica un proceso investigativo. El docente es investigador sobre su propio quehacer (p.20-21).

En estas categorías, se desprende una fuerte crisis de identidad del ser docente, entendiéndose que el rol que juega en su quehacer pedagógico, está permanentemente bombardeado de problemáticas externas, que inciden directamente en su desarrollo profesional.

Su formación tiene una tendencia a lo desechable y el avance de las ciencias, las tecnologías y la inmediatez, que conlleva las nuevas concepciones del conocimiento y que han ayudado a la existencia de esta predisposición.

Bajo este contexto, Correa. C. (1999) señala que el docente debe estar atento a los cambios e inmediatez y respondiendo a las demandas existentes, por lo que debería:

- Conocer profundamente el proceso histórico que subyace en la construcción disciplinar.
- Tener un conocimiento integral y sistemático de su disciplina, su concepción epistemológica, referentes teóricos y científicos.
- Precisar la finitud del conocimiento y del ser humano que implica el compromiso de un proceso permanente de búsqueda y contrastaciones de supuestos para reconocer, perfeccionar y proyectar el conocimiento.
- Asumir con claridad y responsabilidad el estatuto epistemológico de su área de conocimiento propiciando las convergencias necesarias con las

otras áreas, para construir conocimiento más profundo y universales (p.47-48).

A su vez, señala la importancia que debe poseer el nuevo docente respecto al cómo enseñar, cuya capacidad requiere de una nueva esencia, para ello, es necesario que se entable:

Un conocimiento profundo de las implicancias didácticas que demanda la naturaleza epistemológica de su disciplina y que busque las convergencias dialógicas de los elementos epistemológicos, teóricos, conceptuales y metodológicos, que impulsen el proceso de desarrollo (p.48).

Existe la necesidad inminente de dar respuesta sobre el sentido social e individual de la profesión, de ser capaces de reflexionar, analizar y enfrentar las dificultades existentes en el medio, de ser auténticos, cercanos y creativos en su quehacer, sin involucrar las cargas y esquemas viciados de un sistema en crisis, pues la respuesta fundamental para ser un docente con capacidades para enfrentar la actual educación, radica en entender y comprender siempre, el para qué se enseña.

De él depende finalmente, la capacidad de dar acogida a los cambios sustanciales, con el fin de mejorar el antiguo oficio del profesor impenetrable y rígido, dar sustentabilidad a la nueva forma de educar, donde también él sea parte del aprendizaje; de poseer la capacidad de disfrutar y reconocer el trabajo de sus alumnos, entender el sentido de la autonomía, entendiéndola como ser auténticos y dejar a los alumnos, ser igualmente, ellos mismos:

En los actuales momentos, donde prima la necesidad que desde la educación se avance en procesos interactivos, con relación a los escenarios y estilos de aprendizaje identificados, es importante comprender que el proceso del conocimiento no se deriva de una simple relación entre el sujeto y el objeto, es necesario avanzar hacia la comprensión de la función del lenguaje y de la comunicación social, mediante los cuales se expresa el conocimiento y se institucionalizan las verdades. (Correa. C. 1999. P. 77)

**Las tecnologías pueden entenderse a un tiempo como  
causa y como reflejo de los profundos cambios sociales y personales  
producidos en el entorno cultural.**

**Ferres. J. 2008.**

## **Capitulo 2**

**- Realidad virtual contextual (RVC) -**

Definimos como RVC o Realidad Virtual Contextual al espacio de comunicación e información donde convergen, a través de la red, la totalidad de usuarios que ingresan a *Internet* con el fin de socializar, gestionar, entretener, organizar, informar, conocer, entre otras.

Este espacio, es parte del proceso de los continuos avances que el ser humano ha ido creando en su evolución cultural dentro del sistema de convivencia con otros: pasando desde una **realidad natural** (reconocido por la convivencia del hombre en comunidades), a un **espacio urbano** (que nace desde la época de las revoluciones a nivel social, político, económico y científico), para luego reconocer el **espacio tecnificado** (con la incorporación de los avances tecnológicos y medios de comunicación masivas), llegando a lo que hoy conocemos como un **nuevo espacio** - esta vez- **virtual**, de gran importancia y tal necesidad, que los gobiernos a nivel mundial y empresas privadas poseen presencia importante en ella.

Así es como además, en la RVC se gestan nuevas culturas y realidades, basadas en prácticas comunicativas virtuales diferentes a las conocidas en las prácticas sociales naturales o de las expuestas en los medios de comunicación masivas, a su vez, existen iniciativas y grupos de interés que forman comunidades en torno a esta realidad virtual, que facilitan el intercambio de información y reunión de forma más rápida de lo que se haría en la realidad original concreta, a lo que se conoce como cibercultura:

Podemos entender la cibercultura como la forma sociocultural que emerge de la relación simbiótica entre la sociedad, la cultura y las nuevas tecnologías de las telecomunicaciones con la informática en la década de 1970. (Lemos, 2004, p.12, citado por Silva. M. 2005, p.49).

A través de los años, desde el nacimiento de estas tecnologías al alcance de las personas, ha surgido la incorporación del llamado "dos-punto-cero", espacios democráticos, interactivos, usables y accesibles ante la gran cantidad de herramientas e instrumentos en pos de esta nueva RVC:

Este hecho nos coloca, de nuevo, en plena etapa de excitación tecnológica: hemos visto como se dilapidaba un gran volumen de recursos financieros en la tecnificación y el equipamiento de multitud de

ámbitos de nuestra sociedad a la vez que se olvidaba repensar los procesos de "apropiación" de esas tecnologías y herramientas "2.0" (Fumero. A. 2010).

Aquí además, nace la llamada *Web 2.0*, término de O' Reilly, T. (2004), que describe una nueva etapa de interfaces multimedia, basada en comunidades de usuarios y servicios de redes sociales, fomentando la colaboración y el intercambio de información en el cual se desenvuelven con mayor frecuencia los niños y jóvenes.

Es aquí el impacto de la llamada 2.0, al pasar de una sociedad de masas a la bidireccionalidad de la transmisión del mensaje, con mecanismos de libre control por parte del usuario sobre las tecnologías de la comunicación, otorgando marcadamente: **¿qué es lo que desea ver y cuándo?**

Para ello, Fumero. A. (2010), señala la necesidad de un aprendizaje en los procesos de apropiación de estos espacios virtuales, entendiendo "para qué" de una tecnología, asegurando que la clásica "alfabetización digital" sólo suele ser funcional e instrumental, pero que lo realmente necesario, es una formación experimental en nuevas narrativas audiovisuales:

hoy en particular las tecnologías y herramientas asociadas al fenómeno de la *Web 2.0* (el software social), permean todos los ámbitos de nuestra vida (¿digital?) cambiando además la dinámica de nuestra relación con las mismas, así como el sentido de las innovaciones: de la misma forma que, inicialmente, eran las capacidades de una ofimática, nacida por y para la empresa, las que empujaban la innovación en productos y servicios para el segmento doméstico y residencial, es hoy el entorno personal de aplicaciones y servicios (el que nos construimos en nuestro ordenador portátil en casa y/o en nuestro dispositivo cada vez más móvil y menos teléfono) el que queremos encontrar en otros ámbitos de nuestra vida (p.6).

El uso de estos recursos tecnológicos que permiten el ingreso a estas realidades o ciberespacios, son trascendentales en las sociedades actuales, pues lograron permear

prácticamente todos los ámbitos de los seres humanos, con ello, el vuelco hacia un espacio de multiculturalidad y de modelos sociales de redes:

Tiene raíces en la formación espontánea, igualitaria y natural de grupos de personas que comparten intereses semejantes. Las redes reestructuran el poder y el flujo de comunicación, tanto vertical como horizontalmente. Ello significa una reestructuración de las esferas tecnológicas, mercadológicas y sociales (Silva. M. 2005. p.50).

Por ello, hablar de RVC no es sólo para referirse en términos técnicos, sino además, sobre las implicancias sociales, culturales y económicas, como parte de un espacio complejo de intervenciones concretas de la realidad.

**Avanzar hacia una sociedad educadora implica  
potenciar estos medios tecnológicos y nos obliga a un compromiso  
por ofrecer una educación que no excluya  
y que promueva una mayor justicia  
y desarrollo social en beneficio de todos.  
UNESCO, a través de Innovemos.-**

### **Capitulo 3**

**- Realidad virtual de intervención educativa (RVIE) -**

Antes de conocer la dimensión de la RVIE, hace necesario establecer en primer lugar, el contexto en la cual se constituye, a ello plantear en esta instancia las modalidades educativas, tal como lo señala Trilla, B. (1998) citado por Cuadrado, T. (2008), señaló la concepción de la educación formal y no formal:

Se entiende por educación formal aquella que se imparte en establecimientos educativos aprobados (p.40).

(o) la no formal es la que se ofrece con el objetivo de complementar, actualizar, suplir conocimiento y formar (p.45).

A ello, Cuadrado, T. (2008), complementando esta noción y bajo la necesidad de los tiempos actuales, señala la modalidad de la educación informal:

Es todo conocimiento libre y espontáneamente adquirido, proveniente de personas, entidades, medios masivos de comunicación, medios impresos, tradicionales, costumbres, comportamientos sociales y otros comportamientos no estructurados (p.49).

o responde al interés propio de quien la ejerce y del propio sistema (p.57).

Ante esta existencia de modalidades educativas, nace desde la concepción pedagógica, el concepto de la RVIE o realidad virtual de intervención educativa, el cual entendemos como el nuevo escenario conformado en los actuales tiempos en un entorno educativo y que está basado en las TICs.

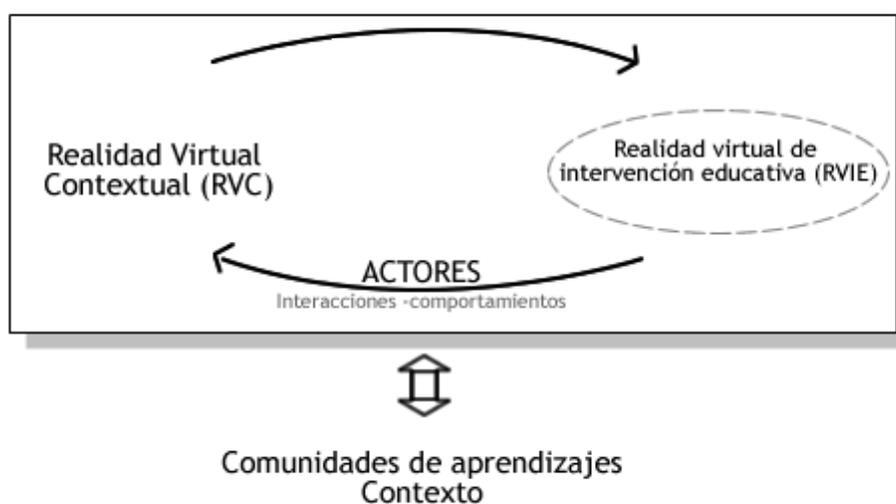
A ello, además de los agentes tradicionales como lo son la familia y la escuela, junto a los agentes incorporados con el desarrollo de la educación no formal, como son los animadores, educadores sociales, monitores de grupo y asociaciones, hoy se agregan nuevos agentes educativos que no se pueden excluir:

No podemos seguir rechazando las tecnologías por sospechar de ellas. Las actitudes tecnofóbicas seguirán manteniendo a los agentes educativos en el segundo entorno (ambiente social) mientras sus

educandos desarrollan la mayor parte de sus actividades en el tercer entorno o realidad virtual (Cuadrado, T. 2008.p.38).

Lo que significa, que este espacio necesita de diversos agentes externos, que de forma intencionada o involuntaria, se encuentran mancomunadamente al servicio educativo, sea al interior de los establecimientos o fuera de ellos, con el fin de lograr aprendizajes significativos en los estudiantes que acuden a estos nuevos entornos.

Por otro lado, la RVIE tiene sustento en la RVC, por tanto, posee ciertas características obtenidas de esta base, aunque con un fin diferenciador en los aspectos pedagógicos.



Esquema n°1 Referente a la RVC -RVIE

Del esquema n°1, se desprende que de la RVC nace la RVIE, por lo tanto, posee las mismas características generales de la RVC, pero con una red de apoyo y con un objetivo preciso en la incidencia de la enseñanza aprendizaje. De aquí, que los actores participantes de la RVIE, se desenvuelven en ambas realidades influyentes recíprocamente.

La RVIE permite al usuario en aprendizaje realizar numerosas actividades que van desde crear materiales, estudiar lecciones y unidades temáticas, planificar, organizar, elaborar presentaciones multimedia, usar software interactivo, acceder a investigaciones, comunicarse con otros usuarios, entre otras.

Así es como la RVIE, otorga contextos en espacios y tiempos de interacción bajo la lógica de la educabilidad virtual, con distintos niveles accesibles para el aprendizaje y con usos pedagógicos múltiples, flexibles, abiertos, interactivos y desarrollados en forma presencial o bien a distancia en tiempo real o diferido, de esta aceptación, se desprenden cuatro instancias de realidades educativas:

**Desde la interacción:**

- **La realidad virtual de aprendizaje con el otro, de uno a uno:**

Ambiente virtual que permite mantener comunicación e interacción sólo de uno a uno. Es aquí donde el usuario puede mantener una relación tiempo espacial con otro usuario que esté en un mismo espacio de RVIE.

- **La realidad virtual de aprendizaje en comunidad:**

Ambientes virtuales que permite al usuario mantener una conexión e interacción tiempo espacial con múltiples usuarios, que pertenecen a una comunidad de intereses específicos, compartiendo un mismo espacio RVIE.

**Desde la interactividad:**

- **La realidad virtual de aprendizaje individual:**

Espacio virtual donde el usuario mantiene una interacción sólo entre la plataforma y él, que igualmente recibe feedback de lo realizado en pos de los aprendizajes esperados.

### **Desde la interactividad e interacción:**

#### **- La realidad virtual de aprendizaje complementario en aula o a una realidad natural.**

Es la realidad de aprendizaje que está realizada con el fin de ser trabajada en una comunidad de aprendizaje concreta, como por ejemplo, una clase de matemáticas con estudiantes de quinto básico. En ella, se configuran tanto elementos virtuales como materiales concretos para el trabajo colaborativo o individual en la comunidad de aprendizaje, entendiendo que éste debe ser guiado y dirigido.

Adicional a ello, una de las características que se destaca, es la capacidad de generar no tan sólo espacios de competencias asociadas al subsector de aprendizajes, sino a competencias técnicas, artísticas y otras competencias transversales para el desarrollo personal y colectivo.

Es un espacio interrelacionado directa o indirectamente entre la realidad cotidiana de aprendizaje y los espacios educativos de realidades virtuales pedagógicas, cuya experiencia se nutre generando una ruptura de los límites de ambos.

A diferencia de la RVC, la RVIE debe ser guiada o dirigida por diversas agentes implicados en la tarea educativa, es decir, agencias, empresas, medios de comunicación, fundaciones, municipalidades, establecimientos, profesores y/o la propia familia.

Según Cuadrado, T. (2008) estas realidades virtuales, son específicamente un lugar de vida en el que los jóvenes se expresan, aprenden, se relacionan y se entretienen y por consiguiente:

Los educadores deben conocerlo para poder intervenir educativamente en este nuevo espacio (p.24).

Básicamente esto se debe a que la función principal de la educación es preparar a las generaciones más jóvenes para la vida adulta, por lo mismo:

Es deber de los educadores conocer la nueva sociedad digital y entender lo que allí está sucediendo (Cuadrado, T. 2008. p.24).

Por otra parte, la RVIE necesita del conocimiento dirigido para utilizarlo óptimamente bajo dos parámetros imprescindibles:

- Capacidad de seducción de los contenidos en pos de los aprendizajes de los estudiantes.
- Adecuación de los materiales didácticos a la especificaciones expresivas de cada tecnología y contextuales de los estudiantes.

Esto significa, según Ferrés. J. (2008), que las nuevas tecnologías, serán seductoras en el propio aprendizaje si el mensaje lo es por sí mismo. A ello, hay que asumir ante todo un planteamiento multimedial de la enseñanza:

Lo que comporta recurrir de manera razonable y razonada a una multiplicidad de dispositivos de forma de expresión. La elección de unos u otros se deberá hacer en cada caso a partir de tres criterios: el tipo de destinatario al que se dirige el mensaje, la relación entre el contenido curricular y la especificidad del dispositivo al que se recurre, y la función didáctica que se pretende conseguir (p.162).

Ejemplo de ello, hace referencia a la relación entre la palabra y la imagen, pues la imagen resulta funcional para mostrar y motivar, pero limitada a la hora de hacer abstracciones, precisar y matizar, mientras que la palabra en un rol inverso, es práctico para la comunicación abstracta, análisis, matiz y resulta limitada para la expresión de realidades. Por eso la necesidad de tener hoy una educación multimedial.

Ahora bien, para que este espacio otorgue garantías de aprendizajes en los campos tradicionales del proceso de enseñanza, éste debe tener una de las características fundamentales de la multimedialidad: una cultura de la interactividad.

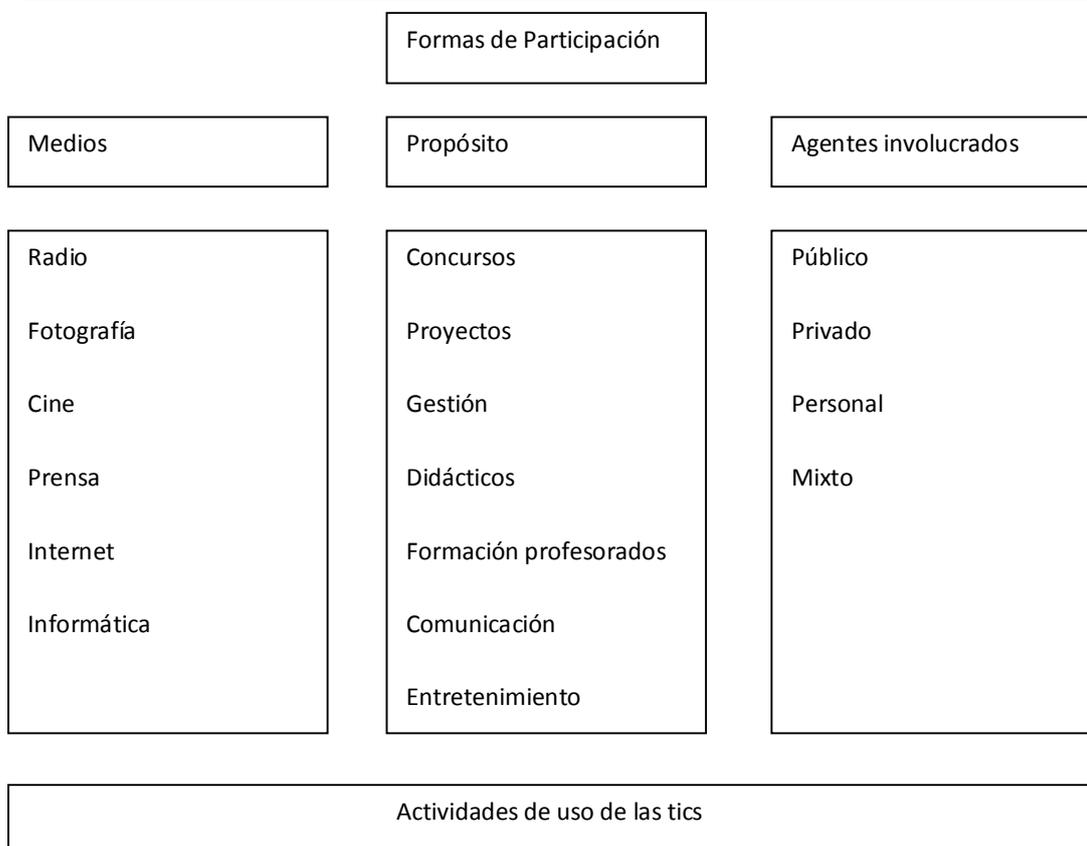
En el campo de las tecnologías, la interactividad es vista como originaria del funcionamiento amigable y conversacional del computador. (Silva, M. 2005. p.67).

Esta cultura de la interactividad puede ser definida en la era digital como modos de vida y de comportamientos, que según Silva, M. (2005), son asimilados y transmitidos a la vivencia cotidiana.

Desde la mirada del usuario, la interactividad modifica sustancialmente su papel, adoptando un rol activo. A ello, Ferres. J. (2008) señala:

Da mayor control sobre el proceso. El sujeto deja de ser receptor para convertirse en interlocutor (õ ) La interactividad tiene que ver, ante todo, con un acceso a los contenidos de los medios mucho más a la carta. El sujeto puede elegir en función de sus capacidades e intereses en un momento dado (p.73).

Es así, como el rol de participación del usuario en la RVIE es una de las principales características. A ello, San Martín. A. (2009) las conjuga a través de 3 conceptos: El medio, el propósito y los agentes involucrados:



## Esquema n°2 . Referente a las formas de participación

---

Asimismo, las formas de participación a través de las *TICs* son consecuencias de la relación entre elementos tan dinámicos como la innovación tecnológica, las expectativas y propósitos de los agentes escolares, los vaivenes reformistas de los sistemas escolares, la voracidad del mercado mediante el mecenazgo o la disolución del espacio y tiempo como constantes organizativas (San Martín, A. 2009. p.69).

Por otra parte, para la UNESCO (2000), a través de la red de innovaciones educativas para América Latina y el Caribe, Innovemos, señala que la inserción tecnológica en la educación tiene que estar en contextos pedagógicos que sean innovadores:

No se trata solamente de incorporar tecnología, el planteamiento ha de ser más amplio. Asimismo debe requerir de algunas condiciones para que su incorporación sea pertinente a los objetivos educativos que se pretenden. En este sentido, debe haber un proyecto educativo institucional y una propuesta curricular que las integre. Debe haber medios e infraestructura apropiados (soporte técnico, insumos, etc.). Existencia de un cuerpo docente motivado y preparado. Existencia de una cultura organizativa que sea favorable a la innovación tecnológica y pedagógica.

Se debe tener principal cuidado al referirnos a la innovación tecnológica y pedagógica, básicamente porque éstas, corresponden a diferentes ámbitos, bien lo manifiesta San Martín, A. (2009):

Los discursos dominantes tratan de identificar una con otra, como si la pujanza innovadora de las tecnologías también pudiera inocularse y con resultados homologables en las prácticas de enseñanza (p.80).

De esta forma, señala que la prioridad se conforma antes que todo, en la dimensión pedagógica:

Mientras que las tecnologías serían una de las contingencias que contribuyen al logro de los propósitos que inspiran la iniciativa (p.86)

En Chile, la RVIE ha sido sustentada en las aulas de clases a través del Centro de Educación y Tecnología del Ministerio de Educación, Red Enlaces cuya misión señala: Contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación mediante la informática educativa y el desarrollo de una cultura digital en la ciudadanía con calidad, equidad y pertinencia.

Este centro nace en 1992 cuyo principal objetivo recaía en el proceso de ampliación de usos de tecnologías en los colegios, otorgando oportunidades y acceso de docentes, estudiantes y comunidad educativa a las *TICs* en todo el país.

Hoy, Enlaces cuenta con objetivos alcanzados que trascienden el acceso físico de las tecnologías y que han respaldado una serie de medidas respecto al uso de éstos y al limitar las brechas existentes. De ello, señalan que han modificado:

- El promedio nacional de alumnos por computador ha evolucionado drásticamente desde el año 2000, bajando de 70 a 10 alumnos por computador.
- A través del Fondo para Banda Ancha, subsidio que entrega el Ministerio de Educación a escuelas y liceos subvencionados se beneficiarán 4.308 establecimientos a lo largo del país. En total, hoy en el país son 10.785 unidades educativas las que cuentan con acceso a conectividad banda ancha.
- Bajo la estrategia pedagógica de *TICs* en aula, se ha beneficiado a 368.197 alumnos, abarcando a más de mil establecimientos a lo largo del país.

- En la tarea de democratizar el acceso a las nuevas tecnologías el programa Enlaces Abierto a la Comunidad ha contribuido en infoalfabetizar a 192.092 personas.
- Desde el año 2000 hasta el año 2009 el Gobierno a través de Enlaces ha hecho una inversión en tecnología de un total de M\$ 162.624.175 hacia los establecimientos educacionales del país (Red enlaces, 2010).

Durante el último periodo, la Red Enlaces ha realizado una reducción de brecha digital en profesores, un Cambio en la percepción del rol de las TICs, desarrollo de competencias esenciales del siglo XXI, acceso a las nuevas tecnologías a través de las escuelas y cuyo desafío es mejorar los aprendizajes curriculares, potenciar el desarrollo de habilidades superiores como: competencias informacionales, comunicacionales y relacionales, pensamiento crítico, conciencia de la globalización.

**Quando el docente y el alumno, llegan al punto de autorreconocimiento de quiénes son y recuperan su propio respeto y dignidad humana; reconocimiento de que todo procede de uno mismo, es sólo entonces, cuando verdaderamente estos actores del acto educativo, pueden darse a los demás.**

**Correa, C. (1999)**

## **Capitulo 4**

### **Interacciones entre los actores del proceso -**

Una de las características que hay que fortalecer en la RVIE y, por consiguiente, en la RVC en general, es la comunicación, de ella nacen los principales procesos existentes en las interacciones con otros.

Ahora bien, comunicación es, según la Real Academia Española:

1. f. Acción y efecto de comunicar o comunicarse.
2. f. Trato, correspondencia entre dos o más personas.
3. f. Transmisión de señales mediante un código común al emisor y al receptor.

Comunicación deriva de la raíz latina COMMUNIS: poner en común algo con otro. Es la misma raíz de comunidad, de comunión; expresa algo que se comparte: que se tiene o se vive en común.

En este proceso de comunicación en la actualidad, es innegable la influencia de los medios de comunicación (principalmente la radio, la televisión, diarios y posteriormente la inserción de las tecnologías digitales), en la vida de las personas, en especial en las formas de recibir y entender, lo que hasta el momento, se llamaba comunicación, por lo que se construyó una nuevas teoría de la comunicación que se centraba exclusivamente en la transmisión de señales y mensajes, dando énfasis y centrando la atención en todo lo relacionado con la técnica, el medio o la forma, a lo que Kaplún M. (1998), señala:

Definir qué entendemos por comunicación, equivale a decir en qué clase de sociedad queremos vivir:

COMUNICACIÓN DOMINADORA	COMUNICACIÓN DEMOCRÁTICA
Monólogo	Diálogo
Poder	Comunidad
Vertical	Horizontal
Unidireccional	De doble vía
Monopolizada	Participativa
Concentrada en minorías	Al servicio de las mayorías

Esquema nº3 . Referente a la comunicación

La primera acepción · la que reduce la comunicación a transmisión de informaciones · corresponde a una sociedad concebida como *poder*: unos pocos emisores imponiéndose a una mayoría de receptores.

La segunda, a una sociedad construida como *comunidad democrática* (p.62).

Entre los aportes entregados por Cuadrado, T. (2008), señala que la comunicación puede entenderse como un proceso unidireccional o bidireccional, pero que:

Al ser bidireccional es el que se podría considerar como una verdadera comunicación, así también señala respecto a otros criterios para distinguir modelos comunicativos: El número de personas que participan (procesos individuales o colectivos), si son directos o indirectos (de persona a persona o mediados tecnológicamente) O bien, si la función de la comunicación es libre · voluntaria o impuesta (p.61).

Kaplún, M. (1998) navega adicionalmente, por una serie de concepciones respecto a las definiciones existentes, pero diferenciándolas claramente a lo que es simplemente información:

• Comunicación es el PROCESO por el cual un individuo entra en cooperación mental con otro hasta que ambos alcanzan una conciencia común. · Información, por el contrario, es cualquier transmisión unilateral de mensajes de un emisor a un receptor • Para los teóricos e investigadores latinoamericanos, la verdadera comunicación · dicen· no está dada por un emisor que habla y un receptor que escucha, sino por dos o más seres o comunidades humanas que intercambian y comparten experiencias, conocimientos, sentimientos (aunque sea a distancia a través de medios artificiales). Es a través de ese proceso de intercambio como los seres humanos establecen relaciones entre sí y pasan de la existencia individual aislada a la existencia social comunitaria (p.64).

Principalmente en el ámbito educativo, la comunicación está íntimamente ligada a los procesos de enseñanza aprendizaje:

## COMUNICACIÓN + EDUCACIÓN = EDUCOMUNICACIÓN

Ante esta interacción, Cuadrado, T. (2008) se refiere:

La educomunicación o comunicación educativa es el estudio de la comunicación con fines educativos. Educar es siempre comunicar; toda educación es un proceso de comunicación (p.75).

Diez años antes, Kaplún M. (1998), señalaba respecto al proceso de la comunicación educativa, como una permanente búsqueda, que espera un resultado formativo:

Cuando hacemos comunicación educativa, decimos que producimos nuestros mensajes «para que los destinatarios tomen conciencia de su realidad», o «para suscitar una reflexión», o «para generar una discusión». Concebimos, pues, los medios de comunicación que realizamos como instrumentos para una educación popular como alimentadores de un proceso educativo transformador (p.17).

Oliveira, I. (1998), define este proceso entre la comunicación y la educación como **La Gestión de la Comunicación en el Espacio Educativo**, entendiendo que hoy en día, se exige buscar los diferentes modos de interrelación entre el mundo de la Educación y el mundo de la Comunicación:

Intentamos demostrar que la propia Educación debe ser entendida de aquí en adelante, como un espacio de comunicación dentro de la cultura que emerge en la Era de la Información. La Educación requiere - a partir de esta nueva perspectiva- una revisión de sus paradigmas en relación al nuevo ecosistema cultural.

Entendemos por Gestión de la Comunicación al conjunto de procedimientos orientados a:

- A. Detectar el coeficiente comunicacional de cada una de las acciones educativas, desarrollando, en consecuencia, una permanente evaluación de las interrelaciones comunicacionales

que se establecen en el espacio educativo, a la luz · entre otros marcos referenciales· de la perspectiva teórica que acabamos de explicar;

- B. Planificar e implementar acciones comunicativas en el espacio de la educación presencial y a distancia;
- C. Realizar, en la práctica pedagógica, el análisis del sistema masivo de medios de comunicación, favoreciendo · con metodologías adecuadas· una educación para el consumo y para la convivencia activa y autónoma con la producción cultural de estos medios;
- D. Colaborar para que los educadores y los educandos se apropien · conceptual y prácticamente· de los recursos de la comunicación de tal manera que se transformen en productores de cultura, mediante el uso de los nuevos lenguajes y medios.

Kaplún M. (1998), en cuanto a la comunicación educativa, afirma que por cada tipo de educación, debe corresponder a una determinada concepción y práctica de la comunicación, por ello señala tres modelos de educomunicación:

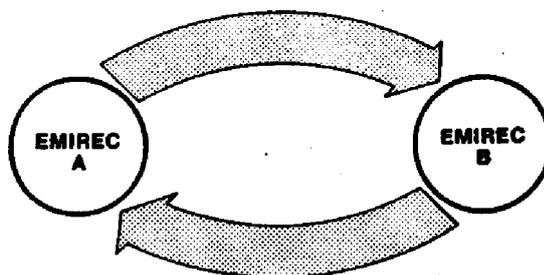
**Educación que pone énfasis en los contenidos:** corresponde a la educación tradicional, basada en la transmisión de conocimientos y valores de una generación a otra, del profesor al alumno, de la élite instruida a las masas ignorantes.

**Educación que pone el énfasis en los efectos:** corresponde a la llamada ingeniería del comportamiento y consiste esencialmente en modelar la conducta de las personas con objetivos previamente establecidos.

**Educación que pone énfasis en el proceso:** destaca la importancia del proceso de transformación de la persona y las comunidades. No se preocupa tanto de los contenidos que van a ser comunicados ni de los efectos en términos de comportamientos, cuanto de la interacción

dialéctica entre las personas y su realidad; del desarrollo de sus capacidades intelectuales y de su conciencia social (p.18 -19).

Otro modelo que responde a la educomunicación y que se desarrolló en un Seminario sobre comunicación Social y Educación realizado en Quito en septiembre de 1982, con el auspicio de la OREALC/UNESCO, señalaron que:



Esquema n°4 Referente EMIREC

---

El proceso de comunicación debe realizarse de modo que dé a todos «la oportunidad de ser alternativamente emisores y receptores».

Esta formulación coincide con la realizada por Cloutier, J. (1992), quien acuñó el término EMIREC (Emisor y Receptor):

Todo ser humano está dotado y facultado para ambas funciones, y tiene derecho a participar en el proceso de la comunicación actuando alternativamente como emisor y receptor. Diríamos hoy: no más emisores y receptores sino EMIRECS; no más locutores y oyentes sino interlocutores.

## **Marco Metodológico**

## **Objetivo general**

Analizar los *factores* obstaculizadores y facilitadores en las interacciones de los actores de tres comunidades de aprendizaje, configuradas desde dos dimensiones: *Realidad virtual de intervención educativa* (RVIE) y *Realidad virtual contextual* (RVC).

## **Objetivos específicos**

- Definir las dimensiones *Realidad virtual de intervención educativa* (RVIE) y la *Realidad virtual contextual* (RVC), en las cuales se desenvuelven los niños y jóvenes de hoy.
- Determinar la relación que poseen los actores . docentes y discentes- con el entorno de realidades virtuales.
- Identificar los *factores* obstaculizadores y facilitadores en las interacciones de los actores de tres comunidades de aprendizaje
- Analizar las interacciones de los actores de las comunidades de aprendizaje.

## **Delimitación**

La investigación se realizó durante el segundo semestre de 2010, en el marco de responder:

¿Qué factores obstaculizadores y facilitadores intervienen en las interacciones de los actores desde las dimensiones RVIE y la RVC?

## Justificación

Cabe preguntarse hoy en día: ¿Vivimos un cambio de época radical? La pregunta se presenta inmediatamente al hablar sobre un nuevo paradigma, que remarca un cambio social que organiza e interpreta la realidad. Así en los últimos periodos de la historia, se configuran procesos marcados por este cambio paradigmático, como la era industrial o la era científica.

Este es sin duda un periodo tan crucial de la historia que efectivamente necesita nuevos paradigmas, porque se reconoce que los viejos, ya no se ajustan a estas nuevas circunstancias reconocidas hoy como la *era de la Información*: un paradigma dominante que se perfila como una forma social donde la información y el conocimiento es una base que está directamente marcada por las *TICs*.

En *La Educación Encierra un Tesoro* (UNESCO,1996), se plantean diferentes tensiones organizativas respecto al reconocimiento de este período como un escenario complejo, otorgando consideraciones en lo referente a una aldea global que interpone los aspectos tanto mundial como local, lo universal y singular, la tradición y la modernidad, entre el largo plazo y el corto plazo, la tensión en la competencia y la preocupación por la igualdad de oportunidades, el extraordinario desarrollo de los conocimientos y las capacidades de asimilación del ser humano y finalmente entre lo espiritual y lo material.

Así es como frente a estas tensiones y cambios paradigmáticos llevados al área educativa Correa, C. (1999) señala que:

• Muchas de las disciplinas tradicionales son obsoletas, en este aspecto, hay también una especie de *nivel disciplinar*. El concepto de formación básica (antes lectura, escritura y matemáticas), ahora incluye una considerable comprensión de la tecnología, sus dimensiones, características y funciones; requiere igualmente un concepto de globalización en donde las fronteras de la institución educativa, barrio,

municipio, departamento, ciudad y nación no pueden limitar el propio horizonte (p.29).

Lo cierto es que en esta Aldea global de la era de la Sociedad de la Información define un claro contexto educativo, social, cultural, espiritual, ideológico y económico a niveles planetarios.

Pero ¿a qué debemos atenernos conceptualmente para referirnos a esta nueva era? Pues bien, "Sociedad de la información" es el término que fue introducido por el sociólogo estadounidense Daniel Bell en 1973 y señalado por las políticas oficiales de países desarrollados, por encuentros y foros planetarios y usado en la Cumbre Mundial de la sociedad de la información.

En este contexto Burch, S. (2005) señala que:

Si bien las tecnologías de la comunicación han sido un factor clave en la aceleración de la globalización económica, su imagen pública está más asociada a aspectos más "amigables" de la globalización, como *Internet*, telefonía celular, TV por satélite, etc. Así, la sociedad de la información ha asumido la función de "embajadora de buena voluntad" de la globalización, cuyos "beneficios" podrían estar al alcance de todos/as, si solamente si pudiera estrechar la "brecha digital".

En cuando al uso del término de Sociedad del conocimiento que nació a finales de los 90, es empleada en el ámbito académico y que UNESCO (2005) ha adoptado el término dentro de sus políticas institucionales y la define como:

Una serie de características e hitos importantes a considerar en este nuevo paradigma, como la incorporación de herramientas tecnológicas que da mayores accesos a la información, comunicación y que considera el conocimiento como un valor agregado de la economía, abriendo puertas para el desarrollo y entregando cimientos para la construcción a nivel mundial de una *sociedad del conocimiento*.

õ La noción de sociedad de la información se basa en los progresos tecnológicos. En cambio, el concepto de sociedades del conocimiento comprende dimensiones sociales, éticas y políticas mucho más vastas. (p.17)

õ El nacimiento de una sociedad mundial de la información como consecuencia de la revolución de las nuevas tecnologías no debe hacernos perder de vista que se trata sólo de un instrumento para la realización de auténticas sociedades del conocimiento. El desarrollo de las redes no puede de por sí solo sentar las bases de la sociedad del conocimiento. La información es efectivamente un instrumento del conocimiento, pero no es el conocimiento en sí (p.19).

Bajo esta misma discusión del paradigma actual, se puede analizar que la información seguirá siendo datos binarios sin sentido, hasta que todos los sujetos tengan igualdad de oportunidades en el ámbito educativo. Así es como nos encontramos en una sociedad marcada por la incorporación de diversas tecnologías que en la teoría permite acceder a la información y abrir puentes de comunicación, pero que marca una brecha latente respecto del acceso a ellas.

En un plano mundial, existen desigualdades ante este nuevo paradigma tecnológico, que abre las brechas en el ámbito digital y que son consistentes en la economía de cada país, así es como la UNESCO (2005), señala:

Si el sistema abierto característico de *Internet* parecía prometernos una supresión temporal de los efectos de las distancias y el alejamiento, la presencia de la brecha digital nos recuerda que sigue existiendo una geografía de *Internet*. El mapa de extensión de la red coincide con la geografía del desarrollo (p. 33).

Pero, ¿qué es la brecha digital y qué implicancias tiene? Es una expresión que no tan sólo hace referencia al equipamiento tecnológico y el acceso a éstas, sino a las diferencias de usabilidad respecto al conocimiento y utilización eficaz. Según Serrano, A. y Martínez, E. (2003):

La brecha digital puede ser definida en términos de desigualdad de posibilidades que existen para acceder a la información, al conocimiento y la educación mediante las *TICs*. La brecha digital no se relaciona solamente con aspectos exclusivamente de carácter tecnológico, es un reflejo de una combinación de factores socio económicos y en particular de limitaciones y falta de infraestructura de telecomunicaciones e informática (p.16).

De esta definición, se deben considerar tres procesos que delimitan la brecha digital y que se conectan entre sí: **La disponibilidad de la infraestructura de redes comunicativas, la accesibilidad a los servicios, las habilidades y conocimientos.**

En el contexto global la disponibilidad de la infraestructura de redes comunicativas, muestra un desequilibrio marcado principalmente por el mercado capital económico existente de cada país. Las cifras de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) en el 2002 señalan que aproximadamente mil millones de personas carecen de agua potable, por tanto menos posibilidad tienen de acceder a telefonía, *Internet* u otras tecnologías de comunicación e información.

Ahora bien, las cifras estadísticas en cuanto al acceso y la disponibilidad (oferta y demanda) de quienes han adherido a las nuevas tecnologías, ha crecido considerablemente, así es como un estudio efectuado por el International Telecommunication Unión (ITU) indicó que:

El 2008 cerró con 1.620 millones de usuarios de *Internet* en el mundo, de los cuales Latinoamérica alberga a 1 de cada 10 usuarios y la mitad de éstos se encuentran en Brasil.

Según la ONU (2002), los países que cuentan con mayor cantidad de personas que utilizan *Internet* son China (285 millones), EE.UU. (234,4 millones), Japón (89 millones) e India (86,2 millones).

Chile en este mapa de accesibilidad se ubica en el lugar número 30 a nivel mundial de usuarios de *Internet*, con poco más de 5,8 millones, lo que se traduce en un 0,4% del total de usuarios de *Internet* en el mundo.

Pareciera que la promesa de desarrollo de la creación de redes comunicativas son paradojas inciertas y crecientes, pues los datos de Chile a nivel global, según el estudio de Connectivity Scorecard elaborado el año 2010 por Nokia Siemens, el país se ubica en el lugar 27, posición que representa un ascenso en comparación con el anterior informe:

Chile está cerca de los líderes en penetración de banda ancha y cobertura de telefonía móvil. Además tiene un buen nivel en telefonía fija y acceso a celulares. El país se destaca en lo relacionado con el uso de la tecnología por parte de la población (Nokia Siemens, 2010).

Estos datos son reafirmados por el estudio de IDC América Latina, señala que en diciembre de 2009 existen más de 34 millones de conexiones de banda ancha en América Latina. De esa cifra, Chile lidera la medición con una penetración de 10,3%, seguido por Argentina (10%), Uruguay (9,9%) y México (8,4%). Es una medición que analiza la penetración por cada 100 habitantes y considera como banda ancha a una conexión con una velocidad igual o superior a 128 kbps, tanto de subida como de bajada.

Natalia Vega, Telecom Research & Consulting Manager de IDC para América Latina comentó respecto al estudio que:

Las cifras son positivas, pero están muy lejanas a los índices registrados en países desarrollados. El resultado de Chile es bueno, pero Estados Unidos duplica esa penetración. Y Alemania triplica esa cifra (Nokia Siemens, 2010).

En otra arista de los procesos que delimita la brecha digital, está la accesibilidad a los servicios y en el caso de Chile y específicamente por parte de niños y jóvenes, el uso de los medios digitales ha crecido a pasos agigantados sin importar los estratos socioeconómicos, así lo demuestra el estudio <sup>56</sup>El índice Generación Digital 2008+ realizado por VTR, Adimark y Fundación Chile que informa:

El 96% de los estudiantes tiene acceso a estos medios desde el hogar, el colegio o lugares públicos pagados. Los estudiantes chilenos utilizan

la red con tres objetivos importantes: como medio para investigar y estudiar, como herramienta de entretenimiento y para comunicarse.

Así es como los contenidos multimediales, comunicación instantánea y redes sociales, son hoy parte de los elementos disponibles en la llamada *Web 2.0*, la *Web social+*, que fomenta la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios, en este nuevo escenario de *Internet* han surgido herramientas como: *Google, MSN, Fotolog, Facebook, MySpace, Wikipedia, Flickr, Blogs, Youtube*, entre otros, que se convirtieron en un medio necesario para las actividades cotidianas propias de todos los estudiantes.

La relación inversa es la que viven los padres que sólo un 55% accede a la Red, con significativas diferencias entre los grupos ABC1 (96%) y D (35%) y que por rebalse tiene cierta igualdad con docentes.

En cuanto a las habilidades y conocimientos existentes en la actualidad, se gesta una brecha aún más amplia en relación a los ya conocidos nativos e inmigrantes digitales, pues según el estudio *Índice de generación digital de 2008+* señala que la percepción de los alumnos que se consideran expertos en *Internet* o que conocen bien se duplicó, aumentando en un 32,5% respecto al año 2004, mientras que la percepción del conocimiento de los padres sólo llega a 16,9% y ha disminuido respecto del año 2006:

El grado de experticia de los alumnos en *Internet* tiene mucho que ver con el aumento en la intensidad de uso de *Internet* desde el hogar. Y también con las complejidades en el uso de *Internet* que ha traído la *Web 2.0*, los usos son cada vez más sofisticados y requieren de esa experticia.

El estudio a su vez señala que mientras el 0,9% de los alumnos encuestados dice no saber navegar por *Internet*, el 42,5% de los padres se reconoce en esa misma situación y por lo mismo el nivel de expertos en los alumnos es de un 62,8% contrarrestado con el 16,9% de los padres.

Otra de las situaciones que se hace referencia a la brecha de conocimientos que se percibe en directa relación con la situación económica familiar, pues el conocimiento entre padres e hijos se amplía o reduce por tipo de grupo socioeconómico:

Mientras los padres e hijos del grupo ABC1 presentan una diferencia de apenas 12 puntos, en el segmento C3 y D esta brecha más que se cuadruplica (VTR, Adimark y Fundación Chile, 2008).

De esta distinción de las brechas existentes y realizando un zoom hacia las diferencias de conocimientos y habilidades en las distintas generaciones llevadas al área educativa, demuestra que los estudiantes están a pasos avanzados respecto a los adultos en relación a los medios que los educandos utilizan en forma constante, dejando espacios de libertades y vacíos en el acompañamiento del uso de las nuevas tecnologías y que tienen implicancias reales y directas en la vida y en el aprendizaje de los jóvenes y niños.

Por lo tanto, la llegada masiva de la tecnología interactiva abre un panorama nuevo de posibilidades al tiempo que suscita amenazas y oportunidades formativas similares a la que en su momento supuso la aparición del televisor.

Para afrontar esta nueva realidad interconectada, global y cambiante, es preciso el esfuerzo integrado de todos los agentes implicados en la educación de los estudiantes y, por tanto, se hace inminente la necesidad de que los llamados inmigrantes digitales, los adultos que están adaptándose a estas nuevas formas de comunicarse y de aprender, conozcan las características de estos aprendices para generar con ellos, una empatía digital otorgando mejores beneficios en las interacciones de estos actores en las comunidades de aprendizaje.

## Diseño de la investigación

Se utiliza un **enfoque metodológico cualitativo** que permite acercarse a explicaciones más profundas de los fenómenos:

Los investigadores cualitativos estudian la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de, o interpretar, los fenómenos de acuerdo a los significados que tienen las personas implicadas. La investigación cualitativa implica la utilización y recogida de una gran variedad de materiales (o) que describen la rutina y las situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas. (Rodríguez, G. Gil, J. y García, E, 1999, p. 32)

Se sitúa desde una perspectiva teórica centrada en los distintos factores que se generan en las interacciones de los actores de las comunidades de aprendizaje, por lo que pretende informar con claridad y precisión acerca de las propias observaciones sociales obtenidas desde la reconstrucción de significado tanto de los comportamientos, procesos y características dadas.

Por otra parte, Stake, (1995) señaló las características del estudio a partir de cuatro clasificaciones de aspectos diferenciadores: holístico, empírico interpretativo y empático, de todos ellos, este estudio se asocia al carácter de ser una investigación orientada a la atención en el reconocimiento de sucesos relevantes, por tanto se enmarca en el carácter interpretativo.

El Método responde a la **teoría fundamentada** que señalan Rodríguez, G. Gil, J. y García, E. (1999) y que fue realizada por parte de Glaser y Strauss en el libro *The discovery of grounded theory* (1967), que responde a:

Que el investigador determina qué significado simbólico tienen los artefactos, gestos y palabras para los grupos sociales y cómo interactúan con otros

Descubre o manipula categorías abstractas y relaciones entre ellas, utilizando esta teoría para desarrollar o confirmar las explicaciones del cómo y porqué de los fenómenos (p.48).

En este caso es de tipo sustantiva, ya que se relaciona con un área concreta cuyo fin es evaluar la relación y los factores incidentes que existen entre los docentes y los educandos en los procesos de enseñanza aprendizaje en la actualidad, abordando las variables, observando las relaciones que persisten dentro de la comunidad de aprendizaje y estableciendo por tanto, comportamientos concretos que se descubren y comprueban en la asociación de estas variables de investigación.

La estrategia de realización de esta investigación responde al **estudio de casos** y que según la clasificación de Bogdan y Biklen (1982) es de estado **múltiple**:

Se utilizan varios casos únicos a la vez para estudiar la realidad que se desea explorar, describir, explicar, evaluar o modificar, un claro ejemplo de ello lo contribuye el estudio de las innovaciones educativas que se producen en diferentes contextos

Lo que caracteriza al estudio de casos es el descubrimiento de nuevas relaciones y conceptos (Rodríguez, G. Gil, J. y García, E, 1999, p.96 y 98).

## **Muestra**

Teniendo en consideración la llamada *oportunidad de aprender* que señala Stake (1994) considera:

La selección de casos debe ser aquel que nos permita aprender lo más posible sobre el objetivo de investigación (Rodríguez, G. Gil, J. y García, E, 1999, p.99).

La muestra por tanto **es no probabilística**, de selección intencionada o muestreo de conveniencia donde la %representatividad+ la determina el investigador de modo subjetivo (Casal, J. 2003):

Las muestras no probabilísticas, también llamadas muestras dirigidas, suponen un procedimiento de selección informal [õ ] Para el enfoque cualitativo, al no interesar tanto la posibilidad de generalizar los resultados, las muestras no probabilísticas o dirigidas son de gran valor, pues logran .si se procede cuidadosamente y con una profunda inmersión inicial en el campo. obtener los casos (personas, contextos, situaciones) que interesan al investigador y que llegan a ofrecer una gran riqueza para la recolección y el análisis de los datos. (Hernández et al. 2003, p. 326-327)

La muestra estará constituida por 3 comunidades de aprendizaje intencionada según los siguientes criterios de selección:

- Permanencia y grado de implicancia en el centro educacional: mínimo de un año.
- Comunidades de aprendizaje que se encuentren en interacción permanente
- Que estén en segundo ciclo de enseñanza básica y/o enseñanza media
- Participación de un profesor(a) que esté a lo menos 5 horas pedagógicas a la semana en la comunidad de aprendizaje de aula

Parámetros a considerar entre los tres casos de estudios:

- Abarcar aula de segundo ciclo de Nivel básico tres (NB3), de segundo ciclo de Nivel básico seis (NB6) y un curso de Enseñanza Media.
- Mismo contexto de la escuela.
- Profesores del mismo subsector de aprendizaje: lenguaje y comunicación:

La propuesta formativa de este sector de aprendizaje apunta hacia el desarrollo de las competencias comunicativas requeridas por los estudiantes para su desarrollo integral. Dado que el lenguaje es la base

de las demás áreas del saber y constituye en sí mismo una herramienta fundamental para la integración de las personas en una sociedad moderna, participativa y democrática, se propicia el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, la creatividad y el diálogo. Esto implica enriquecer el lenguaje con el que los estudiantes ingresan al sistema, ampliando y mejorando la comunicación oral y el acceso al lenguaje escrito a través de la lectura y la escritura

o un enfoque comunicacional o comunicativo funcional, que considera el lenguaje como una herramienta eficaz de expresión, comunicación e interacción. Esto implica estimular a los estudiantes para que utilicen el lenguaje para pensar, crear, procesar variadas informaciones, recrearse, desarrollar la autoestima y la identidad, en una dimensión personal y social (MINEDUC, 2009, p. 31).

## **Descripción de los casos de estudio**

### **1. Caso 1 (5° básico)**

Comunidad de aprendizaje de 5° básico, aquí en adelante será mencionado como CA5, se compone por:

- 43 estudiantes, niñas entre 10 a 11 años de edad
- Profesor de sexo masculino, cuya edad es de 44 años, de aquí en adelante llamado D5. Posee jefatura en otro nivel, profesor de lenguaje y comunicación e inglés, psicólogo clínico ejerciendo el rol de orientador y perteneciente al equipo de gestión.

### **2. Caso 2 (8° básico)**

Comunidad de aprendizaje de 8° básico, aquí en adelante será mencionado como CA8, se compone por:

- 41 estudiantes, niñas entre 13 a 14 años de edad
- Profesora de sexo femenino, cuya edad es de 28 años, de aquí en adelante llamado D8, posee jefatura en un nivel de enseñanza media, profesora de de lenguaje y comunicación, electivos humanistas en la enseñanza media y realiza el talleres de cine optativo.

### **3. Caso 3 (II medio)**

Comunidad de aprendizaje de II medio, aquí en adelante será mencionado como CAII, se compone por:

- 37 estudiantes, niñas entre 15 a 16 años de edad.
- Profesor de lenguaje y comunicación y filosofía, de sexo masculino, cuya edad es de 25 años, de aquí en adelante llamado DII.

## **Instrumentos**

Como instrumentos de investigación por cada estudio de caso se aplica la observación en aula, la entrevista en profundidad a cada profesor participante y un focus group general para los casos múltiples de estudio, con el fin de realizar un cruce de información.

### **Observación**

Es un proceso sistemático, donde el investigador recoge por sí mismo información relacionada con el problema:

Como tal proceso, en él intervienen las percepciones del sujeto que observa y sus interpretaciones de lo observado (Sampieri, H. Collao, F. y Lucio, B. 2006, p. 150).

La observación como instrumento de investigación permite recoger datos tal como se produce un fenómeno o acontecimiento captando, en este caso, las interacciones que se producen entre los actores participantes de la comunidad de aprendizaje en el aula.

La observación será de visión panorámica, donde el investigador no participa en dichas interacciones.

La observación se realizó en el periodo del segundo semestre 2010, centrado en el mes de noviembre y comprendió tres periodos de observación por cada caso estudiado en diferentes ambientes de aprendizajes: aula tradicional, laboratorio computación y sala de recursos múltiples (centro Cra, sala audiovisual u otro) en un tiempo de 45 minutos.

Es un sistema de observación categorial, definido por Evertson y Green (1989) como un sistema cerrado desde categorías prefijadas y cuya identificación del problema se hace desde una teoría o modelo explicativo del fenómeno, actividad o conducta que va a ser observada.

### **Entrevista en profundidad**

La entrevista es un proceso comunicativo por el cual un investigador extrae una información que se halla contenida en la biografía de ese interlocutor (Alonso 1999, p.225).

Esta investigación en el modelo cualitativo posee un instrumento de investigación flexible y dinámica que será aplicada al docente que se encuentre en interacción con el alumnado. Por consiguiente, se destaca por ser semiestructurada dando espacios de reflexión y análisis respecto al encuentro entre el investigador y el informante según se vaya suscitando la información dentro de la estructura prefijada.

### **Focus Group**

Focus Group o grupo focal es una discusión en grupo con preguntas de final abierto que se realiza para fomentar el intercambio entre el panel de participantes (Scribano. A.

2007) y pretende recolectar las impresiones de las estudiantes participantes de las comunidades de aprendizaje. Este estudio cuenta con la participación de 4 estudiantes por aula observada que fluctúa entre los 10 y 15 años de edad y que se realiza una vez, durante el mes de noviembre.

### **Validación de instrumentos:**

Se realiza una validación de los instrumentos al amparo de 3 expertos con una herramienta organizada en función de 3 criterios: *coherencia*, *consistencia* y *aspectos formales* y que fueron analizados bajo la escala de likert de una valoración de 1 a 5, donde la escala era la siguiente: Inaceptable: 1 - Deficiente: 2 - Regular: 3 - Bueno: 4 - Excelente: 5.

### **Los resultados de la validación respecto al instrumento de la entrevista para docente:**

Respeto a la **coherencia** de forma general, se obtuvo un total de 4, 8 pts. (Entre la valoración de bueno y excelente).

De este criterio evaluó la coherencia del instrumento con respecto a:

<b>Criterio de coherencia</b>	<b>Valor escala likert (1 a 5)</b>	<b>interpretación</b>
Problema y objetivos	4,6	Entre bueno y excelente
Objetivos y variables	4,6	Entre bueno y excelente
Variables y categorías	5	Excelente
Categorías y dimensiones	5	Excelente
Dimensiones y preguntas	4,6	Entre bueno y excelente

Cuadro criterio 1: Coherencia del instrumento

Respeto a la **consistencia** de forma general, se obtuvo un total de 4, 6 pts. (Entre la valoración de bueno y excelente).

De este criterio evaluó la consistencia del instrumento con respecto a:

<b>Criterio de consistencia</b>	<b>Valor escala likert (1 a 5)</b>	<b>Interpretación</b>
VARIABLES	4,6	Entre bueno y excelente
Categorías	4,6	Entre bueno y excelente
Dimensiones	4,6	Entre bueno y excelente
Preguntas	4,6	Entre bueno y excelente

Cuadro criterio 2: Consistencia del instrumento

Respeto a los **aspectos formales**, de forma general se obtuvo un total de 4, 5 pts. (Entre la valoración de bueno y excelente). De este criterio se evaluó:

<b>Criterio de consistencia</b>	<b>Valor escala likert (1 a 5)</b>	<b>Interpretación</b>
Claridad de las instrucciones	5	Excelente
Claridad en la redacción de las preguntas	4,3	Entre bueno y excelente
Relevancia de las preguntas	5	Excelente
Duración	3,6	Entre regular y bueno
Presentación	4,6	Entre bueno y excelente

Cuadro criterio 3: Aspectos formales del instrumento

**Los resultados de la validación respecto al instrumento del focus group para estudiantes:**

Respeto a la **coherencia** de forma general, se obtuvo un total de 4, 9 pts. (Entre la valoración de bueno y excelente).

De este criterio evaluó la coherencia del instrumento con respecto a:

<b>Criterio de coherencia</b>	<b>Valor escala likert (1 a 5)</b>	<b>Interpretación</b>
Problema y objetivos	4,6	Entre bueno y excelente
Objetivos y variables	5	Excelente

VARIABLES Y CATEGORÍAS	5	Excelente
Categorías y dimensiones	5	Excelente
Dimensiones y preguntas	4,9	Entre bueno y excelente

Cuadro criterio 4: Coherencia del instrumento

Respeto a la **consistencia** de forma general, se obtuvo un total de 4, 6 pts. (Entre la valoración de bueno y excelente).

De este criterio evaluó la consistencia del instrumento con respecto a:

Criterio de consistencia	Valor escala likert (1 a 5)	Interpretación
Variables	4,6	Entre bueno y excelente
Categorías	4,6	Entre bueno y excelente
Dimensiones	4,6	Entre bueno y excelente
Preguntas	4,6	Entre bueno y excelente

Cuadro criterio 5: Consistencia del instrumento

Respeto a los aspectos formales, de forma general se obtuvo un total de 4, 3 pts. (Entre la valoración de bueno y excelente). De este criterio, se evaluó:

Criterio de consistencia	Valor escala likert (1 a 5)	Interpretación
Claridad de las instrucciones	3,6	Entre regular y bueno
Claridad en la redacción de las preguntas	4,3	Entre bueno y excelente
Relevancia de las preguntas	5	Excelente
Duración	3,6	Entre regular y bueno
Presentación	5	Excelente

Cuadro criterio 6: Aspectos formales del instrumento

Los parámetros que resultaron ser evaluados de forma regular y bueno son mejorados antes de ser aplicados en la investigación.

## Resultados de la investigación

### A modo de contexto general: Comunidades de aprendizajes de CA5, CA8 y CA11

El contexto en el cual se realizaron los estudios de casos, es un colegio femenino, que posee nivel de enseñanza básica y media. Se percibe bajo un contexto socioeconómico medio, con características complejas de su entorno por el riesgo social existente, pero aseguran los docentes, que no es una realidad difícil para desarrollarse y aprender, pues existe una actitud de superación generalizada, que logra enfrentar la adversidad.

Por otra parte, hay un muy buen nivel de infraestructura y de materiales para el trabajo diario en la escuela, ante ello, el docente de la comunidad de aprendizaje de 5° básico (D5) señala:

%Me desenvuelvo en sala de clases, laboratorio de computación, sala audiovisual, en bibliocrañ es una realidad buena, todo puede mejorar, pero están en un muy buen nivel.+

Un factor en contra y que reconocen en su conjunto los docentes entrevistados, es la cantidad de educandos que existen por aula, lo que provoca un desnivel importante en los procesos de aprendizaje y disciplina de cada una de las participantes.

Otro antecedente otorgado por la docente colaboradora de la comunidad de aprendizaje de 8° Básico (D8), es la resistencia por parte de sus propios colegas, a los nuevos recursos existentes en el colegio, pero a pesar de ello, son profesionales comprometidos con su quehacer.

Escenario que comparte el profesor participante de la comunidad de aprendizaje de II Medio (D11), quien además aseguró:

%Las estudiantes sienten el compromiso docente y a su vez es lo hacen recíproco. Las alumnas retribuyen a sus profesores y se da una situación que es bien particular y digna de admiración: hay mucho cariño, mucha

admiración, respeto y consideración de las alumnas hacia los profesores+

Además, las estudiantes, son reconocidas como un grupo con mucha vitalidad, energía y con un muy buen dominio en las tecnologías, pero con cierta pasividad frente a la posibilidad de aprender haciendo:

Elas están más acostumbradas a que se les estén dando las cosas, a tener todo resuelto, no tienen inquietud de ir descubriendo y cuando se les propone descubrir, les cuesta un poco+(D5).

### **Estudio de CA5**

Desde el instrumento de la observación, la actividad planteada por D5, tanto en la sala de clases como en el laboratorio de computación, demuestra un modelo tradicional instruccional de transmisión de saberes, donde las estudiantes, reciben de parte de D5, las pautas para realizar las actividades propuestas, éstas resultan complejas de trabajar, ya que por cada ciertos momentos, D5 cambia estas instrucciones, otorgando complejidad y confusión en las estudiantes, que no alcanzan a terminar lo que realizaban y comienzan otras labores.

Por otra parte, las estudiantes al usar el laboratorio de computación, tienen a su disposición diferentes herramientas digitales, por tanto, diversos caminos para realizar las actividades, lo que provoca que se pierdan en el objetivo propuesto, distrayéndose del foco del cual están convocadas a trabajar; realizar diversas actividades sin relación pedagógica entre las que se destacan con mayor énfasis: *Facebook*, la red social y que usan las estudiantes para jugar y ver los perfiles de otras personas, *juegos online* o del sistema operativo, uso de *MSN Messenger* para conversar con otras personas y el Portal de videos *Youtube* donde buscan videos musicales, con la excusa de sólo acompañar su trabajo escuchando, pero que en la práctica, se quedan mirando los videos del portal.

Ante ello, D5 es reflexivo respecto a estas prácticas cotidianas que las estudiantes realizan dentro de la comunidad de aprendizaje:

Las estudiantes son grupos con mucha vitalidad y energía, con dominio en las tecnologías y con un muy buen dominio, pero con cierta pasividad frente a la posibilidad de aprender haciendo.

Mientras que las estudiantes que se ocupan en la tarea asignada por D5: buscar en *Internet* y transcribir la información a un documento de *Power Point*, permanecen trabajando mucho tiempo en elemento distractores o estéticos, por lo que la sesión de clases, no les alcanza para terminar el trabajo por completo.

El poco manejo de D5, respecto a las actividades que realizan las estudiantes en los medios tecnológicos, los tiempos que estos les requiere y el desconocimiento de lo que las estudiantes realizan (ya que saben ocultar aquellas ventanas del sistema computacional que usan de forma personal), propicia para que las estudiantes realicen lo que ellas desean. D5 en este sentido, se desentiende de lo que efectúan las estudiantes y sólo observa, por periodos cortos, las actividades realizadas anotando en su cuaderno la cantidad de avance que presentan las estudiantes, es decir, observando sólo la cantidad de diapositivas realizadas.

Esta situación no es observada y reconocida por D5, quien muy por el contrario, señala de forma positiva respecto al uso de las tecnologías que él otorga en sus clases:

Es atractivo cuando uno lo logra y es satisfactorio cuando uno puede adecuar estas estrategias, atraerlas y que (las alumnas) se sientan que uno les da un empuje y ellas solitas avanzan, pero es un tema de motivación que se arrastra desde la familia

Existe una clara diferencia del conocimiento digital, en este sentido, D5 resulta tener un manejo de estas herramientas de una forma más lenta y confusa, lo que provoca que las instrucciones otorgadas a sus alumnas sean difíciles de entender y llevar a cabo, a diferencia de las estudiantes que tienen un accionar con las tecnologías de manera más intuitiva, rápida, fluida y eficaz, consciente de esto, D5 señala:

Hay un desafío permanente en cuanto a la dinámica en la institución, en la sala, hay que estar renovándose, capacitándose, buscando estrategias y metodologías atractivas para que las chiquillas puedan romper un poco la inercia y las costumbres que uno arrastra, en el caso mío, por más de dos décadas y eso cuesta.

Yo creo que por ahí es el rechazo personal: que funcionan (las tecnologías) como alienante y que estén involucrando a niñas tan pequeñas y sobre todo vulnerables, ya que no tienen familias consistentes, realmente contenedoras. Entonces las niñas se van ahí de alguna manera alineando más.

Otra de la característica observada, es la multiplicidad de actividades que el docente realiza simultáneamente con las estudiantes, ya que dentro del laboratorio de computación mantiene a la totalidad de las estudiantes buscando información y completando las presentaciones en *Power Point* respecto a una obra teatral que posteriormente tendrás que representar, va llamando a las duplas o grupos de trabajos conformados con anterioridad para que diserten sobre el tema escogido, que guarda relación en este caso, con costumbres y tradiciones de países, trabajo donde las estudiantes tuvieron que buscar información, realizar diapositivas en *Power Point* y preparar la presentación. Ante ello, las estudiantes que van siendo llamadas a exhibir su trabajo, deben instalar sus presentaciones y exponer frente a un curso que se mantiene pendiente en sus propias pantallas de los computadores, algunas escuchando música o realizando otras actividades, a ratos, se observa al docente, pendiente de algunas situaciones o preguntas de otras estudiantes respecto al trabajo que realizan individualmente, mientras las estudiantes exponen sin mayor feedback.

Observando estas situaciones y siendo autocrítico de la labor realizada, D5 sostiene:

De partida creo que me falta mucho en el proceso de las tecnologías siempre teniendo la conciencia de ir complementando y utilizando las *TICs* en todo, tratar de incorporar en todas las unidades, las actividades, buscar apoyo, buscar elementos que sirvan para reforzar los contenidos que se están repasando de mejor forma.

• Es tener una actitud de apertura, estar llano a que el aprendizaje es permanente, uno como profesor tiene que estar en permanente aprendizaje y observando lo que sucede en la realidad, siendo permeable de esa realidad, tiene que comenzar a penetrar las cosas y dejar.

Hay una gran variedad de productos de calidad que se ofrece y hay que ir a buscarlos. Saber manejarlo y tenerlos presentes como algo rutinario, hay mucha información de calidad, pero la lata es tener que seleccionarlos y empezar a buscar lo que se puede bajar o esta adecuado.

En consecuencia se presentan en el CA5:

- Falta de organización y planificación en el trabajo con tecnología.
- Uso de herramientas de parte de la alumnas de forma intuitiva
- Necesidad de las estudiantes de estar conectadas a la RVC
- Necesidad de parte de D5 por incorporar las tecnologías
- Muestra de convergencia de la enseñanza tradicional y moderna.
- Problema de llevar procesos de aprendizaje, evaluación y registro con el uso de herramientas digitales
- Posibilidad de engañar al docente por parte de las estudiantes
- Acompañamiento de los procesos de aprendizaje dificultado por el poco conocimiento de D5 en las nuevas tecnologías.
- Uso de las nuevas tecnologías sin un fin educativo.
- Poca conciencia de la autonomía de los propios conocimientos
- Uso tradicional de los recursos digitales
- Clara diferencia entre profesor y estudiante en cuanto a conocimientos tecnológicos: brecha digital.

## **Estudio de CA8**

Desde la observación, CA8 posee una dinámica de interacción que logra mantener a todas sus integrantes pendientes de las actividades y diálogos generados con D8, esto debido a que se integra el concepto de la escuela en la sociedad y la ampliación de la noción de educación, es decir, desde la contingencia y entendiendo la educación más allá del colegio: D8 ejemplifica, dialoga, interactúa y transfiere conocimientos relevantes para que las estudiantes puedan desarrollarse día a día.

Adicional a ello, se muestra un claro conocimiento de D8 respecto a sus propias estudiantes, lo que se observa en la planificación de clases, pues los contenidos tratados, los relaciona con temáticas conocidas y ejemplificaciones de situaciones personales de las estudiantes, por ejemplo, las propias relaciones de amistad entre ellas, identificando claramente cuáles son las redes existentes en la sala de clases respecto a sus gustos y anhelos:

Las actividades siempre han motivado a las estudiantes, les gusta, lo pasan bien y lo pasan bien porque uno les acerca el contenido a su realidad, a sus vidas, y así ellas pueden ocupar lo que más les gustan con la enseñanza que yo les estoy dando, entonces por eso les llega mucho.

Por otra parte, D8 realiza acercamiento de la realidad nacional, de las problemáticas educativas y contextualiza, lo que genera un estímulo extra para que se desarrolle buenas interacciones con el grupo en general, ante ello D8 señala:

Siento que mi rol es importante, porque soy profesora de lenguaje, no más importante que los otros, pero si yo estoy muchas más horas con las chiquillas a diferencia de varios profesores de otras asignaturas, entonces creo que el camino que yo pueda ir trazando, también dice mucho de lo que se puede hacer en otras asignaturas, entonces si uno tiene que partir usando las tecnologías, ojala los demás profesores también vieran como las usa uno, si se utiliza mal, de debe aprender y

mejorar. Ahora bien, si hay buena respuesta en los trabajos que se realizan, entonces que se imiten las iniciativas, pero creo que es un rol importante, porque están hartas horas con nosotros, con los profesores de lenguaje.

Desde la motivación, las estudiantes son partícipes de sus propios procesos de aprendizaje, logran conciencia de la importancia de la autonomía del conocimiento y ante ello, participan en forma voluntaria y reflexiva en los procesos pedagógicos de la comunidad, ante esto, la principal idea desarrollada por D8 es:

Que entiendan que el conocimiento puede llegar de muchas formas y así uno las va acercando, las va motivando también y les va creando el camino para su futuro.

Al estar solas no saben encaminarlo, no tienen un para qué, la única función que ellas les ven a las tecnologías es entretenerse. Sin querer ellas aprenden, pero podrían, con un adulto que también se manejara, aprender aún más.

Con lenguaje es súper fácil, porque los contenidos están todos relacionados con todo, entonces hay que compartir de una base como la planificación, que tiene que ver con contenidos de comunicación y de ahí para adelante uno se va planificando, va preparando las clases con los materiales relacionados, luego esos mismos materiales los vas relacionando y lo puede utilizar en las clases siguientes o para los contenidos que siguen.

Por otra parte, existe un estado de respeto frente a las preguntas de sus propias compañeras, a los errores y a las opiniones de cada una de las estudiantes, a su vez, existe respeto hacia D8 y un muy buen manejo de grupo, esto se produce, sin confundir la confianza que existe en esta comunidad, pues D8 es capaz de inferir en temas personales, valóricos y ejemplifica bajo la propia experiencia de vida.

La dinámica de comunicación y transferencia del conocimiento, se realiza colaborativamente entre todas las estudiantes; así es como D8, a través de ejemplos,

representaciones, ideas, noticias y otros, logra a través de un lenguaje cercano a la RVC, aprendizajes significativos percibidos en las respuestas de las estudiantes. Ante ello, por ejemplo, se observan elementos multimediales, tecnicismos e Iconográficos dentro del lenguaje, D8 comenta:

Cada vez la manera de expresarse se parece mucho más a la forma computacional, de hecho, ellas salen con %d+ en cualquier momento, %8+, %a para de 77+ñ entonces llevan mucho lo que es escrito a la oralidad.

Esta red colaborativa, queda en manifiesto, por ejemplo, cuando D8 inicia un mapa conceptual en la pizarra para que las estudiantes vayan completando, al existir respuestas incorrectas, D8 las agrega para que las propias estudiantes logren entender el porqué no es lo que corresponde, corrigen y vuelven a responder y esta vez acertadamente. Entre el dialogo generado para completar el mapa conceptual, D8 otorga ejemplos simples y cotidianos para aclarar con mayor precisión los conceptos a los que se quiere llegar en la actividad planteada.

Desde el propio rol docente inserto en las RVC y RVIE, D8 señala la importancia de conocer cada uno de estos escenarios y lenguajes, pues los procesos comunicativos dentro de cualquier comunidad de aprendizaje se enriquecen. Ante ello, también es fundamental el reconocimiento de los procesos que poseen los estudiantes frente a estas nuevas realidades, pues examinar los tiempos, las dinámicas de implementación y uso de los recursos existentes, es un paso fundamental para lograr mejores resultados a niveles comunicativos y pedagógicos:

D8 narra la experiencia respecto al desconocimiento frente a esta situación, desde la plataforma adquirida por el establecimiento para que estudiantes de enseñanza media realicen ensayos de PSU:

Hoy en el curso controlé los ensayos de PSU y me di cuenta que muchas habían hecho un ensayo de 20 preguntas en un minuto, eso es imposible. Muchas no lo hacían y yo veía que todas trabajaban y no lo hacían.

Entonces me ayuda mucho a estar más encima de ellas, pero eso ha sido como la tremenda iniciativa, prepararlas para la PSU a través de internet.

Todo parte por el hecho de ser un guía, pero hay que ir manejando el tema y para eso hay que acercarse y actualizarse también, como profesores, tenemos que ir actualizándonos día a día, porque si no, vamos a quedar obsoletos y nunca más nos van a tomar en cuenta. Vamos a quedar afuera del sistema.

En consecuencia se presentan en el CA8:

- Las estudiantes responden positivamente a la autonomía de sus propios aprendizajes
- Comunidad de aprendizaje colaborativo
- Interacción en el aula
- Desde la pedagogía de la transmisión y la pedagogía interactiva
- Liderazgo y confianza
- Lenguaje en común y cercano a las estudiantes
- Participación, gran interacción en la dinámica exposición.
- Aprendizajes evaluados en ejercicio final, cercanos y concretos
- Importancia conocimiento de las dinámicas de la RVIE

### **Estudio de CAII**

Desde la observación, las estudiantes de la CAII se perciben alteradas y conversadoras, cuando DII logra control respecto al grupo y las estudiantes permanecen atentas a lo expuesto y por ende, se ve una mejor interacción entre las participantes de CAII, pues DII da instancias para que todas las estudiantes de esta comunidad tengan espacios de participación.

DII utiliza de forma mixta tanto los recursos tradicionales como tecnológicos, mostrando conocimientos respecto al uso de los mismos en los tiempos que así lo amerita, ante ello, DII señala:

Así es también como las tecnologías ya están presentes y es positivo, pero es fundamental que el profesor sepa orientar, sepa mediar entre el alumnado y las tecnologías, no puede ser una cosa tan al azar.

El romper el paradigma tradicional academicista, tiene que ver un poco con el estilo de cada profesor, cómo cada profesor vive la tecnología, cómo cada profesor se va actualizando con las tecnologías, porque eso es un trabajo propio, interno, como uno va recibiendo las tecnologías.

En esta primera etapa de observación, el docente cuenta con proyector y notebook para realizar su clase, en ella el docente expone a través de una presentación en *Power Point* los contenidos planificados respecto al Renacimiento, integrando en el discurso explicativo, elementos generales comparativos y cercamos a las estudiantes, por ejemplo, hablar sobre tribus urbanas y estilos estéticos actuales, como una forma de contextualización de este periodo importante de la historia de la literatura universal.

Además, en el contenido tratado DII integra pinturas renacentistas para explicar, de forma visual, los acontecimientos del periodo de la historia, por tanto, el uso de recursos visuales se hace presente como una herramienta complementaria, transversal y mantiene a las estudiantes aún más atentas a las explicaciones, pues los análisis se hacen más detallados y significativos para ellas.

Cuando DII se enfrenta en el aula tradicional, realiza un repaso que lo elabora mediante esquemas, para que los contenidos tratados sean recordados por las estudiantes. Este esquema lo va formando en conjunto con las estudiantes, quienes responden a los cuestionamientos que el DII realiza.

Transcurrido alrededor de 30 minutos en esta dinámica, las estudiantes se vuelven un poco inquietas, lo que amerita un mayor esfuerzo para el docente trabajar en el aula. Ante ello DII señala:

Tienen (las estudiantes) que ya tomar otro rol en su educación y eso hay que ir concientizando desde los niveles más bajos, de apoco, año a año, en los niveles más pequeños. Uno tiene que ir dando autonomía, cada vez más, obviamente siempre con la supervisión férrea del profesor. La autonomía de la construcción del conocimiento.

En una tercera oportunidad, DII se enfrenta al taller de PSU integrado en el mismo subsector de aprendizaje, donde las estudiantes participan en el laboratorio de computación del colegio, para desarrollar ensayos de PSU en una plataforma adquirida por el establecimiento, ante ello, DII genera el ensayo con preguntas referentes a los contenidos tratados, da un máximo de tiempo suficiente para que todas las estudiantes realicen un ensayo y finalmente en conjunto con ellas, evalúa algunas de las preguntas generadas en el ensayo que les provocaba algunas dudas, generando participación y repaso de los contenidos tratados en la secciones anteriores, bajo esta situación, DII realiza un análisis referente al uso cotidiano de las tecnologías en la RVC y en la RVIE:

El hecho es que las tecnologías ya están creando un avance sustancial e importante en este mundo que cada vez es más rápido.

En nuestro diario vivir las nuevas tecnologías están presentes siempre, en todo momento. No nos damos cuenta, es algo inconsciente y todo ese proceso se debe hacer consciente sobre todo si lo vamos a llevar al ámbito educativo

Por ejemplo, si pensamos que un profesor proyecta una clase y usa una presentación en *Power Point*, un video o algo audiovisual, todo efecto aproxima o aterriza mucho más el conocimiento a los alumnos, entonces facilita bastante por esta parte (DII).

Se desprende, por las respuestas de las estudiantes y por el interés de DII, lograr en CAII aprendizajes significativos, con nuevos modelos de trabajo y con una mezcla justificada entre seriedad, humor, cercanía y respeto:

Los profesores en general, son profesionales muy comprometidos con lo que hacen, la mayoría ama lo que hace, situación que se proyecta No

ven al profesor como al enemigo, no ven al profesor como a un carabainero, sino como una persona profesional que está para ayudarlas, para facilitarles el conocimiento y también para ayudarlas en diversos temas también. Es una situación que admiro mucho positivamente (DII).

En consecuencia se presentan en el CA8:

- Uso de tiempos y momentos adecuados con el uso de tecnología
- Control de RVIE y RVC
- Lenguaje cercano a las estudiantes
- Conciencia respecto a los nuevos desafíos
- Autonomía del conocimiento
- Respeto y cercanía ente estudiantes y docente
- Aprendizajes significativos por medio de las tecnologías
- Importancia de lo visual en los aprendizajes

### **Interacciones entre los actores del proceso**

Se presentan, ante la interacción constante entre los actores de cada comunidad de aprendizaje, ciertas necesidades que se hacen evidentes en el día a día. Basado en las observaciones realizadas se desprende:

- Necesidad de las estudiantes por tener un profesor que tenga el rol de guiar y mediar, tanto en el aprendizaje como en sus propias vidas.
- Necesidad por parte de los docentes, en entender a los nuevos estudiantes en relación a sus procesos de aprendizajes, su contexto y problemáticas actuales.
- Necesidad de plantear nuevos modelos de trabajo en la enseñanza aprendizaje de forma eficiente.
- La necesidad de mayor cercanía con las estudiantes.

- Necesidad de actualización permanente de los profesores para lograr cercanía y liderazgo.
- Necesidad de un lenguaje común cercano a las estudiantes.
- Necesidad de disminuir brechas digitales.

Los docentes son conscientes de los actuales escenarios de la RVC, de los cuales ellos también son parte:

“Estamos en un mundo donde todo es rápido y el adolescente actual lo vive así, es frenético y como profesor no puede quedarse atrás, tenemos que ir adaptando los ritmos” (D11).

Para el docente, esto implica un constante y permanente desafío laboral y personal, pues además de aprender de los actuales escenarios, este debe estar atento para observar e investigar lo que sucede con sus propios educandos:

“Es complicado, pero la única manera de manejarlo es no estar desconectado nunca, a mí me exige estar todo el tiempo metida, por lo menos una hora diaria revisando *Facebook*, revisando las cosas del curso, de las niñas, viendo algunas cosas extrañas que puedan estar pasando, tengo que mantenerme al tanto y ojalá tratar estar en sintonía con ella” (D8).

Referente a la comunicación entre los actores de proceso, el reporte de los docentes, señala que es una buena interacción comunicativa en pos de los aprendizajes, a tal punto, que los docentes no sólo cumplen el rol de acompañarlas en este proceso, sino de animarlas y guiarlas en las distintas problemáticas que poseen en su vida, por lo que logran:

“Química y empatía con las estudiantes. Habiendo eso, la comunicación es más fluida” (D11).

Dentro de esta fluida comunicación, los docentes aprovechan este tipo de ambientes comunicacionales para lograr mejores procesos de enseñanza y aprendizajes,

entendiendo en general, que todo parte por el hecho de ser un guía o un mediador, aún cuando D5, señala que:

“Dependiendo un poco la instancia, en la sala de clases es un poco más interactivo, el profesor tiene un rol más preponderante; y en la sala de computación, el profesor ahí es más mediador y orienta para hacer tal o cual objetivo, las niñas son capaces de ir acercándose a los objetivos de manera autónoma e interactiva+”

Ejemplos concretos de una buena comunicación en la realidad social en las comunidades de aprendizajes, se dan al iniciar la sesión, ya que el profesor no llega a la sala y comienza inmediatamente con los contenidos, sino con el saludo y preguntando cómo están:

“De repente sale una bromita u otra cosa y eso va entablando esa comunicación con las chiquillas+ además, a medida que vas pasando los contenidos, vas interactuando+(DII).”

Así también lo realiza D8, quien además va compartiendo parte de su propia experiencia a medida que va acercando los contenidos:

“No comparte la experiencia propia, les acerca y aterriza los contenidos mezclándolo con las cosas que ellas están viviendo y para el ramo de lenguaje es súper fácil eso, porque además de ser mujeres, se comunican muchísimo todo el día, entonces es muy fácil acercarles el conocimiento a partir de sus experiencias y las propias+”

Ante esta percepción, las estudiantes reconocen en la interacción con los profesores dentro de la sala de clases como “Mala+o” “Bésima+”, pero que ésta depende siempre de quién es el profesor, pues otras estudiantes aseguran, que a excepción de un docente en particular, en general no existen problemas en el trato diario y en la comunicación y señalan:

%Es genial, no me quejo+- %Con algunos mal y con otros muy bien+- %Es lo que hay+ - %Depende del profesor, hay algunos que uno no se puede acercar a ellos+.

Reconocen por tanto que existe una interacción fluida pues comentan:

%No, si no nos llevamos mal+- %Tenemos cercanía a pesar de que nos retan.+.

Por otra parte, se reconoce una necesidad de modificar parámetros tradicionales en aspectos pedagógicos para lograr una pedagogía interactiva, utilizando objetos digitales como medio de transmisión de conocimientos, aunque esto no garantice el uso apropiado de tales recursos.

Pues, la necesidad de plantear innovación en la planificación, con uso de recursos tecnológicos y didácticos en pos de las estudiantes, es una prioridad en el trabajo docente, ante ello, todos los docentes participantes de este estudio de caso, dicen aplicar en forma regular, un proceso sistemático: planificando, orientando los contenidos a las vivencias estudiantiles, realizando actividades motivadoras y evaluaciones interesantes y dinámicas.

Pero ¿qué pasa en las RVC y en las RVIE?

El docente entiende que el conocimiento puede llegar de muchas formas; y la tónica, ha sido traspasar estas formas a las estudiantes, entendiendo la gran cantidad de medios y herramientas comunicativas que existen y que se usan inconscientemente. La necesidad está en que todos los participantes de las comunidades de aprendizaje, deben hacer de este proceso, algo más consciente.

### **Realidad virtual contextual (RVC)**

Existe el conocimiento por parte de los docentes respecto a la importancia que tiene hoy en día la información y el acceso a ella, al conocimiento y las tecnologías; esto por

consiguiente, significa que al ser consciente de esta nueva realidad, pueden eventualmente reconocer los procesos de aprendizaje y las características de los nuevos estudiantes y utilizar estos conocimientos en pos de su quehacer:

«Estamos en la era de la información y por eso nuestro mundo le da mucho valor a la información, al conocimiento y al saber. Los computadores e *Internet* nos facilitan eso y tenemos la información muy cerca» (DII).

Aún así, el profesor participante de la comunidad D5, expone su resistencia al uso de las tecnologías en general:

«Las tecnologías desde un punto de vista humanista, en alguna medida alienan a las personas, creo que por ahí va ese rechazo que de repente se manifiesta en lo personal. Que sea por alguno considerado como el descubrimiento del milenio, yo no lo creo así, se pueden lograr cosas lindas, pero resulta como estilo Mall, estos templos de alienarse, crear personas de su mundo interno en una realidad que es más fuerte que sus propia consistencia como personas, esto de hablar de «amigos en *Facebook*» me suena muy feo, amigo es alguien cercano, que tienes al lado, esto de hablar de «redes sociales» cuando las redes sociales son una familia que contiene a ciertas personas y todos tenemos redes sociales familiares, que para mí son claves, entonces hablar de «red social» y lo «virtual» como *Facebook* o *Twitter*, no entiendo. De dónde sacaron esto, si una red social está formada por personas con características, con historias, con un presente, con un cuerpo, con espíritu, una mentalidad y sentimientos que no se reflejan en este contacto vía tecnología»

A su vez, las estudiantes sienten que los adultos en general no entienden sobre lo que es, en definitiva, la RVC:

«No, no entienden nada, no saben ni decir *Facebook*, le dicen *Feibul*»  
«Los profesores si entienden algunas cosas, algunos saben lo que es el

1313, xd, 88, pero nadie sabe lo que es poncho+, %Acá hay cosas que entienden, como el 1313, el (L) solo algunos, pero hay cosas que no saben cómo lo que significa LOL+

Ante esto, el rol que han tomado las estudiantes responde a ser, también, educadores digitales de los adultos, a pesar que esto cause muchas veces molestia:

%Mi mamá me desespera, porque no entiende nada, se le pierden las cosas+, %Mi mamá entiende poco y nada de computación, pero ahora les estoy enseñando a usar *MSN*, *Facebook*, como a escribir, mandar mensaje y todo eso, lo que no entiende son las diferencias entre *Facebook* y *MSN*, pero yo le estoy enseñando+, %Hay que enseñarles despacito+, %Se les pierde la letra, o se les cierra las ventanas+, %Me carga tener que enseñarles+, %nos dicen, no nos enseñes tan rápido y terminan diciendo - hacerlo tú -+ %Yo, primero hago lo que le estoy enseñando y después que intente ella, aunque a veces le sale y otras no+

### **Realidad virtual de intervención educativa (RVIE)**

Los docentes reconocen a los estudiantes como un grupo diferente respecto a las generaciones anteriores, cuya características más reconocidas, es la capacidad de ser perceptivos, comunicados, conectados y audiovisuales. ¿Qué sucede? Que entre los estudiantes versus los docentes y las propias familias, se gesta una brecha digital imponente, lo que provoca, según los docentes, la inexistencia de un acompañamiento en los procesos personales y académicos:

%Aquí está la gran brecha entre los papás y las hijas, ya que ellos con suerte saben prender el computador, ven el correo, se meten al *Facebook* ò como ellos no tienen mucho conocimiento, tampoco pueden encaminar a las chiquillas y al final, ellas se están encaminando entre ellas y entre ciegos no van a llegar muy lejos tampoco+. (D8)

Pese a esta brecha reconocida por los docentes, a veces, también se alejan respecto a la concretización de los propios procesos profesionales que podrían estrechar esta problemática, reconociendo:

Hay profesores que son muy reticentes, no quieren aprender, no les interesa, son flojos o creen que aprenden porque usan el computador, pero no saben darle un uso educativo+ (D8).

Otro de los fenómenos que se reconocen en la RVIE es la capacidad de encontrar todo a un clic de distancia, esto provoca por un lado que los estudiantes en cierta medida se conviertan en seres poco proactivos y con insuficiente sentido del esfuerzo, ya que todo está al alcance de su mano. Ante esto, los docentes creen que los estudiantes aún no realizan sus procesos conscientes de aprendizajes:

Tampoco tienen conciencia del que el saber implica un poco de esfuerzo, aunque sea a través de *Internet* y de la computación. Muchas veces están metidas en *Facebook*, en *Youtube*, se demoran el doble en hacer un trabajo, pierden el tiempo en eso. Y la mayoría tiene *Internet* en sus casas, entonces todavía no hay conciencia y creo que los profesores tenemos que crearla+ (D8)

Bajo esta misma problemática, el docente participante de la comunidad de aprendizaje de Il medio, señala además que:

Falta la conciencia de que hagan las cosas más rápido, porque no están muy habituadas a realizar trabajos aplicando las tecnologías, entonces tienden a demorarse un poco más, son lentas para todo eso, pese al uso diario. (D8)

Por otro lado, el fenómeno de tener todo más cerca, llega a ser una ventaja a la hora de ingresar al mundo de la información, pues permite, según los docentes, hacerla más significativa y transformarla en conocimientos, sintetizando tiempos y procesos de aprendizajes:

Para nosotros es mucho más fácil que puedan adquirir y completar el proceso de enseñanza aprendizaje, porque hay distintas maneras y caminos de llegar a un fin, yo puedo llegar a lo mejor a un contenido por medio de una película, de una biografía, de una canción, de una obra, de un libro, de un comercial incluso y antes no era así. Entonces tenemos muchos caminos+(D8).

Además de la inmediatez, otro de los fenómenos de los cuales se debe mantener presente en la RVIE, hace relación al uso del copiar y pegar como práctica frecuente, provocando engaño frente al docente. Ante esto, existe la necesidad de romper esta costumbre de los educandos y comenzar con procesos de conocimientos reales y saberes significativos con uso de distintos recursos digitales:

Es importante que las estudiantes vean que de *Internet* (por ejemplo) se pueden ir resolviendo dificultades que van ayudando en su proceso educativo, buscar temas atractivos en los distintos sitios *Web* que le permita razonar, resolver problemas, confeccionar informes, presentaciones a partir de esas herramientas que se van usando y que están en contacto lo más frecuentemente posible+(D5).

Asimismo, se conoce la importancia emocional que poseen las redes sociales en la vida de las estudiantes, como una forma de mantenerse permanentemente en contacto y lograr un espacio social entre sus pares:

Ellas (las estudiantes) pasan mucho tiempo en *Internet*, que es el medio que las acompaña mucho y es porque están solas. Y si están solas, pueden mal utilizar los recursos digitales o no darles nunca algún fin educativo, sino sólo de entretenimiento+(D8).

Esta situación, genera un gran desafío para los docentes, por ello, deben estar cada vez más conectados con sus estudiantes, con sus necesidades y su entorno.

Por la misma razón, se debe crear conciencia de hacer más autónomo el aprendizaje y comprometiendo a los estudiantes con sus propios procesos, a su vez, los docentes deben otorgar un sentido al uso de las tecnologías:

«Tenemos que saber con qué fin, es decir, no aplicar tecnologías por aplicarlas, es saber cuál es el momento, tampoco tenemos que abusar de las tecnologías...si bien es cierto que es un medio muy enriquecedor y necesario dentro de este contexto social y global educativo, es importante aplicarlo, pero no debemos abusar de eso, es decir, tener conciencia en qué momento se debe utilizar»(DII).

Las estudiantes a su vez, piensan que el uso de las tecnologías podría ser aún mejor, pues se quejan que los profesores siempre hacen las mismas actividades: los mismos sitios *Web* durante el año, realizar presentaciones, buscar información o sólo piden definir palabras:

«No es tan entretenida», «Algunos siempre llevan el proyector y usan un *Power Point*, pero nadie toma apunte», «El profesor de lenguaje no sabe casi nada y nosotras tenemos que ayudarlo, es verdad, una vez llevó una diapositiva y la dejó chiquitita y todas les decíamos apriete F5 y él respondió ¿Qué es F5? Como tanto», «Son sólo dos profesores que llevan el proyector a la sala, uno se aburríó y el otro ni siquiera sabe conectar las cosas, ni siquiera sabe como agrandar la pantalla», «El profesor puso puras cadenas de *Facebook*, quién puede creer eso» y «Usar el *Power Point* es mejor, así el profesor pasa la materia y termina más rápido».

Otra de las características rescatadas en las interacciones, son el uso del lenguaje con tecnicismos, estos son llevados al lenguaje informal y formal:

«Cada vez la manera de expresarse se parece mucho más a la forma computacional, de hecho, ellas salen con «d» en cualquier momento, «8» «a» de 77» «o»

Esto significa que llevan lo escrito a la oralidad, dando datos importantes respecto al tiempo que pasan en las redes sociales y al sentido emocional que esto conlleva.

Todo apunta hacia este camino, incluso las políticas implementadas a nivel país en los centros educativos, así es como Enlaces, ha permeado las aulas implantando aún mayores desafíos para el cuerpo docente:

Uno va más o menos calculando y va midiendo qué es lo que puede ser más fácil con las estudiantes aplicando tecnologías, tal vez un contenido es más fácil que lo vean con una película, pero en ese sentido uno va previsualizando cómo va aplicar esas tecnologías y vas viendo cómo vas a mostrar ese contenido+ (D11)

En este sentido, los docentes en general, reconocen que con el uso de las tecnologías, pese a que el proceso les haya significado ciertos sacrificios y complicaciones, palpan la necesidad y la importancia que posee la RVIE en los actuales procesos educativos:

Yo creo que sí ayudan bastante para acercar el conocimiento, pero el saber lo construye el profesor en el aula+(D11).

En que se entretienen mucho, se motivan, tratan de producir mucho sus trabajos y las notas suben. Porque les son temas más cercanos, entonces ahí la que tiene mala nota es la que no hace nada, pero rara vez hay alguien que no trabaje, siempre están haciendo cosas las chiquillas siempre+(D8)

Es súper atractivo el tema como motivación especial, despierta en ella muchas expectativas y sobre todo con la posibilidad de arrancarse y escabullirse por caminos que no hemos propuesto+(D5).

## **Factores obstaculizadores y facilitadores**

De las consideraciones expuestas entre los tres instrumentos de esta investigación, se puede dilucidar algunos de los factores obstaculizadores y facilitadores en las interacciones de los actores, configuradas desde las dimensiones RVIE y RVC que se exponen a continuación:

### **Resistencia docente a pertenecer a la RVIE:**

Un claro ejemplo de esta resistencia, se hace evidente en lo dicho por el docente de la comunidad educativa de 5º básico, pues él reconoce sus dificultades y miedos:

“A mí me complica un poco el asunto, me ha costado mucho creer en las tecnologías porque se presta para muchísimas deformación, información deformante, desinformarte”

“Se está endiosando las tecnologías y todo el sistema de libre mercado, porque están todos en el mismo negocio. Más producto, más vende, más consumo, menos persona, menos esencia y ahí me declaro netamente humanista”

Pese a ser conscientes de los actuales avances y las formas de vida e interacción de sus estudiantes, algunos docentes se niegan a ser parte de esta realidad, puesto que es más simple decir que - no les gustan las nuevas metodologías de aprendizaje con uso de las tecnologías - en vez de intentar aprender y sacar beneficio de ello.

Otros docentes por su parte, usan estos recursos como una forma aventajada de lograr méritos personales entre sus pares, pero que simplemente no completan procesos adecuados de aprendizajes entre sus estudiantes.

Así lo plantean los docentes de este estudio:

“Algunos profesores se niegan y resisten a la tecnología, otros la ocupan prácticamente para salir del paso, llevando a la sala de computación a las chiquillas para que busquen 3 palabras en *Internet* cuando podría dar otro tipo de uso. Las niñas son muy inquietas, pero con un computador se tranquilizan al tiro, los profesores son muy pasivos y con un computador se vuelven más pasivos aún, entonces cuesta llegar al equilibrio” (D8).

«No necesita saber para dónde va la micro, en ese sentido ¿quién guía esto, o sea no me parece una tecnología nueva ¿todos las usan y nadie las evalúa?»+(D5).

«Eso depende mucho de la mentalidad personal ¿creo que como hay cosas rescatables de la escuela antigua, también hay que saber entrelazarlo con las nuevas tecnologías, con el nuevo paradigma que se está viviendo. Yo creo que uno no debe estar ajeno al contexto actual de la información, pero eso tiene que ser un trabajo personal»+(DII).

### **Conciencia de los cambios existentes:**

Los docentes en general están atentos a las necesidades actuales, ante ello, son conscientes de los cambios que deben provocar en sus formas de interactuar y comunicarse con sus estudiantes:

«Creo que el profesor expositor tiene que ir quedando un poco de lado, aunque siempre es importante la exposición, ese concepto muy academicista tiene que quedar un poco de lado. La metodología es que el profesor tiene que ser un mediador y un maestro que eduque a los alumnos para que construyan su propio conocimiento, que ellos logren autonomía propia para ir construyéndolo. Es uno quien tiene que ir dando las pautas, pero no tiene que ser el típico profesor que llena saquitos con conocimiento, sino deber ir dejando que los estudiantes sean agentes más activos»+(DII).

Aun cuando, «conciencia» no signifique realmente aplicar lo ya asimilado, es el primer paso para provocar cambios importantes en la dinámica de su comunidad de aprendizaje:

«Yo me siento como un mediador, como una persona que está para incentivar y despertar en las niñas la inquietud por el aprendizaje, por ir

descubriendo, entregar algunas herramientas e invitarlas a que se acerquen a los conocimientos, al mundo nuevo que deben ir descubriendo+(D5).

### **Lenguaje común:**

Para que exista una comunicación fluida entre docentes y estudiantes, se visualiza la necesidad de mantener un lenguaje en común; por una parte, el estudiante debe aprender el lenguaje formal e informal y saber usarlo en determinados contextos y por otro, los docentes deben aprender conceptos técnicos que están siendo llevados al habla de los niños y adolescentes. Es imprescindible, por tanto, actualizar el lenguaje según los nuevos requerimientos, las constantes modernización de los medios de comunicación e información y los cambios en los procesos virtuales.

Hay que siempre estar ubicando ejemplos y temas relacionados con las TICs, para que ellas estén interesadas en el tema y en los contenidos, como la clase cuando estábamos hablando del chat. Uno tiene que acercarles el conocimiento y crear la manera para que a ellas les sea más fácil, porque es uno el que sabe y es uno el que está manejando esto+(D8).

### **Conocer a los estudiantes:**

A lo largo de esta investigación, se ha dado gran importancia en reconocer a los estudiantes de hoy, esto radica en que permite mantener una interacción dinámica y más fluida dentro de la comunidad y, por tanto, mejora los procesos de aprendizaje.

Ante ello, los docentes reconocen ciertas características que los estudiantes poseen y que implica un desafío profesional en su quehacer:

El reconocimiento de una generación audiovisual, multitarea y perceptiva, hace que el profesor necesariamente tenga que apoyar discursos, contenidos y actividades. De ahí la necesidad de plantear un cambio en esta nueva forma de enseñar. Actualmente la cultura está en una etapa en que lo visual predomina mucho, a veces va ganando a lo auditivo por sí solo, lo visual está siendo preponderante hoy+ (DII).

Al conocer a los estudiantes, la cercanía es aún mayor y por tanto, existe la posibilidad de interactuar durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje, con la finalidad de entablar conocimientos significativos en relación a los contextos y vivencias de los educandos:

A medida que vas pasando los contenidos, vas interactuando. Siempre tienes que ir manteniendo esa comunicación, porque cuando uno lleva el contenido a cosas de la vida cotidiana y pregunta ¿alguien le ha pasado esto+ o ¿han vivido esto+, ahí comienzas a generar una interacción. Entonces las alumnas van relacionando el contenido con situaciones que les pasa, que ven y han vivido.

De esa forma vamos haciendo una comunicación más fluida entre profesor y alumnas y vamos privilegiando el aprendizaje significativo, que es lo más importante que debemos privilegiar como profesores. Me gusta acercarles los temas+(DII).

Me gusta mezclar un poco lo que es el conocimiento con la experiencia, con la experiencia mía, porque también les interesa eso, tienden a comparar mucho, independiente de la diferencia de años, le gusta saber cómo era uno a la edad de ellas+ (D8).

## **Cambiar el rol docente**

El profesor tiene que ser el mediador entre esa información que está de fácil disposición, pero ¿cómo hacemos que esa información recaiga de forma significativa en el alumnado?...+(DII).

Ser sólo el profesional expositor que se dedica a entablar conocimientos a sus estudiantes, es el rol docente que las estudiantes no desean, pues la necesidad se encamina a tener un docente con quien además de enseñar y guiar, puedan conversar y respaldarse ante algunas dificultades. En este aspecto, el rol docente debe ser cercano, amigable y respetuoso:

El rol del profesor es muy importante, porque uno es el mediador, el orientador+(DII).

### **Múltiples caminos, el camino más fácil:**

Una de las características señaladas por los docentes sobre la RVIE, es la posibilidad de múltiples alternativas para lograr un objetivo propuesto y la rapidez de lograr metas a un solo clic de distancia.

Así es como estas características pueden jugar a favor o en contra de los procesos de interacción en la comunidad de aprendizaje, ya que consigue facilitar el aprendizaje, engaña o provoca pasividad en los estudiantes:

Todo lo tienen al alcance y eso también puede ser una desventaja, porque se puede convertir en seres un poco flojos, porque ya no tienen esa capacidad del sacrificio de ir a un libro y de encontrar, sino que ponen *wikipedia*, una palabra y lo encuentran al tiro+..

A la vez como hay tantos caminos, ellas pueden escoger el que más se apropia en sus vidas para ir aprendiendo, ellas saben por ejemplo, que

pueden ir a ver una película, pero también pueden leer una crítica en *Internet*, buscar algo relacionado con un artículo, ver un blog y van a tener distintos caminos para llegar a un lugar. Y esa misma multiplicidad de lugares y caminos por los que ellas pueden acceder al conocimiento, pueden confundir, y se pueden quedar estancadas acá, porque no saben actuar y no tienen poder de decisión+ (D8).

### **Necesidad de actualización permante**

Es innegable que la actualización permanente y el perfeccionamiento continuo es una necesidad para desarrollarse profesionalmente, ante esto, los docentes poseen esta necesidad, aún cuando reconocen a su vez, que no se dan el tiempo para ello:

Si el profesor no está actualizado, si no tiene desarrollada un poco su capacidad audiovisual, está sonado y no va a poder acercarse a ellas y se va a crear una brecha más grande entre el profesor y el estudiante+ (D8).

Interés en mejorar, dedicarle más tiempo para yo mismo ir aprendiendo muchas más cosas+(DII).

### **Existencia de mejor calidad de vida profesional:**

LA RVC y RVIE logran contribuir una mejor calidad de vida profesional, siempre y cuando, el docente sea capaz de asimilar las nuevas realidades, entender lo que implica y saber cómo se desarrollará a lo largo de su carrera.

No sólo da comodidad e inmediatez en el trabajo docente, sino que ayuda y cuida tanto las cuerdas vocales como los gastos de energía innecesaria, puesto que el docente se ve menos expuesto a gastar su voz cuando usa las distintas tecnologías

adecuadamente, ya que éstas logran, en general, entregar las instrucciones y soluciones de forma automática, sin mucha intervención docente:

Como ventaja, es que se nos facilita mucho más el hecho de estar trabajando con TICs, hace que nuestras cuerdas vocales no se gasten tanto, uno habla menos, porque muchas de las cosas que digo, a veces están en *Internet*, pero hay cosas que sí debo manejarlas yo porque ellas tienen que entender que yo soy la guía y las TICs son una herramienta para llegar a un punto que es el que estamos buscando y es al que quiero que lleguen ellas+(D8).

### **Reconocer el aprendizaje permanente en los estudiantes**

Dejar de ver que el profesor es la única fuente de conocimiento y la escuela el templo de la educación, es un paradigma que todos, especialmente los docentes y las familias de los estudiantes, deben dejar a un lado.

Es imprescindible entonces, que el docente particularmente entienda que el estudiante aprende en todo momento incluso cuando éste juega, conversa, lee o escucha:

De todas maneras ellas siempre aprenden algo en *Internet*, siempre van aprender, aunque sea mínimo, pero siempre se van a llevar un aprendizaje, pero creo que necesitan un poco más de encaminarse+(D8).

### **Dependencia emocional de las tecnologías**

Uno de los factores que es necesario que los docentes logren entender, es respecto a las generaciones actuales y la dependencia emocional que han desarrollado por las nuevas tecnologías. Esto, porque su mundo virtual muchas veces llega a ser tan o más importante que la realidad natural:

Las generaciones anteriores (de unos 20 años atrás) ellos ya nacieron con *Internet*, pero no creo que tengan tan arraigado y no tienen tanta dependencia emocional del *Internet*, porque es una cuestión emocional, ellas expresan todo por *Internet*, tienen *Twitter* y si van al baño lo escriben entonces están publicando demasiado sus vidas, perdido un poco la privacidad, la intimidad todos saben todo y ese es un gran problema, porque no saben manejar eso en este nivel+(D8).

### **Las tecnologías como complemento de vida y no reemplazo de ésta, cambio de paradigma.**

Entender que la vida virtual no reemplazará la vida natural, pero sí reconocer que es un medio que sirve para complementar y ayudar en distintos procesos y actividades tanto personales, educativas, económicas o laborales.

Ante esto, es importante que la comunidad de aprendizaje logre equilibrar este punto, es fundamental a la hora de entablar interacción con otros:

Como ventaja te complementa en tu desarrollo, formación y que tu mundo social y familiar. Que tengas esto, viene a complementar, ampliar y enriquecer tu vida cotidiana, la felicidad que todos buscan y que está en cada cosa pequeña o grande que hagamos diariamente+(D5).

### **Las tecnologías como complemento de vida estudiantil**

Los docentes deben entender que las nuevas tecnologías son parte de la vida estudiantil, ante ello, deben saber utilizarlas en pos de los aprendizajes de sus estudiantes. Así se pretende a nivel de políticas públicas, que se realice, con la incorporación paulatina, pero de calidad, en las comunidades de aprendizaje.

¶Sí, en la enseñanza media con el tema de Enlaces, llegaron computadores nuevos al colegio, está todo mucho más rápido, no falla y el colegio también se ha mantenido bien al tanto de las tecnologías, porque ya es un gran avance que las chiquillas puedan hacer ensayo de PSU por *Internet* y que uno tenga el control de eso y pueda manejarlo+.

¶Más que llevarlas a la sala de computación, me gusta hacer trabajos donde ellas apliquen de la manera en que a ellas más les acomode, en primero ahora hicimos los medios masivos de comunicación y tuvieron que crear distintos programas o distintas lecciones a partir de los medios, por ejemplo, una revista, un programa de radio un programa de tv, un diario+ lo que escogieron lo que más les gustaba y para eso tuvieron que ocupar tecnologías, no podían hacerlo sin las tecnologías y así van aprendiendo entre ellas también, porque hay algunas estudiantes que no son muy experimentadas y no tienen un gran conocimiento y porque les dan labores, también tienen que ir aprendiendo+(D8).

¶Les gusta mucho que les presente la información en forma visual, es un curso que está pidiendo ver películas y aterrizar los distintos temas o ejemplificarlos con cortometraje, largometraje+ +(D11)

### **Factor motivacional**

Las tecnologías en la RVIE implican por sobre todo, un factor motivacional para los estudiantes, por tanto logra un incentivo y una disposición diferente para realizar las actividades:

¶Yo creo que la parte motivacional se ve mucho más acrecentada, mejor disposición del alumnado en el momento que uno aplica las tecnologías, salir un poco del esquema tradicional de plumón y pizarra y a medida que uno va matizando, tanto con el esquema antiguo como aplicación de las tecnologías, se vuelve positivo+(D11).

Se motivan mucho más, se interesan, llegan más temprano a clases incluso, están más metidas en lo que hacen, les gusta mucho hacer los trabajos, si pudieran hacer las pruebas lo harían escuchando música, eso significa que son generaciones que tienen muy desarrollados los sentidos, y uno tiene que saber aprovechándose de eso, porque cada vez vamos creando seres integrales, pero seres integrales más evolucionados, ya no son los que éramos nosotros cuando salimos de cuarto medio, sino que han ido evolucionando y uno tiene que saber encaminar la vida de las chiquillas+(D8).

Si uno también es netamente tecnológico también al final ve una especie de monotonía, pero al momento que uno logre matizar bien o aplicar bien, tiene grandes ventajas, y se logra palpar en las clases al momento de estar ahí con las alumnas, eso se ve, sobre todo la parte motivacional+(DII).

### **Dependencia técnica**

La existencia del uso de las tecnologías, provoca mantener una dependencia hacia aspectos técnicos, que pueden o no fallar en determinadas instancias, por lo que es importante mantener en estas circunstancias, segundas alternativas o un plan de acción diferente:

De pronto pueden ocurrir problemas técnicos como que se cae *Internet*, las fallas de sistemas y ya el proceso no va a ser igual para todas, a veces les pasa a una alumna y ella se queda atrás al momento de la clase, entonces existe un avance en otras niñas, pero ella se va a quedar ahí, por tanto, ya estoy perdiendo una sesión con esa niña, porque tuvo un problema técnico lamentablemente y eso me genera un desnivel en cuanto a los logros de aprendizajes+(DII).

### ***Internet no es todo***

Cuando se habla de *TICs*, recursos educativos o tecnologías, existe la mala interpretación de referirse sólo al uso de *Internet* y con ello, de determinadas herramientas y sitios *Web*.

En realidad se debe comprender que al hablar de tecnologías y herramientas digitales, se refiere a un abanico amplio de elementos que pueden ayudar en los procesos educativos, tanto como lo puede ser *Internet*. Por ejemplo, la radio, la televisión, video, el celular, cámaras fotográficas, pizarras, mp3, mp4, u otros software y hardware existentes.

### **Las RCV y RVIE, un espacio para el desarrollo personal**

Las RCV y RVIE no son más que un espacio para el desarrollo personal integral complementario, ante ello, los docentes y los estudiantes, deben ser capaces de reconocer estos elementos, lograr un equilibrio y no basarse exclusivamente en ellos. Es importante guiar, acompañar y monitorear que así suceda:

~~%~~No queremos seres humanos perdidos en el ciberespacio, queremos seres humanos que tengan un lugar en el ciberespacio así como lo tenemos aquí, que tengan un lugar en el mundo virtual, que se sepan ubicar, que se orienten y que así puedan ir acarreado más gente en eso. Siempre hay un punto en equilibrio que hay que saber lograrlo y eso es lo que cuesta+ (D8).

## Conclusiones

Ha resultado fundamental revisar y analizar la existencia de diversos factores que facilitan o en su defecto, obstaculizan las interacciones de los actores de las comunidades de aprendizaje, bajo las coordenadas de RVIE y RVC, con miras a generar un conocimiento situado, que nos permita optimizar los procesos pedagógicos de cara a los requerimientos que nos pone una sociedad que se encamina a densificar crecientemente sus lógicas de organización en red.

Fue un proceso clave de esta investigación concretizar los términos de RVC y RVIE, con ello, se logra observar el contexto principal en el cual los niños y jóvenes se desenvuelven diariamente, entendiendo finalmente que la RVIE es definida como el espacio conformado en los actuales tiempos en un entorno educativo y que está basado en las *TICs*, mientras que de una forma más global, nos encontramos con la RVC demarcada como el espacio de comunicación e información donde convergen, a través de la red, la totalidad de usuarios que ingresan a *Internet* con el fin de socializar, gestionar, entretener, organizar, informar, conocer, entre otras.

Señalar a su vez, cuál es la relación existente entre los docentes y estas nuevas realidades, donde las resistencias y los procesos de aprendizajes para poder desenvolverse en ellos, demuestra fehacientemente las amplias brechas existentes respecto de las generaciones de los discentes.

Ante estas diferencias, observar y analizar las interacciones de los actores de las comunidades de aprendizaje, fue parte del proceso de esta investigación que ha dejado en evidencia el sentido de conciencia de lo que implica una buena relación interpersonal entre los actores de las comunidades de aprendizaje y las diferencias que existen entre estos en la práctica. Las percepciones de cada uno de los actores, han demostrado que, si bien poseen una interacción calificada como buena, ésta no es del todo dinámica, por lo que induce un distanciamiento igualmente significativo, lo que provoca un proceso incompleto de la enseñanza . aprendizaje.

Finalmente, este proceso de análisis, permitió identificar a modo general los *factores* obstaculizadores y facilitadores en las interacciones de los actores de las tres comunidades de aprendizaje, dando cuenta de las limitaciones metodológicas respecto al análisis disgregado de éstos (que se encontrará en la versión final de esta investigación, quedando pendiente) y del estudio sistémico, que da origen a los distintos factores que intervienen en las interacciones de los actores.

### **Hallazgos relevantes:**

Es de interés primordial, para lograr buenas dinámicas de interacción y comunicación, prestar atención a las diversas necesidades planteadas en este estudio, se hace evidente, que la implementación de buenos canales comunicativos y una actitud abierta al diálogo entre los actores de las comunidades, facilitan los aprendizajes, y por tanto, mejora los procesos de enseñanza.

Se plantea, por consiguiente, lograr solventar las necesidades de tener un rol docente más cercano, mediador y conocedor de sus propios estudiantes; observar los cambios que se plantean permanentemente en la sociedad, lo que permitirá actualizar el quehacer docente, lo que implica un constante y permanente desafío laboral y personal.

Parece importante dejar la resistencia por no querer pertenecer a la RVIE, pues los estudiantes actuales están llamando a una profesión docente más actualizada, informada y cercana. Ante ello, es esencial provocar el cambio en quienes aún no desean participar de estas nuevas realidades. Realidades que implican no sólo tener ~~conciencia~~ conciencia, sino un actuar acorde a las necesidades de una generación que aprende de forma distinta, se hace necesario que el docente del siglo XXI, desarrolle en su vida, competencias tales como el Aprender a aprender, que aplicado a su contexto profesional, debe llevarlo a valorar la necesidad de integrar permanentemente conocimientos y habilidades, y así lograr autonomía en el desarrollo de nuevas competencias. Aprender a aprender representa la capacidad de adquirir, practicar y

aplicar nuevos aprendizajes en un contexto de mejorar y optimizar el propio desempeño.

Otro motor que debe impulsar el cambio se encuentra en el área de Efectividad personal, que promueve el desarrollo de competencias de autoconocimiento y gestión de sí mismo, gestionar el desarrollo de la propia carrera y trabajar con confianza y seguridad.

Además, la importancia de un lenguaje común entre los propios docentes y los estudiantes, esto implicaría, que las relaciones interpersonales podrán mejorar y avanzar hacia un mismo fin.

El reconocer la existencia de múltiples caminos en las nuevas realidades, implica no sólo la posibilidad de múltiples alternativas para lograr un objetivo propuesto dentro de las comunidades de aprendizaje, sino que además, significa un desafío a estar analizando permanentemente qué es lo mejor para los propios estudiantes y para las interacciones dentro de las comunidades de aprendizaje.

Finalmente la RVIE y RVC, permite reconocer la existencia de los aprendizajes permanentes y demuestra la dependencia emocional en los estudiantes de las nuevas tecnologías.

### **Recomendaciones:**

¿Qué hacer frente a estas realidades para la mejor interacción entre los actores de las comunidades de aprendizaje?, lo principal es involucrarse, entender que las nuevas tecnologías son en realidad un complemento de vida y no un reemplazo de ésta. Ante los cuales los adultos deben implicarse; los docentes particularmente, deben analizar y utilizarlas en pos de los aprendizajes de sus estudiantes, entendiendo que es un factor motivacional importante para que éstos se desenvuelvan y se comprometan con sus propios aprendizajes.

Por otra parte, el descubrir las necesidades y dar respuestas a ellas, es ante todo, el primer paso para dejar la resistencia a producir cambios significativos en la interacción de los actores de aprendizaje. Concretamente estos cambios se podrían producir en revertir los factores obstaculizadores:

- Uso de las tecnologías adecuadamente en la RVIE, entendiendo que hay una amplia variedad de recursos disponibles, donde el docente debe ser un investigador y analista, capaz de considerar qué es factible utilizar con determinadas comunidades de aprendizaje, con determinado contenido y tiempos disponibles.
- No cerrar las puertas del aprender y ver una oportunidad de aprendizaje propio al estar en permanente contacto con sus estudiantes.
- Conocimiento profundo de cada una de las comunidades de aprendizajes en la cual se desenvuelve.
- Instruirse el lenguaje usado frecuentemente en la RVC y ponerlo al servicio de los aprendizajes.
- Acercar los contenidos a los estudiantes para lograr motivación, ser creativos.
- Buscar instancias de comunicación y permitir mayor interacción en las comunidades de aprendizajes.
- Ser claros y acompañar los procesos del estudiante
- Realizar procesos completos: análisis, planificación, desarrollo y evaluación acorde a los objetivos propuestos.
- Ver en las RVC y RVIE una instancia de aprendizajes y crecimiento.
- Plantearse distintas alternativas de desarrollo del aprendizaje, sin mantener el foco principal en el uso de las tecnologías, sino en el estudiante.
- Usar RVIE como forma, además, de una mejor calidad de vida profesional docente.

Ante ello y reconociendo ya los factores que favorecen y aquellos que pueden jugar en contra, ¿cómo podemos concretizar estos procesos?, ¿qué necesitaríamos para que esto suceda?, ¿cuáles serán los pasos y los proceso a seguir?, ¿cuáles son nuestros propios obstáculos personales a la hora de generar una adecuada interacción con los educandos?, ¿en qué medida la formación inicial docente está consciente de estos factores? Y finalmente, ¿estamos los/as docentes realmente dispuestos/as a focalizar en nuestros propios cambios para potenciar estas interacciones en pos de los estudiantes y sus procesos de aprendizaje?

## Bibliografía:

Avalos, B. (2002). *Docentes para el siglo XXI, formación docente: reflexiones, debates, desafíos e innovaciones*. Introducción al dossier perspectivas. vol. XXXII, n° 3, septiembre. Obtenida el 16 de agosto de 2010 en:  
<http://www.ibe.unesco.org/publications/Prospects/prospectsopenfiles/pr123ofs.pdf>

Brunner, J. (2003). *Las Nuevas Tecnologías y el futuro de la Educación*. Editado conjuntamente con Juan Carlos Tedesco. Instituto Internacional de Planeamiento Educativo (IIPE) - UNESCO  
Buenos Aires.

Centro de Educación y Tecnología del Ministerio de Educación de Chile, Red Enlaces, Obtenida el 30 de diciembre de 2010 en:  
<http://www.enlaces.cl/index.php?t=44&i=2&cc=1273&tm=2>

Consejo Nacional de Televisión CNTV. (2004). *Zoom Tweens: 3 Estudios Cualitativos*. Departamento de Estudios (Marzo de 2004).

Consejo Nacional de Televisión CNTV. (2007), *Informe 0-5 Pre-escolares Toonschilenos*.

Delors, J. (1996) *La Educación encierra un tesoro*. Capítulo 4, Los cuatro pilares de la educación. UNESCO, México.

Ferres, J. (2008), *La educación como industria del deseo, un nuevo estilo comunicativo*. Editorial Gedisa.

- Fumero, A. Tecnologías "sociales" en una sociedad tecnológica, cultura digital y vida cotidiana en Iberoamérica, una revisión crítica más allá de la comunicación. Número 73 agosto - octubre 2010.
- Fundación Telefónica. (2008). *La generación interactiva en Iberoamérica Niños y adolescentes ante las pantallas*, Editorial Ariel, S.A.
- Gil, I. Guash, L. Maloney, W. Perry, G. y Schady N. (2005). "Cerrar la brecha en educación y tecnología", *Serue desarrollo para todos*. Banco Mundial.
- Gutiérrez, A. (1998). *Formación del Profesorado en la Sociedad de la Información+ Universidad de Valladolid con la colaboración de la Diputación Provincial de Segovia*.
- Kaplún, M. (1998). *Una pedagogía de la comunicación*, Ediciones de la Torre. Madrid.
- Méndez, C. (2001). *Metodología, diseño y desarrollo del proceso de investigación*, Tercera edición, Mc Graw Hil.
- Ministerio de Educación de Chile, Currículum Nacional, Obtenida el 16 de marzo de 2011 en: [http://www.curriculum-mineduc.cl/docs/currEducBasi/sector\\_lenguaje\\_y\\_comunicacion\\_11012010.pdf](http://www.curriculum-mineduc.cl/docs/currEducBasi/sector_lenguaje_y_comunicacion_11012010.pdf)
- Oliveira, I. (1998). *Gestión de la comunicación en el espacio educativo. Los desafíos de la era de la información para el sistema educativo*. Universidad de São Paulo. Brasil. Traducción de María Elena Leitao. Obtenida el 30 de mayo de 2009 en: <http://www.pdg.uva.es/alfonso/web/forOliveira.htm>
- Prensky, M. (2001), *Nativos e Inmigrantes digitales*, Traducción libre del documento "OntheHorizon" (NCB UniversityPress, Vol. 9 No. 5, Octubre 2001).
- Retortillo, F. (2001), *Implicaciones sociales y educativas de las tecnologías de la información y la comunicación*, *Psicología Educativa*, Vol. 7 - nº 2.

Sampieri, H. Collao, F. y Lucio, B. (2006). *Metodología de la investigación*. Cuarta edición, Mc Graw Hil.

Scribano, A. (2007). *El proceso de investigación social cualitativo*. Colección Cuadernos Universitarios.-

Silva, M. (2005). *Educación interactiva, Enseñanza y aprendizaje presencial y online*. Editorial Gedisa.

UNESCO (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento*. Informe mundial de UNESCO.

UNESCO, red de innovaciones educativas para América latina y el Caribe. Marco conceptual, Obtenida el 30 de diciembre de 2010 en:  
[http://www.redinnovemos.org/index.php?option=com\\_content&task=view&id=28&Itemid=31](http://www.redinnovemos.org/index.php?option=com_content&task=view&id=28&Itemid=31)

Vilches, R. (2005). *Integración de las TICs a la cultura docente*. Revista Enfoques Educativos vol.7 (p 93 . 102).

VTR, Adimark y Fundación Chile. (2008), *Estudio Índice Generación Digital 2004 . 2008*. Chile.

## **Glosario**

### **Chat:**

(Término proveniente del inglés que en español equivale a *charla*), también conocido como cibercharla, designa una comunicación escrita realizada de manera instantánea a través de *Internet* entre dos o más personas ya sea de manera pública a través de los llamados chats públicos (mediante los cuales cualquier usuario puede tener acceso a la conversación) o privada, en los que se comunican sólo 2 personas a la vez.

### **Facebook:**

es un sitio web de redes sociales creado por Mark Zuckerberg y fundado por Eduardo Saverin, Chris Hughes, Dustin Moskovitz y Mark Zuckerberg. Originalmente era un sitio para estudiantes de la Universidad Harvard, pero actualmente está abierto a cualquier persona que tenga una cuenta de correo electrónico. Los usuarios pueden participar en una o más redes sociales, en relación con su situación académica, su lugar de trabajo o región geográfica.

### **Iconográfico:**

(Palabra compuesta de *icono* y *grafe* -descripción-) es la descripción de las temáticas de las imágenes y también el tratado o colección de éstas.

### **Interactividad:**

Es un concepto ampliamente utilizado en las ciencias de la comunicación, en informática, en diseño multimedia y en diseño industrial. La interactividad es similar al nivel de respuesta, y se estudia como un proceso de comunicación en el que cada mensaje se relaciona con el previo, y con la relación entre éste y los precedentes.

### **Interacción:**

Se refiere a una acción recíproca entre dos o más objetos con una o más propiedades homólogas. En diseño, es un proceso que establece un usuario con un dispositivo,

sistema u objeto determinado. Entre otros factores, en el diseño de interacción intervienen disciplinas como la usabilidad y la ergonomía.

**Multimedia:**

Se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información. De allí la expresión "multi-medios". Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc.

**MSN:**

(Abreviación de Microsoft Service Network) es una colección de servicios de internet ofrecidos por Microsoft. Inicialmente lanzado el 24 de agosto de 1995, para coincidir con el lanzamiento de Windows 95. Los servicios proporcionados han cambiado significativamente desde su lanzamiento. El servicio de correo electrónico fue el primero que se ofreció, seguido por el servicio de mensajería instantánea *MSN Messenger*, que a su vez fue reemplazado por Windows Live Messenger.

**Tecnicismo:**

Son términos o voces técnicas que se emplean en el lenguaje científico y tecnológico. Algunos son de uso generalizado, pero la mayoría son de empleo particular en cada rama de la ciencia. Para conocer el significado de las palabras técnicas es necesario consultar los diccionarios especializados de cada rama del saber. La mayoría de los tecnicismos empleados en el castellano tienen su origen y llevan en su estructura prefijos, sufijos o raíces de origen griego o latino. De acuerdo a la especialidad de la ciencia, arte, o profesión, existe una amplia clasificación de palabras técnicas.

**Tics:**

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, también conocidas como TIC, son el conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro. Abarcan un abanico de soluciones muy amplio.

**Youtube:**

es un sitio web en el cual los usuarios pueden subir y compartir vídeos. Fue creado por tres antiguos empleados de PayPal en febrero de 2005. En noviembre de 2006 Google Inc. lo adquirió por 1650 millones de dólares, y ahora opera como una de sus filiales. YouTube usa un reproductor en línea basado en Adobe Flash para servir su contenido. Es muy popular gracias a la posibilidad de alojar vídeos personales de manera sencilla. Aloja una variedad de clips de películas, programas de televisión, vídeos musicales, a pesar de las reglas de YouTube contra subir vídeos con derechos de autor, este material existe en abundancia, así como contenidos *amateur* como *videoblogs*. Los enlaces a vídeos de YouTube pueden ser también puestos en *blogs* y sitios electrónicos personales usando API o incrustando cierto código HTML.

## **Anexos**

**Instrumentos: Hoja de registro de campo**

**Estructura de observación:**

<b>Fecha:</b>		<b>Lugar:</b>
<b>Observador:</b>	<b>Hora de inicio:</b>	<b>Hora de termino:</b>
<b>Forma de registro:</b>		
<b>Episodio:</b>		
<b>Observaciones Directas cronológicas:</b>		
<b>Categorías</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Anotaciones</b>
La nueva educación	La escuela en la sociedad y la ampliación del concepto de educación	
	Los sistemas educativos al servicio de las nuevas generaciones	
Los actores de aprendizaje	Los agentes educadores	
	Cambios en los estudiantes actuales	
La educación en los nuevos escenarios	Políticas públicas	
	Procesos de intervención de las tecnologías en la escuela.	
	El impacto en el aprendizaje	
Recursos y tecnologías Educativas digitales	Equipamiento Tecnológico educativo.	
	Objeto <b>Digital</b> de enseñanza Aprendizaje ( <b>ODEA</b> )	
	Plataformas virtuales educativas	

Innovación e interacción	Características	
	Implicancias	
Multimedialidad y simultaneidad	Características	
	Implicancias sociales	
Recursos y tecnologías en la sociedad	Tecnologías de acceso social y de comunicación	
	Web 2.0 y las redes sociales	
Comunicación	De la Cultura de masa a la esfera de la interactividad en el aula	
	Educomunicación y sus características	
Estrategias pedagógicas	Pedagogía de la transmisión y la Pedagogía interactiva	
	Uso de Materiales didácticos-tecnológicos.	
	Liderazgo en el aula	

**Otras observaciones:**

---



---



---



---

## Entrevista en profundidad - Docentes

Fecha:	Cargo:
Edad:	Género:
Registro:	Lugar:

Realidad virtual contextual+(RVC)

1. Se reconocen nuevos lenguajes y escenarios con las tecnologías ¿en qué medida estos nuevos escenarios interpelan a su realidad y cómo comparte estos códigos nuevos con otras personas?
2. ¿Qué beneficios y desventajas trae la multimedialidad y simultaneidad?
3. ¿Qué características e implicancias sociales y personales encuentra usted en los nuevos escenarios?

Comunidades de aprendizajes:

4. ¿Cuál es el contexto en el cual se encuentra la comunidad de aprendizaje?
5. ¿Cómo es la comunidad de aprendizaje en la cual usted participa?
6. ¿Cuáles son las características de los actores que participan de la comunidad de aprendizaje?
7. ¿Cuál es el rol que posee usted como docente en esta comunidad de aprendizaje?
8. ¿Cómo observa y describe a las alumnas de esta comunidad?

Interacciones entre los actores del proceso.

9. ¿Cómo es la Comunicación en la comunidad de aprendizaje de la cual usted participa?
10. ¿Cómo se generan las interacciones entre usted y sus alumnas al momento de iniciar el proceso de enseñanza aprendizaje?
11. ¿cuáles son sus estrategias pedagógicas en los tiempos actuales?
12. ¿cómo resuelve en su comunidad de aprendizaje la interactividad y rapidez dada por los tiempos actuales?

Realidad virtual de intervención educativa+(RVIE)

13. A nivel de Políticas públicas se han realizado cambios importantes en la incorporación de las nuevas tecnologías ¿Cómo estos cambios han impermeabilizado la escuela?

- 14.** ¿Cómo usted en su práctica educativa va integrando las nuevas tecnologías?
- 15.** ¿Cómo desarrolla los procesos (planificación, inicio, desarrollo, evaluación y registro) de intervención con las tecnologías en el aula?
- 16.** ¿Cómo observa el impacto en el aprendizaje de sus estudiantes en el uso de las nuevas tecnologías educativas?
- 17.** ¿Cuáles son los recursos y tecnologías Educativas digitales que usted utiliza en el aula con sus alumnas y cómo las utiliza?
- 18.** ¿Cómo ha ido enfrentando la tradicional enseñanza con respecto a los nuevos escenarios?
- 19.** ¿De qué forma se genera mayor interacción en el aula?
- 20.** ¿qué necesita usted para lograr mayor Innovación e interacción con sus estudiantes?
- 21.** ¿Cómo es el uso de Materiales didácticos-tecnológicos?
- 22.** ¿Cuáles han sido las principales ventajas que ha tenido al trabajar con las nuevas tecnologías?
- 23.** ¿Cuáles han sido las principales desventajas para usted al trabajar con las nuevas tecnologías?

**Instrumento: Focus group de estudiantes**

Datos		
Edades:	Cantidad de participantes:	
Curso:		
Fecha:	Hora inicio:	hora término:
Formas de registro:		
Preguntas orientadoras:		
RVC		
1. ¿Cómo usas las tecnologías en tu vida diaria?		
2. ¿Cuáles son las herramientas digitales más usadas por ti?		
3. ¿Cuánto tiempo y en qué horarios dedicas durante el día a usar el computador?		
Interacción		
1. Cómo es tu relación con los profesores (respecto a la cercanía, a cómo interactúan en la sala de clases y cómo se comunican con Uds.)		
2. Sientes que los adultos entienden el uso de algunos de los conceptos tecnológicos que usas con tus amigas? menciona ejemplos.		
3. Cuando usan las tecnologías, ¿aprovechas para hacer cosas que te gustan más sin que el profesor se dé cuenta? ¿Por qué? ¿Con qué frecuencia? ¿Qué cosas?		
RVIE		
4. ¿Cuál es tu percepción respecto al equipo tecnológico que existe en el colegio?		
5. ¿Qué te gustaría que el colegio tuviera como elementos tecnológicos y para qué crees que te serviría?		
6. ¿Te motiva realizar las tareas con las tecnologías? ¿Por qué?		
7. ¿Qué es lo más frecuente que hacen cuando usan las tecnologías en el colegio?		
8. ¿Cuántas veces los profesores utilizan la tecnología en sus clases y cómo		

las usan?

9. ¿Qué piensas respecto al uso que le da en clases a las tecnologías?

10. ¿Qué te gustaría que se realizara en clases con respecto a las tecnologías? ¿Qué es lo que menos te gustaría que se realizara en clases con respecto a las tecnologías?

11. ¿Crees que las clases que usan los recursos tecnológicos que existen en el colegio, te ayuda para que aprendas mejor? ¿Por qué?

<b>Matriz de Triangulación de Fuentes</b>					
	<b>Categorías</b>	<b>Observación</b>	<b>Entrevista docentes</b>	<b>Focus group</b>	<b>Observaciones (reiteraciones, nuevas categorías, tensiones, otros)</b>
<b>Comunidades de aprendizajes</b>	<b>La nueva educación</b>	<p>Necesidad de un profesor guía, un mediador para el aprendizaje de las estudiantes</p> <p>Necesidad de entender a los nuevos estudiantes en relación a sus procesos de aprendizajes</p> <p>Conocer el contexto y las problemáticas actuales</p> <p>Necesidad de plantear nuevos modelos de trabajo en la enseñanza aprendizaje y trabajarlos de forma eficiente</p>	<p>Contexto socioeconómico medio bajo, complejo. no es una realidad difícil</p> <p>Ambiente de superación</p> <p>Muy buen nivel de infraestructura y materiales.</p> <p>Gran cantidad de alumnas por curso.</p>		<p><b>La escuela en la sociedad y la ampliación del concepto de educación y Los sistemas educativos al servicio de las nuevas generaciones</b></p> <p>A modo de contextualización:</p> <p>Sistema complejo</p> <p>Necesidades predominantes de conocer a los nuevos educandos</p> <p>Necesidad de actualización</p> <p>Accesibilidad de recursos disponibles para aprendizaje, pese al contexto socioeconómico.</p>
	<b>Los actores de aprendizaje</b>	<p>La necesidad de cercanía con las estudiantes</p> <p>La actualización de los profesores para lograr esta cercanía</p> <p>Liderazgo necesario de control de grupo</p> <p>Necesidad de entender las nuevas formas de trabajo de las estudiantes</p> <p>Multiplicidad de actividades que pueden realizar las</p>	<p>Compromiso Profesional</p> <p>Feedback estudiantes positivo</p> <p>Docente y su ayuda a las estudiantes académica y personalmente</p> <p>pasividad docente</p> <p>Las estudiantes son grupos con mucha vitalidad, energía y dominio en las tecnologías acostumbradas a tener todo resuelto</p>		<p><b>Los agentes educadores Cambios en los estudiantes actuales</b></p> <p>A modo de contextualización:</p> <p>Docentes:</p> <p>Necesidad de cercanía y capacitación</p> <p>Compromiso profesional</p> <p>Rol importante</p>

		estudiantes/con la pérdida de tiempo Motivación como rol importante en el aprendizaje	Conciencia rol del profesor: mediador y maestro estudiantes sean agentes más activos sentido de pertenencia docente y seguridad		Sentido de pertenencia  Estudiantes:  Multiplicidad de capacidades Motivación / aprendizaje Gran dominio de materias desconocidas para el docente
<b>Interacciones entre los actores del proceso</b>	<b>Comunicación</b>	Uso de lenguaje iconográfico y tecnicismo por parte de las estudiantes y el profesor Mayor cercanía para comunicarse entre profesora/ por el mismo genero Profesor y la necesidad de prestar ayuda en las dificultades de las estudiantes Control de masas, comunicación de masas en vez de las particularidades Necesidad del docente en conocer a sus estudiantes para mayor comunicación Contextualización de contenidos a la realidad de las estudiantes	Buena comunicación Siempre ejemplificar Relacionarse con las TICs rol de guía necesidad de conocimiento y actualización Dependiendo de la instancia Comunicación distendida. Interacción según los contenidos Contenido contextualizados a la vida cotidiana Acercar conocimientos con la experiencia Cercanía de genero Conciencia sobre lo fundamental que es la interactividad.	Como es la interacción con los profesores en la sala de clases:  Mala Pésima %on el profe x, no es mala, con el resto si+ Cuando nos portamos mal, nos retan y se enojan pero en mala, pesados Genial, no me quejo Con algunos mal y con otros muy bien Es lo que hay Depende de la profesora, hay algunos que uno no se puede acercar a ellos+ No, si no nos llevamos mal Tenemos cercanía a pesar de que nos retan	<b>De la Cultura de masa a la esfera de la interactividad en el aula Educomunicación y sus características</b>  Importancia de la cercanía docente Lenguaje en común con las estudiantes - iconográfico Conocimiento del otro Control de masas en vez de las particularidades rol de guía necesidad de conocimiento y actualización Percepción distorsionada de la realidad
	<b>Estrategias pedagógicas</b>	Liderazgo en aula es importante antes de diseñar una estrategia pedagógica <b>Pedagogía interactiva ayuda en la actual enseñanza</b> El uso de objetos digitales como medio en la pedagógica de transmisión	Planificar, facilitando el aprendizaje con uso de TICs innovación contenidos relacionados Las actividades motivadoras Evaluación en forma de registro para llegar a un trabajo final tener un proceso	Lo que hacen en clases  Amolasmatesō es lo único Power Point Buscar información Definir las palabras  Cuantas veces los profesores usan las tecnologías y cómo	<b>Pedagogía de la transmisión y la Pedagogía interactiva Uso de Materiales didácticos-tecnológicos. Liderazgo en el aula</b> Necesidad de cambiar hábitos y tradición de estrategias pedagógicas

		<p>igualmente facilita el aprendizaje, pero debe ser bien usado.  Las evaluaciones deben ser acorde  Motivación  Uso guiado de recursos tecnológicos / finalidad</p>		<p>las usan</p> <p>Casi nunca  Algunos siempre llevan el proyector y usan un Power Point, pero los otros no para que tomemos apuntes, pero nadie toma apunte  El profesor de lenguaje no sabe casi nada y nosotras tenemos que ayudarlo  Es verdad, una vez llevé una diapositiva y la dejé chiquitita y todas les decíamos apriete F5 y él respondió ¿Qué es F5?  Como tanto  Casi siempre son Power Point  Es una forma distinta de pasar materia usar Power Point que no es lo mismo que usar la pizarra.  Son solo dos profesores que llevan el proyector a la sala, uno se aburría y el otro ni siquiera sabe conectar las cosas, ni siquiera sabe como agrandar la pantalla.  El profesor puso puras cadenas de <i>Facebook</i>, quien puede creer eso  Usar el <i>Power Point</i> es mejor que así el profesor pasa la materia más rápido y termina más rápido</p>	<p>Concientización pero no praxis  Enseñanza de estudiante a docente  Inmediatez del aprendizajes = uso de tecnología v/s calidad  Falta de planificación / uso de tecnología</p>
--	--	--	--	---	---

<b>Realidad virtual contextualí (RVC)</b>	<b>Multimedialidad y simultaneidad</b>	<p>Lenguaje iconográfico</p> <p>Redes sociales ocupan un espacio significativo en la vida de las estudiantes/ necesidad de mantener contacto estando aún en clases</p> <p>Uso del copiar y pegar como práctica frecuente</p> <p>Vínculo con la realidad</p> <p>Uso innato de las tecnologías / inconscientes</p> <p>Uso de técnicas de engaño para mantenerse en contacto</p>	<p>Adolescente vive en un mundo rápido</p> <p>conciencia que el profesor no puede quedarse atrás</p> <p>situación compleja</p> <p>no estar desconectado nunca</p> <p>desafío permanente</p> <p>Necesidad de romper inercia y costumbres</p> <p>Las tecnologías alienan a las personas</p> <p>Da mucho valor a la información, al conocimiento y al saber.</p> <p>lo visual predomina</p> <p>se queda solo en la información</p> <p>no se crean saberes significativos</p> <p>conciencia el profesor tiene que ser el mediador entre esa información</p> <p>El rol del profesor es importante, estudiantes no saben encaminar el uso tecnológico</p> <p>brecha digital</p> <p>mantenerse comunicadas siempre</p> <p>adquirir y completar el proceso de enseñanza aprendizaje</p> <p>escoger caminos de aprendizajes</p> <p>confundir</p>	<p>Qué piensa del uso de las tecnologías y qué te gustaría</p> <p>Podría ser mejor</p> <p>No es tan entretenida,</p> <p>Que nosotras interactuáramos con las herramientas</p> <p>Nos ayuda para que aprendamos</p> <p>Si nos sirve, sino nos va a pasar como a los papas que no tienen idea de nada</p>	<p><b>Implicancias sociales</b></p> <p><b>Características</b></p> <p>Lenguaje iconográfico</p> <p>necesidad de mantener contacto</p> <p>Profesores las 24 horas del día.</p> <p>Cultura del copiar y pegar</p> <p>Brecha digital influye en la brecha educacional de la estudiante</p> <p>Valor a la información / visual</p> <p>Caminos de aprendizajes</p> <p>Motivación</p>
	<b>Recursos y tecnologías en la sociedad</b>	<p>Trasciende a la escuela</p> <p>Uso de diversos objetos tecnológicos además del computador que es el más reconocido entre los docentes.</p>	<p>Proceso se debe hacer consciente</p> <p>aplicar nuevas tecnologías con un fin sustentable</p> <p>no debemos abusar de forma desmedida de las TICs</p> <p>reconocer por el lenguaje</p>	<p>Sientes que los adultos entienden el uso de algunos conceptos tecnológicos que usas con tus amigas</p> <p>No, no entienden nada, no saben ni decir <i>Facebook</i>, le</p>	<p><b>Tecnologías de acceso social y de comunicación</b></p> <p><b>Web 2.0 y las redes sociales</b></p> <p>Más allá de la escuela</p> <p>Ampliar el concepto de tecnología / innovación</p>

		<p>Permanencia en las redes sociales</p>	<p>aprendizaje permanente dependencia emocional complejo deformación la desactualización del docente y el poco desarrollo visual Brecha más grande entre el profesor y el estudiante. Resistencia al cambio Simultaneidad de tareas control de las estudiantes pérdida de tiempo generar conciencia en las estudiantes cercanías reales en el medio virtual endiosando las tecnologías complementa en desarrollo, formación y mundo social</p>	<p>dicen %aibul+ Los profesores si entienden, a veces algunas cosas Igual algunos saben los que es el 1313, xd, 88 ...pero nadie sabe lo que es poncho Mi mamá me desespera porque no entiende nada, se le pierden las cosas Yo tengo buena relación con eso, porque mis dos papas entienden Lo que no saben, dicen que es basura. En mi casa entienden todo y me revisan todo Acá hay cosas que entienden, como el 1313 lo entienden ya, el (L) solo algunos, pero hay cosas que no saben cómo lo que significa LOL Mi mama entiende poco y nada de computación, pero ahora les estoy enseñando a usar MSN, Facebook, o sea esas cosas, como a escribir, mandar mensaje y todo eso, lo que no entiende son las diferencias entre Facebook y MSN, pero yo le estoy enseñando Hay que enseñarles despacito Se les pierde la letra, o se les cierra las ventanas Me carga tener que enseñarles Nos dicen, no nos enseñes tan rápido Uno les dice ahí, pero ahí...y se pierden y ponen puras tonteras</p>	<p>Objetivos claros Dependencia emocional/ abuso de las tecnologías Resistencia al cambio Necesidad estudiante tener control Tiempo v/s eficiencia Error de endiosar tecnologías</p>
--	--	--	--	--	--

				<p>En general siempre dicen %hacerlo tú+          Son llevados a su idea, %no que así no, que mejor es así, aquí arribaõ +          Le explico lentamente, y cuando no me entienden ya no explico de nuevo          Yo primero lo hago yo lo que le estoy enseñando y después hago que intente ella, aunque a veces le sale y otras no</p>	
<p><b>Realidad virtual de intervención educativa (RVIE)</b></p>	<p><b>La educación en los nuevos escenarios</b></p>	<p>Invisibles / políticas públicas, pero impermeabilizan la escuela          Extraña mezcla inicial de la pedagogía con respecto a los nuevos escenarios/          resultados esperados no serán óptimos en esta primera etapa: nivel instrucción y uso adecuado          Predisposición para aprender y participar          Trabajo dirigido bajo el amparo de las nuevas tecnologías</p>	<p>Infraestructura tecnológica          Mayor calidad          Actividades pedagógicas online          Permanente alerta por parte del profesor          Buena iniciativa          Interpela, necesidad de de cambiar</p> <p>Son tendencias          perfiles distintos de alumnas          acercar el conocimiento          rol docente es importante          motivación y entretenición</p> <p>El romper el paradigma tradicional          cómo cada profesor vive la tecnología y se va actualizando          entrelazar con el nuevo paradigma          condiciones dadas          Interés personal          conciencia de ir</p>	<p>Te motiva trabajar con tecnología          Sí, más que hacerla así a papel y lápiz          Es mejor hacerlo por computador          Es más rápido, escribir es muy fome          Porque el computador de corrige          Las cosas se pueden sacar por <i>Internet</i>          Como hacen los trabajos          Copiar y pegar es más fácil, no hay que escribirõ hay cosas que son nada que ver así que hay que leer igual para saber que está bien.          No lo analizamos, pero si lo leemos para saber si esto me sirve o no me sirve y ya, copiar y pegar.          Yo copio y pego y lo mezclo con otras cosas          Yo uso wikipedia, lo copio en Word y lo voy cambiando para que sea como si yo lo hubiese escrito</p>	<p><b>Políticas públicas          Procesos de intervención de las tecnologías en la escuela.          El impacto en el aprendizaje</b>          Invisibles / políticas públicas, pero impermeabilizan la escuela          Pedagogía con respecto a los nuevos escenarios/          resultados esperados no serán óptimos en esta primera etapa: nivel instrucción y uso adecuado          Predisposición para aprender y participar          Trabajo dirigido bajo el amparo de las nuevas tecnologías          Interés personal</p>

			<p>complementando y utilizando las <i>TICs</i> aprendizaje es permanente</p>	<p>Yo lo leo y lo que entiendo lo anoto No haces nada o lo haces todo,..O sea no hago nada si no analizo todo. No leemos para redactar después, leemos y vamos borrando en Word</p>	
	<p><b>Recursos y tecnologías Educativas digitales</b></p>	<p>Equipamiento tecnológico adecuado Uso de muy pocos recursos educativos por parte de los docentes Uso de las estudiantes sin fines educativos Combinación adecuada de recursos y metodología tradicional</p>	<p>En todo momento uso de tecnologías. vida cotidiana focos de desconexión aplicación real y útil conciencia y velocidad contacto <i>Internet</i> dirigido y atractivo</p> <p>Presentación en forma visual a través de escuchar recursos digitales</p>	<p>Cuál es tu percepción respecto al equipo tecnológico del colegio Yo lo encuentro bien Estamos conforme, ahora más que antes Todo bien, excepto cuando venimos con el profesor de lenguaje Es que no sabe enseñar, porque dice hagan esto, esto y esto y no hace nada y no explica y te revisa la cantidad de diapositivas que llevamos</p> <p>Que faltaría como equipo tecnológico Pizarras interactivas Proyectores en la sala de básica Notebook para el uso de nosotras Televisores Porque...</p> <p>Perdimos mucho tiempo entre movemos de un lugar a otro Nos aburre Nos molesta tener que ir a otras salas, sobre todo cuando no nos gusta la clase Es terrible, porque mas lo que</p>	<p><b>Equipamiento Tecnológico educativo.</b> <b>Objeto Digital de enseñanza Aprendizaje (ODEA)</b> Uso de muy pocos recursos educativos por parte de los docentes Uso de las estudiantes sin fines educativos Proceso de crecimiento Proceso inconsciente</p>

				le cuesta al profesor hacernos callar allá, después en la otra sala y perdemos mucho tiempo	
	<b>Innovación e interacción</b>	Convertir las exponencia y el discurso en realidad contingente No existe mayor uso de innovaciones solo en caso excepcional	Tiempo Interés Capacitación	<p>Uso de las tecnologías en la vida diaria:</p> <p>Para comunicarse con amigos Para encontrarse con personas que no veo hace tiempo Reencontrarse con gente Para entretenerse Para hacer las tareas Lo primero es chatear, Facebook, MSN, foto log %no puede estar cerrado MSN ni Facebook+</p> <p>Tiempo dedicado al uso de las tecnologías:</p> <p>Horas Casi todo el día Desde que llego a la casa hasta que me voy a dormir Como 6 horas mínimo El fin de semana todo el día %mi record, son 13 horas diarias+y %el mío es hasta las 7 de la mañana+ %no paso casi las 24 horas del día los fin de semana+ %no me levanto a las 9 el fin de semana para ocuparlo+ Qué piensan sus padres de eso: Nada Que no hablamos nada, que nos encerramos en la pieza</p>	<b>Características Implicancias</b> Error concepto innovación Del discurso expositivo a la innovación Falta de predisposición y capacitación Fines personales y no pedagógicos.

				<p>%Si salimos el fin de semana, después llegamos yo prendo el computador y no los veo hasta al otro día+</p> <p>Dicenõ %tú eres amargada, no saludai, no habla+</p> <p>%allos piensan que es nuestro mundo+pero no es mentira, es verdad</p> <p>%yo no, solo fin de semana y viernes, nada más+</p> <p>%yo le pedí a mi papa que me comprara una mini nevera para estar en la pieza, y me la compró+</p>	
	<b>Multimedialidad y simultaneidad</b>	<p>Engaño al docente</p> <p>Necesidad de estar actualizado</p> <p>Multitareas</p>	<p>Parte motivacional</p> <p>esquema tradicional matizando</p> <p>El desempeño académico se ve afectado de manera positiva</p> <p>problemas técnicos</p> <p>ambiente festivo</p> <p>desconcentración</p> <p>distractor</p> <p>objetivo claro,</p> <p>liderazgo en la sala</p> <p>facilita el trabajo</p> <p>mejores situaciones físicas - cuerdas vocales</p> <p>desarrollar sentidos</p> <p>productos de calidad</p> <p>buscar nuevos recursos</p>	<p>Cuando estás en clases, aprovechas de hacer cosas que más te gusta sin que el profesor se dé cuenta</p> <p>Sí, me dedico a ver videos toda la clase</p> <p>Aunque esté todo bloqueado, hago otras cosas</p> <p>Yo hago la tarea rápido para meterme en lo que me gusta</p> <p>Yo hago las dos cosas a la vez, pero a veces me dedico a ver solo videos y no hago nada</p> <p>El profesor de lenguaje da tareas con nota acumulativa y yo siempre las termino y ahí el profesor me dice relájese y ahí hago lo que quiero+</p> <p>Yo hago las tareas y después lo que quiero como escuchar música</p> <p>La tarea se deja para el final, se hace todo junto...yo estoy acostumbrada</p>	<p><b>Características Implicancias</b></p> <p>Engaño al docente</p> <p>Necesidad de estar actualizado</p> <p>Resultados de aprendizajes</p> <p>Predisposición al trabajo con tecnologías</p> <p>liderazgo en la sala</p> <p>mejores situaciones</p> <p>desarrollar sentidos / hacia la nueva educación</p>

				<p>Es como estudiar viendo tele o lo mismo como leer un libro y ver tele</p> <p>Nosotras hacemos las cosas con ruido</p> <p>No puedo estar callada en silencio, solo puedo trabajar con música.</p> <p>El silencio desconcentra porque uno piensa, entonces con bulla uno no piensa</p> <p>Nosotros volvemos entre una y otra cosa cada dos minutos y nos concentramos.</p>	
--	--	--	--	---	--