



**COMUNICACIÓN, CIUDADANÍA E INFANCIAS:
ANÁLISIS Y COMPRENSIÓN DE UNA REALIDAD EN LA ESCUELA**

Presentado por:

Leidy Dayana Canizales Hernández

Laidy Katherin Cubillos Moreno

Sandra Patricia Torres Páez

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Facultad de Educación

Licenciatura en Pedagogía Infantil

Bogotá D.C

2020



**COMUNICACIÓN, CIUDADANÍA E INFANCIAS:
ANÁLISIS Y COMPRENSIÓN DE UNA REALIDAD EN LA ESCUELA**

Presentado por:

Leidy Dayana Canizales Hernández

Laidy Katherin Cubillos Moreno

Sandra Patricia Torres Páez

Trabajo de grado presentado como requisito para el título de

Licenciatura en Pedagogía Infantil

Asesor del Proyecto de Investigación

José Luis Pérez

Magíster en Investigación Social

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Facultad de Educación

Licenciatura en Pedagogía Infantil

Bogotá D.C

2020

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

_____ Firma del jurado

_____ Firma del jurado

Bogotá, noviembre de 2020

Agradecimientos

Queremos agradecer primeramente a Dios, quien a pesar de las dificultades presentadas en este año por la pandemia y el cambio de clases presenciales a virtuales; nos ayudó a culminar esta investigación, dejándonos nuevas experiencias y aprendizajes, que nos acercan más al sueño de ser profesionales en Licenciatura en Pedagogía Infantil. A nuestros Padres y familiares que desde el principio nos han motivado y apoyado para estudiar, mostrando paciencia y confianza en nosotras durante toda la carrera. Al Tutor acompañante de esta investigación y docente José Luis Pérez, que desde el principio estuvo interesado en colaborarnos y contribuir con sus conocimientos y experiencias en el campo, además estuvo disponible y atento a las inquietudes presentadas. Al docente Henry Fernández Zipa que, desde la materia de investigación, siempre nos motivó a realizar la monografía, enseñándonos lo necesario en el campo de la investigación. A la docente y directora de grupo del grado cuarto de primaria, quien nos permitió los espacios necesarios para realizar la investigación en el Colegio José Asunción Silva.

Resumen analítico especializado RAE

1. Autoras

Leidy Dayana Canizales Hernández

Laidy Katherin Cubillos Moreno

Sandra Patricia Torres Páez

2. director del Proyecto

José Luis Pérez

3. Título:

Comunicación, ciudadanía e infancias: Análisis y comprensión de una realidad en la escuela.

4. Palabras Clave

Cultura digital, Cibercultura, Competencias ciudadanas, Competencia comunicativa, Mediación pedagógica.

5. Resumen del Proyecto

El presente documento investigativo es una propuesta que abarca desde la práctica Profesional de estudiantes de UNIMINUTO-Licenciatura en Pedagogía Infantil, donde se tuvo en cuenta la contextualización y la realidad que viven los niños y las niñas del grado 402 del colegio José Asunción Silva, la docente en formación se percató que un niño usaba expresiones en su lenguaje con términos conocidos por plataformas en YouTube.

Al realizar algunas encuestas se evidenció que la mayoría de los niños y niñas tienen simpatía por varios Youtubers y tienden a imitarlos. Lo anterior, afecta la interacción social y la convivencia con los compañeros de clase y las personas que los rodean por lo cual los niños tienden a comportarse y usar vocabulario que han aprendido de dichos Youtubers. Debido a esto, las maestras en formación pretendieron indagar sobre el tema y reorientar a los niños con el fin de evitar que estos comportamientos y vocabulario afecten el ambiente escolar de los niños, al igual que favorecer aprendizajes significativos en torno a la sana convivencia y desarrollo de competencias ciudadanas en la escuela. Se busca fortalecer el desarrollo de dichas competencias a partir del diseño e implementación de actividades pedagógicas enfatizadas en el manejo de las competencias comunicativas a partir de la creación de contenidos audiovisuales de los estudiantes de cuarto de primaria del Colegio José Asunción Silva. La fundamentación de este documento contempla las competencias ciudadanas, entendidas como las habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas de los individuos para interactuar de una manera constructiva en la sociedad. Es importante reconocer que en la actualidad la cibercultura y la cultura digital que incluyen plataformas virtuales, han impactado la cotidianidad de las personas y especialmente de los niños y niñas generando cambios en las interacciones personales, los patrones de relación y en la construcción de identidad. Así mismo el docente juega un papel importante como un mediador pedagógico en el proceso educativo para promover los procesos de formación integral del estudiante y permitir que los niños y niñas sean los protagonistas, no solo de su propio aprendizaje, sino de interactuar con sus compañeros de clase. Esta investigación tuvo un enfoque

cuantitativo porque involucró el lenguaje, es cíclica y reflexiva, el propósito fue examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados, mediante la línea del método etnográfico el cual se considera que puede atender las necesidades de aquello que se investigó.

6. Objetivo General

Fortalecer el desarrollo de las competencias ciudadanas a partir del diseño e implementación de actividades pedagógicas enfatizadas en el manejo de las competencias comunicativas a partir de la creación de contenidos audiovisuales de los estudiantes de cuarto de primaria del Colegio José Asunción Silva.

7. Problemática: Antecedentes y pregunta de investigación

La problemática surge a partir de un suceso, debido a esto se decide implementar una encuesta para observar la realidad de los estudiantes del grado cuarto al seguir e imitar a sus Youtubers favoritos. A partir de esto se generó la pregunta problema:

¿De qué manera la creación de contenidos audiovisuales por medio de actividades pedagógicas fortalece el desarrollo de las competencias ciudadanas de los estudiantes de cuarto de primaria del Colegio José Asunción Silva?

8. Referentes conceptuales

Por otro lado, La función del docente, promover los procesos de formación integral del estudiante frente a lo que le requiere su contexto sociocultural debe “apropiar los elementos

necesarios para que el sujeto sea protagonista, no solo de su propio aprendizaje, sino que logre interactuar con los otros;(…) requiere de un proceso educativo intencional, planificado y sistemático,” donde se puedan atender e incluir “las diferencias individuales, los intereses, necesidades y problemas de cada estudiante con el fin de lograr armonizar lo que la educación del sistema escolar pretende y las motivaciones propias de cada individuo” (Gómez, Muriel & Londoño; 2019, p.12). Para finalizar Amador (2012) hace referencia que los niños y las niñas, ya no desconocen los secretos lo cual había antes para los adultos, pues ahora hay otros medios de comunicación, estos han hecho una caracterización del papel en la cual asumen los niños y las niñas como agentes activos frente a los medios y sus potencialidades hacia la educación.

9. Metodología

Esta investigación fue de tipo cualitativa, se hace uso del método de etnografía virtual, basado en la observación participante. La recolección de datos se realizó por medio de una encuesta a los estudiantes, actividades virtuales como guías y videos. El análisis de datos y sus resultados se hizo mediante los diarios de campo de las clases con los estudiantes y las actividades desarrolladas por los participantes del grupo focal.

10. Recomendaciones y Prospectiva

En esta investigación permite que los docentes aprovechen las herramientas tecnológicas que se tiene a la mano y exploren estrategias en donde implementen las competencias ciudadanas, y así mismo valoren las experiencias vividas de los estudiantes para enriquecer estos conocimientos. Por otro lado, los docentes realicen acompañamientos y

reflexiones a los estudiantes sobre el buen uso de los medios digitales.

11. Conclusiones

Con relación a los objetivos se logró fortalecer el desarrollo de las competencias ciudadanas a partir del diseño e implementación de actividades pedagógicas enfatizadas en el manejo del contenido de los Youtubers favoritos de los estudiantes de cuarto grado de primaria del Colegio José Asunción Silva. Se deduce que la investigación logró sus objetivos a pesar de la situación inesperada con respecto a la pandemia, ya que se tenía pensado en realizar las actividades presencialmente con los estudiantes, a pesar de todo esto se logró la disponibilidad de los estudiantes y su colaboración en la investigación de manera virtual y con el apoyo de la docente del curso.

Mediante las actividades propuestas como la guía y los videos se pudo recolectar los aprendizajes obtenidos sobre las competencias ciudadanas y la situación de la pandemia, además se reflexionó, exploró las diferentes opiniones y puntos de vista de los niños y las niñas, ya que todos participaron constantemente estuvieron dispuestos a colaborar con la investigación, aunque algunos de ellos no tenían los recursos tecnológicos en sus hogares. Cada clase con ellos fueron diferentes a los demás grupos, la cual fue algo nuevo para ellos y divertidos, de la misma manera este trabajo fue agradable, nuevo, diferente por la cual permitió buscar alternativas para realizar esta investigación y estar más en contacto con la tecnología. Además, se observó que en una de la primeras clases los estudiantes no tenían un buen conocimiento de las competencias, por lo cual las maestras les aclaró sobre este tema, se requiere un trabajo en fortalecer estos temas, por parte de la escuela y con el apoyo de la familia, por otro lado se observa que los niños y

las niñas están inmersos en la cultura digital de la actualidad, donde ya ellos tienen conocimiento del internet, de la tecnología y lo que pueden encontrar allí o les llame la atención, como lo son los videojuegos y los videos de sus youtubers favoritos. Otro aspecto importante es que se puede aprovechar el gusto y la facilidad que tienen los estudiantes por el uso de la tecnología para enriquecer los conocimientos en competencias ciudadanas, promover la sana convivencia y solucionar conflictos de sus hogares y en el colegio, de una manera diferente, divertida y dinámica para los niños y las niñas que les permitirá expresar libremente sus sentimientos y vivencias.

Esta investigación en definitiva aportó a la profesión como Licenciadas en pedagogía infantil, por la cual se pudo conocer a los niños y las niñas, las realidades de cada uno y se logró dar un mensaje positivo que les servirá para toda la vida, al igual quedan grandes aprendizajes, riquezas a nivel profesional y personal.

12. Referentes Bibliografía

Amador, J. (2012). Infancias, subjetividades y cibercultura noopolítica y experiencia de sí. *Revista científica*, N°15.1-19. Recuperado de: <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/revcie/article/view/3935/5643>

Amaya, I. (2019). Incidencia de los Youtubers en la construcción de identidad y subjetividad infantil. Universidad Pedagógica Nacional. Recuperada de: <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/11680>

Avendaño, W., Rolón, T., & Rueda, G. (2019). Desarrollo de habilidades comunicativas y estilos de aprendizaje VAK. Una experiencia con estudiantes de grado segundo de básica

primaria. *Revista Logos ciencia y tecnología. Volumen (11)*.1-13. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/330507520_Desarrollo_de_habilidades_comunicativas_y_estilos_de_aprendizaje_VAK_Una_experiencia_con_estudiantes_de_grado_segundo_de_basica_primaria

Canoles, A., Teherán, Y., & Castro, L. (2015). Fortalecimiento de competencias ciudadanas a través de estrategias lúdico-pedagógicas en los niños y niñas de la institución educativa Catalina Herrera- Arjona Bolívar. Cartagena: Universidad de Cartagena.

Recuperado de: <http://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/2553/TESIS%20COMPETENCIAS%20CIUDADANAS%20I.pdf?sequence1&isAllowed=y>

Correa, M., Vitaliti, J. (2018). Estudio sobre las redes sociales personales y las redes sociales virtuales en la Cibercultura adolescente actual. *summa Psicológica UST, Volumen 15, N°* 2,134-144. Recuperado de:

<http://web.a.ebscohost.com.ezproxy.uniminuto.edu/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=2ebd9264-fac9-44de-8162-c5e0e3587d8f%40sdc-v-sessmgr02>

Domínguez, D. (2006, 19 de agosto). La etnografía virtual no busca (sólo) grupos más o menos homogéneos estén o no ubicados en contextos espaciales euclidianos...[web log post] Recuperado de: <http://cibercampo.blogspot.com/2006/08/la-etnografa-virtual-no-busca-slo.html>

Freire, P. (2004). La educación como práctica de la libertad. Argentina: siglo XXI editores.

Galindo, R., Galindo, L., Ley, M., Martínez, N., Ruiz, E., & Valenzuela, E. (2012). Acercamiento epistemológico a la teoría del aprendizaje colaborativo. Universidad de Guadalajara. Recuperado de:

[http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/rt/printerFriendly/325/290#:~: text=%22Los%20seres%20humanos%20funcionan%20como,4\)](http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/rt/printerFriendly/325/290#:~:text=%22Los%20seres%20humanos%20funcionan%20como,4)

Gómez, L., Muriel, L., & Londoño, D. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *En revista Encuentros. Vol. 17-02.*

Recuperado

de:<https://www.redalyc.org/jatsRepo/4766/476661510011/html/index.html><https://www.redalyc.org/jatsRepo/4766/476661510011/html/index.html>

Granados, A. (2015). Las TIC en la enseñanza de los métodos numéricos. *Sophia, vol. 11, núm. 2,* 143-154 .Universidad La Gran Colombia Quindío, Colombia. Recuperado

de:<https://www.redalyc.org/pdf/4137/413740778003.pdf>

Gros, B., Contreras, D. (2006). La alfabetización digital y el desarrollo de competencias ciudadanas. *Revista Iberoamericana de educación. N.º 42* (2006), pp. 103-

125 Recuperado de: <https://rieoei.org/historico/documentos/rie42a06.pdf>

Gutiérrez. D., & Pérez. E. (2015). Estrategias para generar la convivencia escolar.

Recuperado de: <http://www.revistas.unam.mx/index.php/rxm/article/view/71150/62860>

Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. Sexta Edición. México DF, México: Editorial Mc Grall Hill Education. Recuperado de: <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Juliao, C. (2011). El enfoque praxeológico. Universidad Minuto de Dios. Recuperado de: https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/1446/Libro_El%20Enfoque%20Praxeologico.pdf?sequence=3&isAllowed=y

León.G. (2014). Aproximaciones a la mediación pedagógica. Approaches to pedagogical mediation. *Revista Electrónica Calidad en la Educación Superior*, 5(1), 136-155. Recuperado de: <https://doi.org/10.22458/caes.v5i1.348>

López, P., Fachelli, S. (2016). La encuesta. Metodología de la Investigación Social Cuantitativa. *Bellaterra (Cerdanyola del Vallès): Dipòsit Digital de Documents, Universitat Autònoma de Barcelona. Capítulo II.3.* Edición digital: <http://ddd.uab.cat/record/163567>

Maldonado, M. (2018). El aula, espacio propicio para el fortalecimiento de competencias ciudadanas y tecnológicas. *Sophia*. Recuperado de: <https://revistas.ugca.edu.co/index.php/sophia/article/view/822/1275>

Maturana, H. (1996). El sentido de lo humano. (8ª ed.). Santiago: Dolme Ediciones.

Mella, O. (2000). Grupos focales (“Focus groups”). Técnica de investigación cualitativa. *Documento de trabajo*, (3). Recuperado de <http://files.palénque-de->

egoya.webnode.es/200000285-

01b8502a79/Grupos%20Focales%20de%20Investigaci%C3%B3n.pdf

Melo, S. (2016). Sentidos de la práctica docente ante los contenidos digitales: Recursos de comunicación en los ambientes virtuales de aprendizaje. Recuperado de:

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/9890/MeloSandra2016.pdf?sequence=1>

Ministerio de Educación Nacional. (1994). Ley 115. Ley General de educación, Bogotá, Colombia. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Colombia Aprende. (2016). Derechos básicos de aprendizaje. Recuperado de:

https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf

Ministerio de Educación Nacional (MEN). Competencias ciudadanas. recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-235147.html?_noredirect=1

Niño, S. (2018). La oralidad: una habilidad para promover en el aula de clase. Universidad externada de Colombia. Recuperado de:

<https://bdigital.uexternado.edu.co/bitstream/001/1165/1/CAA-Spa-2018->

[La_oralidad_una_habilidad_para_promover_en_el_aula_de_clase_Trabajo.pdf](#)

PEI (2018) Colegio José Asunción Silva IED. Recuperado de:
<https://colegiojoseasuncionsilva.edupage.org/a/pei>

Pérez, V., Pastor, Y., & Abarrou, S. (2018). Los YouTubers y la construcción de la identidad adolescente. *Comunicar*, 55 (XXVI), 61-70. Recuperado de: <https://www.revista.comunicar.com/verpdf.php?numero=55&articulo=55-2018-06>

Ramsrott, A., Fedele, M., & Tarragó, A. (2018). Funciones sociales de los youtubers y su influencia en la preadolescencia. *Comunicar*, vol. XXVI, núm. 57. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/158/15856696012/html/index.html>

Restrepo, B. (s.f). “La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico” Educación y Educadores, volumen 7. Recuperado de <https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/548/641>

Ricaurte, P. (2018). Jóvenes y cultura digital. Revista Dialnet. Recuperado de <https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/14339/2/REXTN-Ch137.pdf#page=15>

Roa, M., Moya, D. (2016). Comportamientos que afectan el proceso de aprendizaje de los y las estudiantes del grado segundo de la institución educativa turbo en el municipio de turbo. Apartadó: Uniminuto. Recuperado de: https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/9814/UVDT.EDI_RoaMenaMaritza_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Servián, F. (2019) Piaget y su teoría sobre el aprendizaje. La mente es maravillosa.

Recuperado de <https://lamenteesmaravillosa.com/piaget-y-su-teoria-sobre-el-aprendizaje/>

Unidad de Planeamiento Zonal (UPZ). Localidad de Quirigua. Secretaria Distrital de Planeación. Recuperado de: <http://www.sdp.gov.co/gestión-territorial/norma-urbana/normas-urbanisticas-vigentes/upz>

Villarruel, M. (2009). La práctica educativa del maestro mediador. *Revista Iberoamericana de educación*, 50(3), 1-13. Recuperado de <https://rieoei.org/historico/deloslectores/2957Fuentes.pdf>

Video para el desarrollo de la Guía (Dilema) que fue adaptado. Tomado de: <https://www.misenal.tv/noticias/para-grandes/que-harias-tu/de-la-tv-al-cole-que-harias-tu>

Índice de contenido

1. CONTEXTUALIZACIÓN (VER)	26
1.1. Macro contexto.....	27
1.2. Meso Contexto.....	28
1.3 Micro Contexto.....	29
2. PROBLEMÁTICA (VER)	30
2.1. Descripción del problema.....	30
2.2. Pregunta problema.....	32
2.3. Justificación.....	33
2.4. Objetivos.....	33
2.4.1 Objetivo general.....	33
2.4.2 Objetivos específicos.....	34
3. MARCO REFERENCIAL (JUZGAR)	34
3.1. Marco de antecedentes.....	40
3.2. Marco teórico.....	40
3.2.1. Cultura digital.....	40
3.2.2. Cibercultura.....	41
3.2.3. Competencias ciudadanas.....	43
3.2.4. Competencia comunicativa.....	45
3.2.5. Maestro como mediador pedagógico.....	47
3.3. Marco legal.....	51
3.3.1. Derechos básicos de Aprendizaje en Lenguaje de Cuarto de Primaria.....	54
3.3.2. Competencias Ciudadanas de acuerdo con el MEN.....	57
4. DISEÑO METODOLÓGICO (ACTUAR)	59
4.1 Tipo de investigación.	59

4.2 Enfoque de la investigación.....	60
4.2.1 Etnografía virtual.....	60
4.3 Fases de la investigación.....	62
4.4 Población y muestra.....	63
4.5 Instrumentos de recolección de datos.....	63
5. RESULTADOS (DEVOLUCIÓN CREATIVA)	65
5.1 Técnica de análisis de datos.....	65
5.2 Interpretación de resultados.....	66
5.2.1 Guía competencias ciudadanas.....	66
5.2.2 Actividad del video.....	69
5.2.3 Diarios de campo segunda sesión de clase.....	80
5.2.4 Diario de campo tercera sesión de clase.....	81
5.2.5 Diario de campo cuarta sesión de clase.....	82
6. CONCLUSIONES (DEVOLUCIÓN CREATIVA)	84
7. PROSPECTIVA (DEVOLUCIÓN CREATIVA)	86
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	87
9. ANEXOS.....	93
10. INSTRUMENTOS CREADOS.....	100
11. CONSENTIMIENTOS Y ASENTIMIENTOS.....	106

Índice de tablas

TABLA 1. Encuesta.....	31
TABLA 2. Rúbrica Guía competencias ciudadanas.....	66
TABLA 3. Recolección de datos de los videos.....	69

Índice de Anexos

Anexo 1. Sesión 1.....	93
Anexo 2. Sesión 2.....	93
Anexo 2.1. Sesión 2.....	93
Anexo 3. Sesión 3.....	94
Anexo 4. Sesión 4.....	94
Anexo 5. Pautas del video	97
Anexo 6. Guías.....	97
Anexo 7. Video niños y niñas.....	99
Anexo 8. Video docentes practicantes.....	99

Resumen

El presente documento investigativo es una propuesta que abarca desde la práctica Profesional de estudiantes de Uniminuto-Licenciatura en Pedagogía Infantil, donde se tuvo en cuenta la contextualización y la realidad que viven los niños y las niñas del grado 402 del colegio José Asunción Silva, la docente en formación se percató que un niño usaba expresiones en su lenguaje con términos conocidos por plataformas en YouTube. Al realizar algunas encuestas se evidenció que la mayoría de los niños y niñas tienen simpatía por varios Youtubers y tienden a imitarlos. Lo anterior, afecta la interacción social y la convivencia con los compañeros de clase y las personas que los rodean por lo cual los niños tienden a comportarse y usar vocabulario que han aprendido de dichos Youtubers. Debido a esto, las maestras en formación pretendieron indagar sobre el tema y reorientar a los niños con el fin de evitar que estos comportamientos y vocabulario afecten el ambiente escolar de los niños, al igual que favorecer aprendizajes significativos en torno a la sana convivencia y desarrollo de competencias ciudadanas en la escuela. Se busca fortalecer el desarrollo de dichas competencias a partir del diseño e implementación de actividades pedagógicas enfatizadas en el manejo de las competencias comunicativas a partir de la creación de contenidos audiovisuales de los estudiantes de cuarto de primaria del Colegio José Asunción Silva. La fundamentación de este documento contempla las competencias ciudadanas, entendidas como las habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas de los individuos para interactuar de una manera constructiva en la sociedad. Es importante reconocer que en la actualidad la cibercultura y la cultura digital que incluyen plataformas virtuales, han impactado la cotidianidad de las personas y especialmente de los niños y niñas generando cambios en las interacciones personales, los patrones de relación y en la construcción de identidad. Así mismo el docente juega

un papel importante como un mediador pedagógico en el proceso educativo para promover los procesos de formación integral del estudiante y permitir que los niños y niñas sean los protagonistas, no solo de su propio aprendizaje, sino de interactuar con sus compañeros de clase. Esta investigación tuvo un enfoque cualitativo porque involucró el lenguaje, es cíclica y reflexiva, el propósito fue examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados, mediante la línea del método etnográfico el cual se considera que puede atender las necesidades de aquello que se investigó.

Abstract

This investigative document is a proposal that covers from practice Professional of students of Uniminuto-Bachelor of Early Childhood Pedagogy, where the contextualization and reality that boys and girls of grade 402 of the José Asunción Silva school live were taken into account, the teacher in training noticed that a child used expressions in his language with terms known by platforms on YouTube. By conducting some surveys, it was evidenced that the majority of boys and girls have sympathy for various Youtubers and tend to imitate them. This affects social interaction and coexistence with classmates and the people around them, which is why children tend to behave and use vocabulary that they have learned from these Youtubers. Due to this, the teachers in training tried to inquire about the subject and redirect the children in order to prevent these behaviors and vocabulary from affecting the children's school environment, as well as favoring meaningful learning around healthy coexistence and development of civic competences at school. It seeks to strengthen the development of these competences from the design and implementation of pedagogical activities emphasized in the management of communicative competences from the creation of audiovisual content of the fourth grade students of the José

Asunción Silva School. The foundation of this document contemplates citizenship competencies, understood as the cognitive, emotional and communicative abilities of individuals to interact in a constructive way in society. It is important to recognize that at present cyberculture and digital culture that include virtual platforms have impacted the daily lives of people and especially of children, generating changes in personal interactions, relationship patterns and in the construction of identity. Likewise, the teacher plays an important role as a pedagogical mediator in the educational process to promote the processes of integral formation of the student and allow children to be the protagonists, not only of their own learning, but of interacting with their classmates. class. This research had a qualitative approach because it involved language, it is cyclical and reflective, the purpose was to examine the way in which individuals perceive and experience the phenomena that surround them, deepening their points of view, interpretations and meanings, through the line of ethnographic method which is considered to be able to meet the needs of what was investigated.

Keywords: Digital culture, Cyberculture, Citizen competencies, Communicative competence, Pedagogical mediator.

Introducción

Esta propuesta de investigación surgió mediante el ejercicio de la Práctica profesional en el colegio José Asunción Silva con los niños y niñas del curso 402, la docente en formación se percató que uno de los estudiantes utilizaba expresiones en su lenguaje con términos conocidos por su uso en plataformas como YouTube. Al realizar algunas encuestas se evidenció que la mayoría de los niños y niñas tienen simpatía por varios Youtubers y tienden a imitar algunos elementos de su vocabulario y, en menor medida aunque igual de inquietante, de su comportamiento. De allí surgió la idea de investigar en cómo los niños son influenciados por los contenidos de sus Youtubers favoritos, analizar cómo afecta su comportamiento y la relación que tiene con las competencias ciudadanas y la convivencia en la Escuela, y en las relaciones con sus compañeros y maestras.

En tal sentido, se observó la necesidad de comprender el concepto de competencias ciudadanas teniendo en cuenta que en la actualidad se requiere potenciar en las aulas de clases procesos pedagógicos y didácticos en función de los saberes. Además, el hecho comunicativo soportado en los procesos básicos que aportan en el escenario de la escuela (hablar, escuchar, leer y escribir), se desarrollan y fortalecen en las primeras etapas escolares determinando el potencial de aprendizaje de los estudiantes. Cada una de estas habilidades son significativas para la escuela: “si se contempla el aula como un espacio donde se desarrollan actividades discursivas diversas e interrelacionadas, se constata que las diferentes habilidades lingüísticas no se producen aisladamente y que su enseñanza implica la confluencia de todas ellas” Camps (2005) (cómo se citó en Niño, 2018, p.14).

Sumado a lo anterior, emergió un concepto clave para comprender la realidad investigativa que se presentaba. Así, se acudía a entender del trabajo de investigación aquello que se comprende como cibercultura: “el conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de prácticas, de actitudes, de modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio” Levy (2007) (citado por Correa y Vitaliti, 2018, p.135) Junto con el concepto anterior, la cultura digital contemplando la realidad contemporánea en la que los niños y niñas interactúan constantemente con dispositivos tecnológicos que les abren las puertas a un mundo nuevo y totalmente online, donde lo físico queda en un segundo plano, por las pantallas y lo que se transmiten a través de ellas, esta “ puede definirse como el conjunto de comunidades, prácticas y objetos enmarcados en el contexto del capitalismo cognitivo en el que las tecnologías digitales ocupan un lugar central.” (Ricaurte, 2018, p.20). Todo lo anterior, enfatizando en la era de las profesiones de las redes sociales: Instagrammers, Tik Tokers, Influencers, y para el caso de la presente investigación los Youtubers como personajes que ejercen influencia en la forma en que los estudiantes construyen sus referentes de la realidad en la que viven, sea esta en la escuela o en las familias.

En suma, el presente trabajo de investigación permitió reflexionar sobre la importancia e influencia que hay en cada contenido de los Youtubers que los niños fácilmente pueden ver y seguir, va enfocada en estudiantes del Colegio, para acercarse a sus opiniones y fortalecer en los niños juntamente con la Escuela diferentes posibilidades de construcción de conocimiento, ya que las pueden aplicar a donde quieran que vayan, -siendo estas necesarias para convivir unos con otros en el mundo físico, cómo en el digital aprovechando el impacto de la tecnología y la mediación pedagógica del maestro para dar cabida a reflexiones en las que cada ser humano como sujeto de derechos y a la vez responsable de unos deberes aprende a vivir en sociedad, practicando el respeto

y el bien común. Por lo anterior, se buscó fortalecer el desarrollo de las competencias ciudadanas a partir del diseño e implementación de actividades pedagógicas enfatizadas en el manejo del contenido de los Youtubers favoritos de los estudiantes de cuarto de primaria del Colegio José Asunción Silva.

1. Contextualización (ver)

La institución en la que se llevó a cabo la investigación fue el Colegio José Asunción Silva. Desde allí se hablará acerca del contexto y todas las relaciones que se dan en el aula de clase. Para esto, es importante entender ¿qué es el contexto? y poder realizarlo de manera correcta, se debe comprender la importancia de dicho concepto para la investigación. En tal medida, se comprende el hecho que “Los seres humanos funcionan como personas, más el entorno, porque eso les permite desarrollar mejor sus aptitudes e intereses” Perkins (1997) (Citado por Galindo et al. 2012).

Es necesario que el docente identifique y reconozca las características del contexto en el que se desarrolla su intervención educativa, para determinar las debilidades y las fortalezas, esto le permitirá actuar y reflexionar sobre la práctica pedagógica. Al respecto, Juliao (2011) en el enfoque praxeológico, afirma que el contexto forma parte del momento ver:

La observación condiciona el conjunto del proceso: retomando los datos, se trata de establecer una problemática que, por una parte, supone que la práctica, tal como es ejercida, puede mejorarse y, por otra parte, exige una comprensión (una segunda mirada) que no aparece espontáneamente y que implica un segundo momento. Las preguntas planteadas al observador se resumen así: ¿Quién hace qué?, ¿por quién lo hace?, ¿con quién?, ¿dónde?, ¿cuándo?, ¿cómo?, ¿Por qué lo hace? Todo el proceso de esta primera fase debe culminar con un proyecto de investigación / intervención, adecuadamente planificado. (p.90)

Se debe tener en cuenta a la hora de realizar una investigación en un lugar determinado la contextualización y la realidad que viven los niños y las niñas, dependiendo del estudio del contexto y su mirada detallada, así mismo será la calidad de investigación y la búsqueda de soluciones a las necesidades. A Continuación, se describe a profundidad el contexto de la institución José Asunción Silva.

1.1 Macro contexto:

La institución José Asunción Silva se encuentra ubicada en la Carrera 92 # 89-79 en el barrio Quiriguá, Zona 10 de Engativá. Esta localidad se sitúa en el sector noroccidental de Bogotá, la localidad de Engativá limita al norte con la localidad de Suba, con el río Juan Amarillo y el Humedal Jabeque de por medio; al oriente con las localidades de Barrios Unidos y Teusaquillo, con la Avenida del Congreso Eucarístico (AK 68) de por medio; al sur con la localidad de Fontibón, con las Avenidas José Celestino Mutis y Jorge Eliécer Gaitán de por medio; y al occidente con los municipios de Cota y Funza, con el río Bogotá de por medio.

El barrio Quiriguá se encuentra ubicado en los barrios Plan Si auto, Calle 90 Al Sur Santa Rosita Primavera al Occidente Bachué, al Oriente Los Cerezos Primavera. Este barrio ha sido uno de los sectores con mayor concentración de actividad comercial de servicios y comercio minorista y mayorista, con varias entidades bancarias, colegios, Plaza de Mercado e Iglesia razón por la cual este barrio es uno de los más populares de la localidad de Engativá es un barrio de clase socioeconómica media (estrato 3), cuenta con sitios importantes en su infraestructura tales como: El parque y la plaza de mercado Quiriguá, Parroquia Santa Mariana de Jesús, CAI Quiriguá, Estación Quiriguá de Transmilenio; también cuenta con instituciones educativas distritales como

lo es José Asunción Silva, Simón Bolívar, Miguel Antonio Caro, Laureano Gómez y República de China.

Este barrio tiene un buen sistema de transporte, se encuentran los alimentadores (1.7) que van hacia el portal calle 80, también se encuentra el alimentador (5.3) que va hacia la estación de la granja por la calle 90. También hay rutas de SIP y transporte de servicio público.

1.2 Meso contexto:

Los estudiantes en la institución se distribuyen de Jardín a grado 11 en 2 sedes (A y B) donde la sede A está el grado segundo de primaria hasta 11 de bachillerato, y en la sede B los grados de prejardín hasta primer grado. En las instalaciones de la sede A donde evidenciamos la problemática hay 29 salones y se compone de dos pisos. Hay aproximadamente 960 estudiantes entre ellos, hay 23 niños y niñas de diferentes edades con necesidades especiales, los cuales los lidera una docente asignada en educación especial; tienen un grupo de enfermeras que hacen un seguimiento solo a los estudiantes que requieran un acompañamiento más preciso, las cuales se encargan también de la higiene y la alimentación de los niños y niñas con necesidades especiales. En el colegio hay una cafetería para los docentes, una sala de profesores, dos oficinas del rector y la coordinadora, una caseta de comidas para los estudiantes, un teatro y una biblioteca.

El Proyecto Educativo Institucional PEI se denomina "Ser, conocer, pensar y actuar en sana convivencia para la transformación social" enfoca su método de educación en la actividad física y cultura dentro de una jornada única. En la primera infancia se han tenido avances de ampliación de cobertura y adecuación de espacios y dotación. En la media fortalecida hay articulación con el SENA. Acorde a lo planteado en su PEI, su Misión es Formar niños, niñas y jóvenes Felices y

soñadores con altos índices de Autonomía, Identidad, Autoestima y Creatividad, capaces de transformar positivamente su realidad y proyectarse a la comunidad, mediante el desarrollo de capacidades del Ser, Vivir y Convivir, Conocer, Hacer y Trascender. Su Visión es: en el año 2022 el Colegio José Asunción Silva, estará posicionado como una institución que gradúa líderes de Alta calidad humana, felices creativos e innovadores. (PEI, 2018)

Esta institución desarrolla programas de Primera Infancia, Inclusión, Aula de Inmersión en inglés, Centros de Interés, con el SENA está la formación Técnico Laboral en las modalidades de Ejecución de Eventos Recreo deportivos, Ejecución de la Música y Ejecución de la Danza. Cuenta con Alianzas Interinstitucionales con el IDRD –formación deportiva en Natación, Taekwondo, Karate, Porras, Futsal, Baloncesto-, Falabella Titán – Programa Haciendo Escuela-, Universidad Minuto de Dios: con los Programas Crea tic, Parque Científico, Cámara de Comercio.

1.3 Micro-contexto.

En el grupo de estudiantes que se abordaron fueron del grado cuarto de primaria (402), tienen una edad promedio de 10 a 11 años. Hay 29 estudiantes en el curso, de los cuales son 17 niños y 12 niñas, entre ellos hay dos niños de inclusión que presentan discapacidad cognitiva uno de ellos con rasgo autista selectivo. La docente de los niños estudió Gerencia de proyectos educativos, al principio quería ser directora, pero al final se preparó para ser docente y realizó un postgrado dirigido a la pedagogía infantil. Los niños y niñas son juiciosos, respetuosos, cariñosos y amables, se dedican a estudiar y a jugar. En ciertos casos se les dificulta prestar atención y crear desorden en el aula. La mayoría de los niños muestran interés por realizar sus tareas y hacer las actividades en la clase.

Para los dos niños de inclusión viene constantemente una profesora especializada en educación especial, ella por aparte, pero en el mismo salón, les hace refuerzos de matemáticas y español utilizando materiales adecuados para ellos. Los niños junto con la profesora están haciendo un ahorro para ir al cine y compartir un tiempo agradable con ella al terminar el año. La relación entre los niños y la profesora es emocionalmente fuerte, ya que ellos se pueden expresar con facilidad frente a ella, aunque, se considera que la relación entre los niños, la mayoría de las veces es buena, pero en ocasiones tiende a debilitarse por algunas discusiones que los llevan a sentirse mal.

2. Problemática (ver)

Se hace necesario por parte de las maestras en formación indaguen soluciones y posibles respuestas a una situación que se genera en el ambiente de aprendizaje de los niños, en donde se debe favorecer el desarrollo de las habilidades de cada niño. En tal sentido, se hace un proceso de observación que permite evidenciar los elementos que dan fundamento a la problemática.

2.1 Descripción del problema

En la práctica docente con el curso 402 la maestra está explicando la clase de ciencias naturales, se realizó una actividad en la cual los niños y niñas debían pasar al tablero. La docente en formación escuchó que un niño le dijo a su otro compañero “coño”. La maestra no entendía a qué se refería dicha expresión que no había escuchado en el curso. En tal sentido, se propuso indagar sobre dicha expresión y le preguntó al niño porque le había dicho esto a su compañero. La respuesta del pequeño fue una sonrisa.

La docente en formación inquieta por esto, se propuso realizar una encuesta para los niños y niñas del grado 402 (tabla 1) la cual fue la siguiente:

Tabla 1. Encuesta

Nombre:
¿Cuántos años tienes?
¿Con quién vives?
¿Qué te gusta hacer?
¿Tus padres juegan contigo? ¿A qué juegan?
¿Tienes internet en tu casa? ¿Tienes un Youtuber favorito? ¿Cuál?
Te gustan los videojuegos ¿Cuál juegas?

Teniendo en cuenta que la situación que se acaba de narrar es un elemento llamativo para el desarrollo de la Práctica Pedagógica, se puede entender que se trata de los indicios. La aplicación de la encuesta permitió dimensionar varias miradas en torno a la situación presentada. En las respuestas de las encuestas iniciales realizadas por una de las practicantes, se concluyó que la mayoría de ellos tienen internet y siguen un Youtuber, mencionando diferentes nombres de sus Youtubers favoritos que algunos son de videojuegos, de comedia, de cocina, de maquillaje o influencers para niñas, al ver estos resultados, se tiene una idea más completa si tienen conocimiento de estos contenidos audiovisuales, lo que influye en que tienden a imitar lo que ven hacer o decir de algunos Youtubers. Lo anterior, llevó a pensar la posibilidad de trabajar la convivencia desde las competencias ciudadanas para la formación de ciudadanos con valores éticos que tengan en cuenta sus derechos y deberes para convivir en paz en la sociedad.

Inicialmente se puede tomar como referencia la forma en que interactúan los estudiantes y cómo ellos se encuentran en un proceso de formación de su identidad y en la construcción del género, conceptos y comportamientos que van aprendiendo al relacionarse con otros.

Por otro lado, es evidente que la tecnología cada día está avanzando más y más en la sociedad, lo que permite que se creen nuevas aplicaciones y herramientas para navegar en internet, lo que genera nuevo contenido accesible a todas las personas y aún más -a los niños y las niñas. A este respecto, se afirma que “En el actual ecosistema mediático, colonizado por innumerables dispositivos, pantallas, redes sociales y aplicaciones, los jóvenes tienen cada vez más opciones entre las que elegir y tienen acceso a ellas a una edad cada vez más temprana” Jenkins (2006) (Citado por Rampart, 2018, p.72).

En ese sentido es importante tener en cuenta lo siguiente y cómo en medio de la cultura digital se van construyendo patrones de identidad en los niños y niñas cómo lo menciona Ahn y Barker (2009) (citado por Pérez, Pastor, & Abarrou, 2018):

Uno de los contextos relevantes para la construcción de la identidad es sin duda Internet y las redes sociales, ya que se han convertido en un espacio de interrelación social para los niños y adolescentes donde pueden vincularse con sus iguales en plataformas como Instagram, Facebook o YouTube. (p.62)

2.2 Pregunta problema

¿De qué manera la creación de contenidos audiovisuales por medio de actividades pedagógicas fortalece el desarrollo de las competencias ciudadanas de los estudiantes de cuarto de primaria del Colegio José Asunción Silva?

2.3 Justificación

La evidencia de esta problemática surgió debido a la facilidad de los niños y las niñas del grado 402 del colegio José Asunción Silva, en un proceso de imitación al seguir a sus Youtubers favoritos o los más populares en la plataforma de YouTube, intentan buscar una personalidad definida para hacerla propia o llamar la atención de sus compañeros o padres, por esta razón se ven influenciados, mediante esos contenidos y se hace necesario una intervención pedagógica con el uso adecuado de estos videos.

Las posibilidades de enfrentar la problemática que se evidenció abarcan diferentes actividades pedagógicas, que permitirán una alternativa de acción en el marco de un pensamiento más crítico frente a los contenidos de los Youtubers; de esta manera se podría lograr que sean más selectivos a la hora de interactuar con estos tipos de contenidos. En tal sentido se hace necesario retomar el papel que tienen las preguntas como una forma de construir conocimiento, logrando de esta manera escuchar las opiniones de los niños y niñas, de las familias, los docentes y la comunidad, optando por las posibilidades de lograr procesos de pensamiento críticos y reflexivos frente al manejo discursivo del contenido por parte de los Youtubers en función de los aspectos convivenciales y del manejo de las competencias ciudadanas en la cotidianidad de la escuela.

2.4 Objetivos

2.4.1 Objetivo general

Fortalecer el desarrollo de las competencias ciudadanas a partir del diseño e implementación de actividades pedagógicas enfatizadas en el manejo de las competencias comunicativas a partir de la creación de contenidos audiovisuales de los estudiantes de cuarto de primaria del Colegio José Asunción Silva.

2.4.2 Objetivos específicos

1. Diseñar actividades pedagógicas basadas en el fortalecimiento de las competencias ciudadanas.
2. Establecer pautas desde la competencia comunicativa para la creación de contenidos audiovisuales por parte de los estudiantes.
3. Determinar el impacto de las actividades implementadas en el manejo de las competencias ciudadanas de los estudiantes.

3. Marco referencial (Juzgar)

3.1 Marco de antecedentes

En el presente marco de antecedentes, se evidencian investigaciones relacionadas con este proyecto, donde se identifican los aspectos relevantes que están asociados con el tema fundamental de la investigación, como lo es, la influencia de los Youtubers, la convivencia y el comportamiento de los niños y las niñas.

En el estudio de *“Comportamientos que afectan el proceso de aprendizaje de los y las estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Turbo”* realizado por Roa, M & Moya, D (2016) de la Universidad Minuto de Dios, el objetivo es analizar cuáles son los comportamientos que afectan el proceso de aprendizaje de los y las estudiantes del grado segundo (C) de la Institución Educativa Turbo y fomentar la sana convivencia mediante el desarrollo de estrategias metodológicas que disminuyan las agresiones tanto físicas como verbales. Mediante la observación en el aula se evidencian altos índices de indisciplina y malos comportamientos de los

estudiantes con agresiones físicas y verbales esto es debido en cierto modo porque en sus hogares reciben lo mismo, sus familias los tratan con comportamientos que afectan el proceso de aprendizaje de los y las estudiantes.

Para ello se idearon unas estrategias metodológicas y así dar una posible solución a esta problemática. Ellas plantearon 4 fases, las actividades ayudan a que los y las estudiantes, sientan la necesidad de cambiar este comportamiento con el fin de que lo puedan manejar en su vida personal y educativa. Al realizar estas actividades en la institución disminuyó un gran porcentaje de la agresividad tanto física como verbal en el aula. Vemos que este estudio orienta la posibilidad de implementar estrategias metodológicas para fomentar la sana convivencia de los estudiantes.

En el proyecto de investigación de *Fortalecimiento de competencias ciudadanas a través de estrategias lúdico - pedagógicas en los niños y niñas de la Institución Educativa Catalina Herrera – Arjona Bolívar* (2015) realizado por Canoles, A. Teherán, Y & Castro, L, el objetivo es el fortalecer las competencias ciudadanas en niños y niñas de 2° de Básica Primaria, mediante la implementación de estrategias lúdico-pedagógicas, tendientes al desarrollo social y emocional en la Institución Educativa Catalina Herrera. Se realiza el análisis observacional de los estudiantes los cuales se detecta que no tienen suficiente sentido de pertenencia de la institución, pues no muestran interés por cuidar de los establecimientos, han tenido comportamientos de agresividad de vocabulario soez y no tienen un compromiso con la escuela, esta situación se debe a la carencia de espacios, mecanismos y estrategias pedagógicas para la formación de valores para que el estudiante llegue a sentir algo de compromiso y decisión.

En las actividades lograron mostrarle a los niños y niñas de 2°, conductas, acciones positivas y negativas que sirvan de reflejo de lo que hace ser persona íntegra, con valores,

respetando las diferencias de cada persona. Es así como este proyecto muestra la importancia de implementar estrategias lúdico-pedagógicas para fortalecer las competencias ciudadanas en los estudiantes.

Por otro lado, el estudio de “Amaya denominado...*Incidencia de los youtubers en la construcción de identidad y subjetividad infantil*” (2019) realizado por Amaya, I., el objetivo es comprender cómo es la interacción de los niños y las niñas con los contenidos que presentan algunos *youtubers*, ya que influye en la construcción de la identidad, la subjetividad y las maneras de conocer el mundo. Actualmente se atraviesa una época en la que se viven diversas transformaciones en la sociedad. Las más evidentes a nivel social y cultural son las transformaciones en las interacciones sociales y en las maneras de conocer, informar y comunicar, lo que sin duda también influye en los individuos y en las formas de ser y existir en el mundo. La metodología está basada en el paradigma interpretativo y cualitativo que permite analizar hechos, situaciones, contextos y comportamientos observables de los cuales se pueda hacer una interpretación que permite una comprensión de fenómenos sociales, en este documento realizaron una encuesta que permitió analizar importantes datos en torno al consumo de dispositivos tecnológicos, se realizó la producción visual por parte de los niños, las niñas y las entrevistas con respecto a dicha producción, también se realizó sesiones por grupos focales donde se posibilitó un espacio abierto y dinámico para conocer las expresiones de los niños y las niñas.

Concluye que para el caso de los niños y las niñas hoy en día tienen acceso a un mundo de textos en los que convergen imágenes y sonidos que les brinda información en donde ellos habitan, a través de nuevos personajes de la internet, los cuales comparten su contenido en plataformas como la de YouTube. Además de acceder a la información, los niños y las niñas pueden

reproducirla, compartirla y crear también algo nuevo bajo un cierto autodidactismo; en su mayoría, pueden entender cómo funcionan los nuevos medios tecnológicos y comunicativos para hacer uso de ellos para contarse, narrarse y así crear una nueva experiencia de su subjetividad. Este estudio sirve para tener en cuenta cual es la subjetividad y la identidad de cada niño y niña, por medio de los youtubers, mirar cada cambio que ha transmitido en cada uno de ellos. Como lo dice anteriormente los niños son nativos para la tecnología en la cual, ya acceden a la información de cada uno de los personajes de YouTube.

El primer texto *los antecedentes a nivel internacional Funciones sociales de los youtubers y su influencia en la preadolescencia* (2018) por Ramspott, Fedele, & Tarragó. El objetivo es investigar la influencia de los youtubers en los preadolescentes como referentes de una cultura digital juvenil con el fin de observar las funciones sociales que impactan o influyen en los preadolescentes y su desarrollo de identidad. La metodología que utilizaron para este estudio fue mixto, aplicada en dos partes; la primera fue un análisis cuantitativo por medio de un cuestionario aplicado a 1.406 estudiantes entre 11 y 12 años en institutos de Cataluña y el otro es un análisis cualitativo de la audiencia según tres “focus group”. Los resultados arrojan que los preadolescentes no consideran a los youtubers como modelos o guías de valores en tanto que “influencers” y que ellos ya saben identificar algunas estrategias comerciales de los youtubers y los roles profesionales de ellos. Se puede concluir que los preadolescentes y jóvenes son afectados socialmente por los medios digitales, ya que nacieron y crecieron en un ambiente mediatizado, al igual que están en una etapa de su desarrollo importante donde toman muchas decisiones que serán para toda la vida, podría afectar o beneficiar su futuro y cada vez más esta población accede a los medios digitales a una edad cada vez más temprana. Este documento aporta en información acerca de los Youtubers, preadolescentes y la relación que existe entre ellos, explicando cómo los preadolescentes se

encuentran envueltos en este tema y la importancia de investigar más, profundizar en estos temas de los medios digitales en relación con los preadolescentes y Jóvenes.

El siguiente documento es *Estrategias para generar la convivencia escolar* (2015) por Gutiérrez y Pérez. el objetivo es proporcionar a la comunidad escolar las herramientas necesarias que permitan incentivar en los alumnos de Educación Secundaria la convivencia, la capacidad de comunicación y resolución no violenta de los conflictos.

La metodología utilizada fue una investigación documental, mediante la técnica del análisis de contenido y el estudio de la sociedad actual, teniendo en cuenta la violencia como una manifestación diaria y vivencial, lo que deja ver la necesidad de fomentar, promover en el sistema educativo la formación de una cultura para la paz y la convivencia, mediante acciones con intencionalidad pedagógica, procesos continuos, sistemáticos y permanentes, garantizando la formación integral de los estudiantes. Los resultados permiten observar que los estudiantes se veían afectados por discriminación, burlas o críticas, sí son más inteligentes, si preguntan o hacen algo, los demás usan eso para molestarlos, son situaciones donde ellos prefieren no decir nada y quedarse aislados para evitar ser humillados por los compañeros. También se hace necesaria una normativa para la paz y la convivencia desde el gobierno y el Estado, que pueda apoyar a las instituciones educativas. En conclusión, se propone una estrategia para disminuir la violencia escolar y promover el respeto por los derechos humanos y el desarrollo de los valores en los estudiantes, entre otras cualidades necesarias para convivir en paz.

Este trabajo aporta a la investigación porque denota la importancia de la convivencia, la incorporación de las estrategias para educar para la paz, los derechos humanos y el desarrollo de competencias ciudadanas, para lograr disminuir la agresión escolar, con el propósito de que los

niños y las niñas puedan aplicarlos en todas las áreas de su vida, no solo en la Escuela, sino también en el uso de los medios digitales, para una adecuada convivencia en el medio virtual.

Por último, el artículo *Educación: La alfabetización digital y el desarrollo de competencias ciudadanas* (2006) realizado por Gros. y Contreras. El objetivo es identificar las líneas de discusión y acción en torno a la formación ciudadana, la importancia de la información, comunicación en su fomento y desarrollo, a través del uso intensivo de las tecnologías afines por parte de los jóvenes. Debido a la inmersión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el siglo XXI, se reflejan las nuevas necesidades educativas en cuanto al uso de la Tecnología, para cerrar brechas digitales que se abrieron, trayendo como consecuencia personas que no están conectadas con la información digital y su aprovechamiento, porque no las conocen o no pueden acceder a ellas económicamente, el propósito es no solo brindar estas posibilidades, sino guiar a la población en usar adecuadamente, los recursos digitales.

Para concluir es necesario capacitar a las personas en el derecho libre como ciudadanos de elegir, de ser democráticos, y no solo en la escuela, sino que haya un real entendimiento de este tema, para que desde la Educación los jóvenes puedan ser partícipes a nivel político, social y económico en la sociedad. Este análisis contribuye en la monografía en reconocer la convivencia y su necesidad en la Escuela desde una mirada más práctica y participativa, que permita que los niños y jóvenes de la escuela lo entiendan desde pequeños, aplicándolo en sus vidas, porque no es suficiente hacerlo simplemente como algo monótono o una regla del manual de convivencia, sino establecer estrategias más efectivas y reales para los estudiantes.

3.2 Marco Teórico

Para el desarrollo de este apartado se tuvo en cuenta algunos de los siguientes conceptos como son:

Cultura digital, Cibercultura, Competencias ciudadanas, Competencia comunicativa y el Maestro como mediador pedagógico, por otro lado, se orienta teóricamente la investigación por medio de diferentes autores, los cuales han generado significativos aportes.

3.2.1. Cultura digital

En la actualidad la tecnología está abarcando casi todo el mundo y llegando a nuevos lugares, la mayoría de los seres humanos se encuentran sumergidos en la Era digital, ya no es un secreto o descubrimiento el acercarse a los dispositivos tecnológicos, saber cómo usarlos y aprovecharlos para diferentes fines entre los que se supone debe estar el hecho de mejorar la calidad de vida; en tal sentido, ahora se habla del término cultura digital que “puede definirse como el conjunto de comunidades, prácticas y objetos enmarcados en el contexto del capitalismo cognitivo en el que las tecnologías digitales ocupan un lugar central”. (Ricaurte, 2018, p.20). Según lo anterior, lo digital se convirtió en una nueva forma de mover la economía, alejándose de las maneras tradicionales de trabajo, ya no solo el tener contacto con objetos o recursos tangibles, sino ahora la posibilidad de trabajar con un mundo digital totalmente nuevo y fuera de lo físico o visible. Tal es el caso de los Youtubers, Instagrammers, Tik Tokers, Influencers y demás profesiones que han emergido en la era de las redes sociales como una forma efectiva de ganar dinero, sin importar las consecuencias que puedan tener en la vida cotidiana de las personas. De acuerdo con lo anterior, se puede evidenciar cómo esta transformación y unión de términos también se debe a que “lo

digital se asocia con un cambio cultural profundo y acelerado en los procesos producción de conocimiento, de interacción, de aprendizaje, trabajo, creación, formas de representación” (Ricaurte, 2018, p.21)

Sumado a lo anteriormente mencionado, la cultura digital se refleja diariamente en los jóvenes, principalmente, pues son ellos los que aparentemente se sienten más atraídos a esta. Un aporte al respecto lo encontramos en la siguiente afirmación “La habitación de entornos digitales, se ha convertido en un aspecto fundamental de la cotidianidad de la vida de las juventudes conectadas (...) en contextos familiares y educativos implica una tensión para recuperar los espacios presenciales de socialización e interacción.” Feixa (2005) (citado por Ricaurte, 2018, p.24).

Lo mencionado anteriormente puede equilibrarse si las familias cuentan con unas pautas sobre el manejo de los tiempos que se invierten en la cultura digital, además de concertar un orden para estar conectados y aprovechar la distribución del tiempo en internet; en esa medida se pueden pensar estrategias donde toda la familia se conecte para por ejemplo jugar un video juego, acceder a recursos en internet para compartir en familia y divertirse mientras están conectados.

3.2.2. Cibercultura

Las plataformas virtuales han impactado en la cotidianidad de las personas generando cambios en las interacciones personales y los patrones de relación. Usualmente estas plataformas son utilizadas por los adolescentes donde lo virtual se hace parte de la construcción de identidad, pertenencia al grupo de pares y un espacio donde pueden identificar a sus seguidores escogiendo la manera de exponerse socialmente.

Este impacto ha generado “un estilo de relación casi independiente de los lugares geográficos y de la coincidencia de los tiempos (...) aunque no se le pueda fijar en ninguna coordenada espaciotemporal, lo virtual es sin embargo real” Levy (2007) (cómo se citó en Correa y Vitaliti, 2018, p.135)

En relación con los dispositivos móviles entre estos, los Smartphone en los últimos años se ha generado una oleada de reflexiones sobre la influencia de estos, en la vida de los niños y jóvenes de lo que Ortega y Ricaurte (2010) (cómo se citó en Correa y Vitaliti, 2018) mencionan:

los usos son diversos y múltiples (...) como: la expresión de emociones y afectos, la performance de las identidades múltiples y versátiles, el establecimiento o re-establecimiento de contactos, la construcción de una imagen pública, el entretenimiento y la organización civil, entre otras. (p.135)

Para definir propiamente la cibercultura es “el conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de prácticas, de actitudes, de modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio” Levy (2007) (cómo se citó en Correa y Vitaliti, 2018, p.135) lo que permite entender, que todo lo que se mueve allí hace parte de una cultura, en este caso una cibercultura, donde diferentes patrones y conjunto de acciones crean algo nuevo, algo que es entendible para quienes se mueven en ese medio y lo utilizan a diario, al igual convirtiéndose en un nuevo lenguaje y manera de comunicarse.

Es importante tener en cuenta que la cibercultura en esta etapa de las infancias, “describe el concepto de “ciberculturas juveniles” como “ámbitos de encuentro virtual entre jóvenes que, a pesar de la distancia geográfica, intercambian información sobre cuestiones de su interés, se

relacionan entre sí y se comunican a diario” Urresti (2008) (cómo se citó en Correa y Vitaliti, 2018, p.135)

Por otro lado, Amador (2012) hace referencia a que hoy en día el uso de las tecnologías implica, que es mejorar el aprendizaje de cada uno de los estudiantes, por lo cual este fenómeno está evidentemente influido por las estrategias de las industrias de internet y software, la cual está más implicada en la política educativa y en la incorporación de relatos sobre la presencia irremediable de nuevas generaciones, conocidas como, nativos digitales. Por otra parte, este autor hace referencia a que los niños y las niñas, ya no desconocen los secretos que había antes para los adultos, dado que ya hay otros medios de comunicación, que han hecho una caracterización del papel que asumen los niños y las niñas como agentes activos frente a los medios y sus potencialidades frente a la educación.

3.2.3. Competencias ciudadanas

El mundo actual exige en los procesos de formación mayor preparación y dominio de saberes y competencias, tanto de parte de los docentes, como de los estudiantes, esto implica capacidad de cambio y adaptación por parte de estos actores. Pensar en el cambio y en la adaptación a estas exigencias involucra visualizar la necesidad de potenciar en las aulas de clases procesos pedagógicos y didácticos que contribuyan a desarrollar capacidades, destrezas y habilidades no solo para acceder, aprender y utilizar el conocimiento y la información, que esté al alcance de todos de forma ágil, sino también para la coexistencia, lo que implica que la escuela establezca métodos flexibles, utilice entre otras herramientas las basadas en las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC-, que aporten a la consolidación de estudiantes críticos, con posibilidad de interpretar y transformar su entorno, donde se reconozca que el computador y otras

herramientas tecnológicas de las que disponen, se pueden aprovechar para comunicarse, relacionarse, obtener información, ampliar conocimientos, analizar, interpretar, crear, re-crear, innovar, resolver problemas y para el ejercicio de la ciudadanía, entre otros.

Se afirma que: “Son decisivas en la construcción de identidades sociales, ya que expanden la necesidad de participación, transforman la cultura política vigente y posibilitan el surgimiento de nuevas subjetividades” (Espitia y Valderrama, Citado por Maldonado, 2018, p.41). Esto quiere decir que el papel del maestro debe ser capaz de asumir las nuevas herramientas digitales que se ven en estos tiempos, en los que los niños y las niñas ya se comunican por diferentes aplicaciones como WhatsApp, Messenger o video llamadas por diferentes aplicaciones. Además, tienen una interacción constante con redes sociales como Facebook o Instagram y hacen uso activo de plataformas como YouTube; en este sentido, es necesario que el maestro maneje o conozca estas herramientas para tener una buena comunicación con los sujetos y allí también fortalecer las competencias ciudadanas.

Para esto, las competencias tecnológicas y digitales se relacionan con las competencias ciudadanas, donde se ve la necesidad de desarrollar en los sujetos diferentes habilidades en lo cognitivo, las emociones y la comunicación. Las competencias ciudadanas, se ponen en juego en el ciberespacio y las telecomunicaciones, pues debido al uso de las TIC han generado un nuevo cambio de comunicación y relación entre los sujetos, de este modo también se ve entre el maestro-estudiante. Por eso es muy importante que los maestros comiencen a hacer uso de las TIC en las aulas de clase.

También se afirma que el “Aprovechamiento y buen uso de la tecnología de información y comunicación en el medio escolar depende de la calidad y la idoneidad docente para asumir los

nuevos desafíos pedagógicos que plantean su introducción en la escuela y el aula.” (Torres, 2000. citado por Maldonado 2018, p.43). Esto demuestra que los docentes consideran que es un buen uso de las tecnologías y así ellos pueden enfrentar los desafíos que se ven en el ámbito escolar.

Por otro lado (Granados, 2015) afirma:

Los estudiantes que se tienen hoy en los salones de clases no son como los de hace algunos años, ya que ellos están inmersos en el manejo de algunas herramientas tecnológicas que le pueden facilitar su proceso de enseñanza-aprendizaje, tienen celulares, calculadoras graficadoras, miniportátiles, tabletas. (p.145)

Debido a esto los niños y las niñas, en años anteriores no tenían mucho acceso a la tecnología, pero en la actualidad se hace necesario tener acceso a ella cada vez más porque es un cambio determinante en el quehacer diario de las aulas y en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que las Tic favorecen a las escuelas que no tengan como un espacio para la enseñanza de ellos, por eso es muy importante que tanto como los maestros, los padres y estudiantes hagan un buen uso de esas nuevas herramientas que se tienen al alcance hoy en día. Por último, la escuela posibilita diversos procesos de formación en las competencias ciudadanas, ya que esto permite mejorar las relaciones, acciones, formas de resolver los conflictos de manera adecuada y constructiva, entre otros aspectos.

3.2.4 Competencia comunicativa

El lenguaje es de gran importancia para la escuela, ya que tiene un doble valor: uno de ellos es el subjetivo, en donde es una herramienta cognitiva para el individuo en la cual permite la aprehensión de la realidad, la diferenciación de los objetos y la diferenciación con los otros sujetos

que los rodea; el otro es el social en donde se concreta el conocimiento de la realidad sociocultural y la participación de esta por parte del individuo.

Los primeros ciclos de formación escolar son determinantes en la vida del niño. Las habilidades comunicativas: hablar, escuchar, leer y escribir, se desarrollan y fortalecen en las primeras etapas escolares determinando el potencial de aprendizaje de los escolares. Cada una de estas habilidades son significativas para la escuela: “si se contempla el aula como un espacio donde se desarrollan actividades discursivas diversas e interrelacionadas, se constata que las diferentes habilidades lingüísticas no se producen aisladamente y que su enseñanza implica la confluencia de todas ellas” Camps (2005) (cómo se citó en Niño, 2018, p.126).

Esto quiere decir que al realizar varias estrategias y actividades en donde se relacionen con el lenguaje los niños y las niñas podrán tener una buena comunicación tanto con su maestra como con sus demás compañeros. En ese sentido, es indicado observar que el mismo lenguaje direcciona “conceptos y nociones que pertenecen a todos y que refuerzan el pensamiento individual mediante un amplio sistema de pensamiento colectivo” Piaget (1991) (cómo se citó en Servián, 2019, s.p)

Por otro lado, el papel fundamental del maestro según Avendaño, Rolon y Rueda (2019) es:

Identificar la forma en que los niños lleven a cabo su proceso de aprendizaje dada a sus particularidades y sus características (...) reconocer la naturaleza de cada una de las habilidades comunicativas de forma acertada, así como el carácter holístico, integral e interdependiente de las mismas. (p.190)

3.2.5 El maestro como mediador pedagógico

Para empezar, se debe tener en cuenta que la estructura educativa, tiene como función la socialización y transformación de un individuo en el seno de una cultura. Gran parte de esta función depende de las instituciones educativas, que forman al individuo. La transmisión de la cultura depende de los actores que están al interior de esas instituciones educativas, que gracias a sus mecanismos de enseñanza y aprendizaje reconstruyen lo esencial de una cultura, conocimientos, ideas, normas, creencias, valores, hábitos, entre otros. Es por eso que el docente es parte fundamental en una institución y cumple diversos roles, como “a) transmisor de conocimientos; b) asesor; c) animador; d) supervisor; e) guía del proceso de aprendizaje; f) acompañante; g) co-aprendiz; h) investigador educativo; i) evaluador educativo”. Castillo (2007) (Citado por Villarruel, 2009, p.1)

Es por eso por lo que los docentes no solo deben ser transmisores de una información, sino que deben generar en sus estudiantes inquietudes, alrededor de la forma en que se puede construir un conocimiento, que puedan poner en práctica en su vida cotidiana. Además, el papel del maestro como un mediador, no deja de ser una aventura y un reto, esto se dice por la vinculación que tiene la función del maestro con el proceso de comunicador de la información y los avances tecnológicos que este proceso tiene en la actualidad; la escuela, los libros, las guías, no son la única fuente de formación, -hoy la clave está en la información que circula en la Internet de forma más atractiva, potente, abundante, ilustrativa, emergiendo como una competencia con lo que aporta el profesor al aula, por lo cual el docente debe considerar importante utilizarla. A lo anterior, se debe sumar el hecho de que puede circular mucha información en Internet, pero no toda es de provecho y menos para las infancias y las juventudes. En ese aspecto, la mediación pedagógica del maestro cumple un papel fundamental para lograr una visión crítica sobre aquello que se encuentra en la nube o en las redes sociales.

Por otro lado, se han encontrado diferentes posturas y opiniones dentro de esas, se encuentra que el Docente debe cumplir y satisfacer ciertos requerimientos para poder brindar una educación de calidad e integral para todos los niños y las niñas “ es función del docente, promover los procesos de formación integral del estudiante frente a lo que le requiere su contexto sociocultural” debe “apropiar los elementos necesarios para que el sujeto sea protagonista, no solo de su propio aprendizaje, sino que logre interactuar con los otros;(…) requiere de un proceso educativo intencional, planificado y sistemático,” donde se puedan atender e incluir “las diferencias individuales, los intereses, necesidades y problemas de cada estudiante con el fin de lograr armonizar lo que la educación del sistema escolar pretende y las motivaciones propias de cada individuo” (Gómez, Muriel & Vásquez; 2019, p.126).

Es por eso por lo que para educar no es necesario forzar al estudiante sino más bien el ser motivados, en brindarles una clase agradable y creativa para fortalecer el rendimiento académico y el poder comprender lo abordado. Además, se puede decir que “hoy en día la función del docente ha cambiado poderosamente, de ser el transmisor de conocimiento a convertirse en un mediador y formador. El profesorado tiene como función la mediación pedagógica entre el conocimiento, el medio y el educando” Gutiérrez y Prieto (2004) (Citado por León-León, 2014, p.138).

Asimismo, la relación con la teoría de aprendizaje significativo sustenta el hecho de que la mediación pedagógica se dirige a la construcción de conocimientos que tengan relación con las necesidades e intereses del educando y que sean útiles para la vida de estos. Es importante referir una serie de postulados que permiten dimensionar la comprensión del papel del maestro en la interacción pedagógica más allá de un proceso plano de la comunicación en una sola vía.

Es importante retomar lo que menciona esta propuesta, la cual es un enfoque propiamente teórico fundamentado en autores como Freire, quien percibió que el acto educativo era un proceso de interacción, donde “el docente debe incitar a la emancipación, por lo que el papel autoritario y directivo queda atrás, de tal manera que el carácter mediador de esa pedagogía posibilita las condiciones para que los oprimidos construyan su propio proceso emancipador” Gutiérrez y Prieto (2004) (Citado por León-León, 2014, p.140).

Otra propuesta es que el “proceso de mediación debe ser más humano, de manera que se favorezca el conocimiento de sí mismo y de sí misma, y no la competencia por el saber o el tener” (Maturana, 1996, p.184.)

De acuerdo con Gassman (2002) (Citado por León-León, 2014):

El proceso de aprendizaje ocurre en un ambiente ameno, plácido y motivador. Esta motivación conlleva al desarrollo de una conciencia de aprendizaje y vivencias, la cual se logra gracias a la comunicación, la relación humana y la aventura de realizarse como persona, a partir de la creatividad, la investigación y el intercambio de experiencias. (p.141)

Por ende, el rol del maestro es buscar diferentes estrategias en donde los niños y las niñas se sientan motivados con sus estudios, puedan compartir unos a otros sus vivencias, experiencias y sentimientos, y esto no solo se debe propiciar en el estudiante, sino que el Docente también se haga participe y ejemplo de estas intervenciones. Por lo tanto, es importante estimular la motivación en los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que traen muchos beneficios para la comunidad educativa.

En ese sentido “El mediador, es como su mismo nombre lo indica, un intermediario, un ampliador, un adaptador, un organizador y un diseñador de procesos formativos” Tébar (2009) (citado por León-León, 2014, p.20). En cuanto a esto es importante mencionar también las metodologías que puede implementar los docentes como mediadores las cuales deben ser “estrategias didácticas dinámicas, creativas y con sentido activo que denotan la participación del sujeto en su proceso de aprendizaje” (Gómez et al, 2019. p.121) por otro lado, el currículo como una realidad social apropiado por la comunidad educativa debe tener en cuenta el “contexto socio cultural y familiar, para que se constituya como una serie de acciones que permitan ir acrecentando el interés por aprender más y apropiarse de unas habilidades, un sistema de conocimientos y unos valores que les permitan vivir en comunidad. Rodríguez (2011) (citado por Gómez et al, 2019, p.125). Es así como hoy en día el trabajo de la Escuela y Educación, debe ir acompañada de la intervención de la familia en el apoyo y fortalecimiento de los aprendizajes, valores y Competencias Ciudadanas, porque para lograr que los niños y niñas, adquieran estos conocimientos aplicándolos a la vida diaria, es un trabajo en equipo lo que se busca y requiere la Escuela.

Para concluir el papel del Maestro cómo mediador pedagógico es muy importante y juega un papel clave para la formación de los niños y niñas en la Escuela, ya que debe propiciar y permitir la participación, reflexión, que sean escuchadas las voces de los estudiantes, por medio del dialogo, la expresión de vivencias y emociones libremente, llegando así a obtener valiosos aprendizajes que aporten al desarrollo humano integral tanto de estudiantes, cómo del Maestro. Todo esto ya que en medio de la Cultura Digital en la que el mundo se encuentra envuelta, muchas veces las infancias y juventudes son olvidadas y escondidas detrás de las pantallas y medios tecnológicos,

que muchas veces disfrazan la realidad de las problemáticas y situaciones que experimentan los niños y las niñas en la vida Real.

3.3 Marco legal

De acuerdo con la Ley 115 de 1994: Ley General de Educación se toma lo que corresponde al tema de investigación de la presente monografía, para mostrar la necesidad y prioridad que desde la Educación se le da al Desarrollo de las competencias ciudadanas y fortalecimiento de valores en los estudiantes de todos los Grados.

ARTÍCULO 1°. Objeto de la ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

ARTÍCULO 5°. Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.

2. La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.

ARTÍCULO 7°. La familia. A la familia como núcleo fundamental de la sociedad y primer responsable de la educación de los hijos, hasta la mayoría de edad o hasta cuando ocurra cualquier otra clase o forma de emancipación, le corresponde:

g) Educar a sus hijos y proporcionarles en el hogar el ambiente adecuado para su desarrollo integral.

Artículo 13. *Objetivos comunes de todos los niveles.* Es objetivo primordial de todos y cada uno de los niveles educativos el desarrollo integral de los educandos mediante acciones estructuradas encaminadas a: (b) Proporcionar una sólida formación ética y moral, y fomentar la práctica del respeto a los Derechos Humanos

Artículo 14. *Enseñanza obligatoria.* En todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatoria en los niveles de la educación preescolar, básica y media cumplir con: (d) La educación para la justicia, la paz, la democracia, la solidaridad, la confraternidad, el cooperativismo y, en general, la formación de los valores humanos

ARTÍCULO 20. *Objetivos generales de la educación básica.* Son objetivos generales de la educación básica:

(a) Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo; (d) Propiciar el conocimiento y comprensión de la realidad nacional para consolidar los valores propios de la nacionalidad colombiana tales como la solidaridad, la tolerancia, la democracia, la justicia, la convivencia

social, la cooperación y la ayuda mutua; (f) Propiciar la formación social, ética, moral y demás valores del desarrollo humano.

ARTÍCULO 21. Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria. Los cinco (5) primeros grados de la educación básica que constituyen el ciclo de primaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:

(a) La formación de los valores fundamentales para la convivencia en una sociedad democrática, participativa y pluralista; (k) El desarrollo de valores civiles, éticos y morales, de organización social y de convivencia humana;

ARTÍCULO 23. Áreas obligatorias y fundamentales. Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional.

4. Educación ética y en valores humanos.

6. Educación religiosa.

9. Tecnología e informática.

ARTÍCULO 25. Formación ética y moral. La formación ética y moral se promoverá en el establecimiento educativo a través del currículo, de los contenidos académicos pertinentes, del ambiente, del comportamiento honesto de directivos, educadores, y personal administrativo, de la aplicación recta y justa de las normas de la institución, y demás mecanismos que contemple el Proyecto Educativo Institucional.

ARTÍCULO 92. Formación del educando. La educación debe favorecer el pleno desarrollo de la personalidad del educando, dar acceso a la cultura, al logro del conocimiento científico y

técnico y a la formación de valores éticos, estéticos, morales, ciudadanos y religiosos, que le faciliten la realización de una actividad útil para el desarrollo socioeconómico del país.

3.3.1 Derechos básicos de Aprendizaje en Lenguaje de Cuarto de Primaria

Por otra parte, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) presenta los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), un conjunto de aprendizajes estructurantes para cada uno de los grados de educación escolar, desde transición hasta once, en las áreas de lenguaje, matemáticas en su segunda versión, ciencias sociales y ciencias naturales en su primera versión.

Los DBA, en su conjunto, explicitan los aprendizajes estructurantes para un grado y un área específica en este caso serían los niños y niñas del grado cuarto. La estructura para la formulación de los DBA está compuesta por tres elementos centrales las cuales la aplicaremos para este grado:

- El enunciado.
- Las evidencias de aprendizaje.
- El ejemplo.

1. Analiza la información presentada por los diferentes medios de comunicación con los cuales interactúa.

Evidencias de aprendizaje

- Compara la información presentada por diversos medios de comunicación (como la radio y la televisión) sobre una misma noticia.

- Reconoce las relaciones de contenido de diferentes textos informativos en torno a qué ocurrió, a quiénes, cuándo y en dónde.
 - Identifica las diferentes estructuras por medio de las que los medios de comunicación masiva presentan información.
 - Dialoga sobre el contenido de los textos informativos con claridad y fluidez en la pronunciación.
2. Interpreta el tono del discurso de su interlocutor, a partir de las características de la voz, del ritmo, de las pausas y de la entonación.

Evidencias de aprendizaje:

- Comprende los temas tratados en espacios de discusión y los incorpora en su discurso para apoyarlos o criticarlos.
- Establece intercambios en discursos orales a partir de lecturas previas, discusiones con sus compañeros y sus experiencias de formación escolar.
- Identifica las palabras que ordenan un discurso y enmarcan la introducción, el desarrollo y el cierre.
- Nota el tono y el estado de ánimo del emisor a partir del ritmo, las pausas y la velocidad de su discurso.

Ejemplo:

En espacios de diálogo planeados:

- ❖ Elige un tema.

- ❖ Escribe una lista con las principales ideas.
- ❖ Participa en la discusión como un experto.
- ❖ Expresa ideas y respeta las de los otros.
- ❖ Expone las conclusiones de los temas tratados.

3. Participa en espacios de discusión en los que adapta sus emisiones a los requerimientos de la situación comunicativa.

Evidencias de aprendizaje:

- Participa en espacios de discusión grupal, como: conversatorios, exposiciones y tertulias, teniendo en cuenta la temática y la intencionalidad.
- Comprende el sentido de las discusiones para manifestar sus puntos de vista en los temas verbales y no verbales.
- Conduce los temas de los discursos de acuerdo con el posible desarrollo de estos.
- Utiliza expresiones, gestos y una entonación coherente con el propósito comunicativo.

Ejemplo:

Durante el desarrollo de una tertulia:

- ❖ Elige una temática como: la amistad, el cuidado de la naturaleza o el uso de Internet.
- ❖ Conversa sobre la temática aportando sus ideas y opiniones.
- ❖ Respeta los turnos de habla de los demás participantes.

3.3.2 Competencias Ciudadanas de acuerdo con el MEN

Desde la Educación se plantea la importancia y enseñanza aprendizaje de los valores Éticos, los derechos humanos, la convivencia, la promoción de la paz a toda la ciudadanía, y principalmente desde los primeros años de la Escuela, donde se puede fácilmente educar en este aspecto de las competencias ciudadanas, que les permita desenvolverse con Respeto y Tolerancia en medio de la sociedad.

En Colombia desde sus políticas se propone la implementación y Promoción de las competencias ciudadanas y lo Relacionado a ellas de Acuerdo con el MEN:

Con la definición de la Constitución Política en el año de 1991, Colombia se comprometió a desarrollar prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios de la participación ciudadana, en todas las instituciones educativas. El Ministerio de Educación Nacional asumió su responsabilidad de formular políticas, planes y programas orientados a la formación de colombianos en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia.

Se definen las Competencias Ciudadanas “son el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática.” (MEN, p.8.)

Sus comienzos en el Desarrollo de las competencias ciudadanas:

La consolidación de la paz y la convivencia; de incentivar la participación democrática y responsable de los niños y niñas, (...) definió dentro su política sectorial 2010-2014 "educación de calidad, el camino hacia la prosperidad", las bases para la consolidación del Programa de Competencias Ciudadanas. (MEN, 2010, p.1)

Su alcance y propósito para la educación en Colombia, este “Programa de Competencias Ciudadanas se orienta a desarrollar las habilidades, destrezas y conocimientos sobre ciudadanía y convivencia en los estudiantes de todos los rincones del país” (MEN, 2010, s,p)

Este programa de Competencias Ciudadanas acompaña a los docentes y sus prácticas educativas mediante las siguientes estrategias:

1. La estrategia de acompañamiento Red para el Desarrollo de Aprendizajes sobre Competencias Ciudadanas, REDE@PRENDER, estrategia que busca formar a los educadores en el desarrollo de competencias ciudadanas, por medio de una apuesta que integra elementos virtuales y presenciales.

2. A través del trabajo colaborativo, los participantes en REDE@PRENDER hacen parte de una red de educadores y orientadores interesados en mejorar sus propias prácticas hacia el desarrollo de competencias ciudadanas en sus estudiantes.

Al permitir la sistematización, la socialización y el intercambio de experiencias y saberes de educadores y estudiantes se espera:

“La generación de procesos de trabajo colaborativo en red que contribuyan al mejoramiento continuo de la formación ciudadana y la convivencia escolar en el país.” se necesita “Diseñar y consolidar la oferta de materiales y contenidos educativos con orientaciones de uso pedagógico para educadores y estudiantes,” e incluye el uso de las TICS en el proceso como una estrategia dinámica y de aprovechamiento en la Actualidad, que abre puertas para conectarse al aprendizaje de una manera diferente e interactiva“ La creación y promoción de ambientes virtuales y presenciales para lograr la reflexión y construcción permanente del conocimiento.”(MEN, p.25)

4. Diseño Metodológico (Actuar)

En términos investigativos, el capítulo dedicado a la metodología es la posibilidad de establecer el puente entre lo hipotético y lo real, entre la teoría y la vida cotidiana. En tal sentido, en este apartado se dará a conocer el enfoque, las técnicas de recolección y análisis de información, el tipo de investigación y lo que con ellos se espera. De la misma forma, y basados en la Praxeología (Juliao, 2011), se expondrán las fases de la investigación, la población y muestra de la misma. Se da sentido en esa medida a la posibilidad de construir un proceso de investigación que responda a una realidad determinada y que logre aportar al proceso formativo como Licenciadas en Pedagogía Infantil.

4.1 Tipo de investigación.

El presente trabajo de investigación es de tipo cualitativa porque involucra el lenguaje, es cíclica y reflexiva, también se enfoca en comprender los fenómenos, explorarlos desde las perspectivas de los participantes desde un ambiente natural y en relación con su contexto; el enfoque cualitativo se selecciona cuando el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados. En tal sentido, “Un planteamiento cualitativo es como “ingresar a un laberinto”. Sabemos dónde comenzamos, pero no dónde habremos de terminar. Entramos con convicción, pero sin un mapa detallado, preciso. Y de algo tenemos certeza: deberemos mantener la mente abierta y estar preparados para improvisar” (Hernández et al, 2014, p.356.), por esta razón es muy importante, que, como maestros, se investigue e indague con el fin de prepararse para todas las problemáticas que se presenten en un futuro.

4.2 Enfoque de la investigación

Dadas las características del trabajo se hace necesario pensar en un enfoque de investigación que se relacione con las características de lo cualitativo y que al mismo tiempo tenga impacto en el contexto que pretende abordar. Siendo así, el enfoque desde el método etnográfico es el que se considera puede atender a las necesidades de aquello que se está investigando.

Es importante tener en cuenta el método de etnografía virtual “lo etnográfico que involucra la descripción de vínculos y formas de sociabilidad, y lo digital como un fenómeno social de dinámicas complejas de asociación y de relaciones espacio temporales”. (Melo, 2016).

Del mismo modo, y guardando coherencia con el tipo de intervención que se pretende llevar a cabo, se entrará en interacción con escenarios reales mediados por la virtualidad al referir la situación actual por la que atraviesa la sociedad con relación al contexto de la pandemia. La escuela ha demostrado su importancia en estos agitados tiempos pues desde la virtualidad se ha adaptado a la realidad que transcurre entre pantallas e internet. La investigación educativa tampoco ha sido la excepción y desde la posibilidad que otorga la etnografía se halla un campo específico en el ejercicio de la virtualidad.

4.2.1 Etnografía virtual

Los procesos investigativos no son ajenos al ingreso triunfal de la Internet en la vida de las personas. Por ello, los intereses desde hace un tiempo empezaron a girar en torno al fenómeno que se manifiesta en la generación de espacios de sociabilidad producto de comunidades virtuales en internet, en donde la tecnología favorece canales de comunicación que potencian la interactividad tanto asincrónica como sincrónicamente a través de correos, redes sociales, foros, redes de participación e incluso las plataformas educativas en las que se utilizan las aulas virtuales,

videoconferencias o la mensajería instantánea favoreciendo de esta manera una suerte de convergencia digital.

En esta convergencia no solo se pone de manifiesto los beneficios instrumentales de la tecnología. En consonancia con la investigación cualitativa y con los aportes desde las ciencias de la educación, se produce una de estas convergencias al tomar como referente el método etnográfico y trasladar sus acciones y procedimientos al escenario de lo virtual. Si se suma a lo anterior el hecho de que está atravesando una época que prácticamente nos obliga a unas modalidades particulares de educación virtual, las opciones para desarrollar la investigación pueden restringirse o enriquecerse. El hecho de observar una realidad que transcurre en la escuela cómo se está viviendo hoy en día, hace que nos acerquemos a ejercicios de sistematización como los diarios de campo en situaciones de clase virtuales, a registro de diferentes actividades por medio de narrativas que no toman forma en la escritura tradicional. Así mismo, el interés de la investigación permite observar la forma en que los estudiantes se acercan a la vida de la cibercultura, por lo tanto, la etnografía virtual emerge como una estrategia no solo de sistematización, también de reflexión desde el rol de investigadoras participantes de una realidad que está viviendo la escuela.

Por otro lado Hine (2002) (citado por Domínguez, 2006) menciona que:

Los límites no son asunciones a priori, sino que se exploran en el curso de la etnografía. El reto de la etnografía virtual consiste en examinar cómo se configuran los límites y las conexiones, especialmente, entre lo 'virtual' y lo 'real'. [Y] este problema arrastra consigo la cuestión de saber cuándo detenerse, o hasta dónde llegar. (p.81).

4.3 Fases de la investigación

Para llevar a cabo las fases de investigación se tuvo en cuenta el punto de vista praxeológico donde permite el ver, juzgar, actuar, devolución creativa y los aportes que brinda la investigación acción participativa. Por lo tanto, se describe estas fases así:

En primer lugar, se da un tiempo de observación donde no hay intervenciones para lograr contextualizar el ambiente de investigación y dar inicio al macro contexto (Localidad de Engativá) el meso contexto (Colegio José Asunción Silva) y el micro contexto (estudiantes del grado cuarto). En este trabajo se resalta la manera cómo influyen los Youtubers en la convivencia de los niños y niñas.

En segundo lugar, se realiza un marco referencial basado en diversas investigaciones con autores teóricos, quienes definen sobre la influencia que existe hoy en día con el uso de la tecnología mediante plataformas como YouTube. Asimismo, en el fortalecimiento de las competencias ciudadanas, la convivencia escolar, las competencias comunicativas, la cibercultura, el maestro como mediador pedagógico y la cultura digital.

En tercer lugar, debido a la situación actual de la pandemia, se realizan encuentros virtuales mediante la aplicación Meet donde se plantea una serie de actividades en donde permite interactuar con ellos y junto con la maestra de los niños y niñas del grado cuarto de primaria.

Por último, se recogen las experiencias y aprendizajes en la elaboración de este proyecto de grado.

4.4 Población y muestra

Al iniciar la investigación se tuvo en cuenta el curso 402 conformado por 29 estudiantes, pero debido a la contingencia sanitaria que vive nuestro país se tomó la decisión de convocar a los dos cursos 401 y 402 los cuales componen el grado cuarto de primaria del colegio José Asunción Silva. Al reunir dichos cursos solo asistían de forma virtual 25 a 27 estudiantes de los cuales solo 14 niños realizaron la guía de Competencias Ciudadanas, los cuales se dividen así, 6 niñas y 4 niños enviaron completo la actividad (guía y video). Dos niñas y dos niños sólo realizaron la guía, para un total de 14 muestras.

4.5 Instrumentos de recolección de datos

En el presente proyecto se utilizaron varias estrategias metodológicas en el proceso de recolección y análisis de datos. Inicialmente, se plantean los grupos focales. Como se menciona “los grupos focales son ante todo una técnica de investigación cualitativa, donde la discusión grupal se utiliza como un medio para generar un entendimiento profundo de las experiencias y creencias de los participantes”. (Mella, 2000 p.7)

Los instrumentos que se emplearon en esta investigación fueron tres: la encuesta como una herramienta para una caracterización previa, la guía pedagógica como una secuencia de actividades para abordar los contenidos con los estudiantes, y los diarios de campo para sistematizar lo relacionado con las actividades que se materializan en las guías.

Inicialmente, se debe mencionar que la encuesta es una técnica en donde los investigadores hacen preguntas hacia los investigados para así obtener unos datos y posteriormente reúne estos datos para lograrlos, en este caso, un diagnóstico que gire en torno al problema de investigación

planteado. En tal medida, es importante precisar que “la encuesta se ha convertido en algo más que un solo instrumento técnico de recogida de datos para convertirse en todo un procedimiento o un método de investigación social cuya aplicación significa el seguimiento de un proceso de investigación”. (López y Fachelli-,_2016,_p.9). Por tal motivo se realizó una encuesta (Tabla 3) de la cual se implementó un cuestionario de 10 preguntas abiertas que permitió acceder a la interacción de niños y niñas con dispositivos tecnológicos y más específicamente con la plataforma de YouTube.

Por otro lado, se diseñaron unas guías enfocadas en la conceptualización y desarrollo de las competencias ciudadanas, abordando contenidos específicos por medio de diversos tipos de actividades. Para evaluar estas sesiones propusimos que cada uno de los niños y las niñas enviaran un video en el que imaginaran ser Youtubers. En la medida en que se logra una apropiación del contenido planteado en las guías, se da un avance en el proceso de socialización y, en tal sentido, se propone un análisis por medio de rejillas de valoración de la actividad en cuestión (Tabla 2 y 3).

Sumado a lo anterior, encontramos los diarios de campo como una herramienta fundamental en el análisis de los resultados; la recopilación de las experiencias vividas en cada clase y lo que se pudo observar. A partir de allí, esto es lo más valioso, lo que se aprendió de los estudiantes. Acerca de este instrumento vemos que es un recurso que los maestros generalmente utilizan en su quehacer de enseñanza-aprendizaje para mejorar continuamente las metodologías y lograr que sus estudiantes aprendan y apliquen lo aprendido en la vida diaria, siendo importante manifestar que “El maestro puede contar con el diario de campo de su práctica. En este puede ir

registrando su quehacer cotidiano, sometiéndose a comentario, a crítica consistente, a deconstrucción y a reconstrucción permanentes”. Restrepo, (s.f).

5. Resultados (devolución creativa)

En este apartado se dará a conocer los resultados de la investigación y participación de los niños en las actividades propuestas, cómo lo son las encuestas, guías sobre competencias ciudadanas y videos creados por los niños. Al igual se refleja el cumplimiento de los objetivos propuestos teniendo en cuenta las actividades pedagógicas que cada estudiante del grupo focal entrego.

5.1 Técnica de análisis de datos

En la recolección de datos se muestra las técnicas utilizadas para esta investigación, las cuales fueron realizar las actividades con cada uno de los estudiantes una de ellas fue un audio libro en donde a ellos se les narraban un caso de un niño que le gustaba mucho ver videos de YouTube, en la cual ellos tenían que resolver ciertas preguntas y por otro lado se realizó unas guías de las competencias ciudadanas donde se les explico este tema para así poder responder las preguntas que se veían en las guías como se ven en las tablas (Tabla 2 y 3) donde se sintetiza y categoriza la información recibida de los estudiantes que participaron, según sus respuestas y opiniones con respecto a los temas tratados en la presente investigación. Los estudiantes que participaron y enviaron las actividades correspondientes fueron 14 en total. Se recolectaron 10 videos y 14 Guías desarrolladas.

5.2 Interpretación de resultados

Para la interpretación de estos resultados se tuvo en cuenta los objetivos planteados, en la cual se fortaleció el desarrollo de las competencias ciudadanas a partir del diseño e implementación de actividades pedagógicas enfatizadas en el manejo de las competencias comunicativas a partir de la creación de contenidos audiovisuales de los estudiantes de cuarto de primaria del Colegio José Asunción Silva, y allí se realizaron las actividades con cada uno de los niños y las niñas para así fortalecer un poco más las competencias ciudadanas.

5.2.1 Guía competencias ciudadanas

Tabla 2. Recolección de Datos de las Guías

Categorías	Preguntas	Respuestas	Cantidad de ECF					
			1	2	3	4	5	Todos
Youtuber Aldeano Free	¿Qué harías tú si fueras Andrés?	Dejaría los videos					X	
		Jugaría con mis amigos	X					
		Vería los videos con mis Amigos	X					
		Vería los videos otro día (fin de semana)		X				
		Haría la tarea y me concentraría en el colegio					X	
Competencias Ciudadanas	Conoce los mecanismos de participación estudiantil	Si						X
		No						X
	Menciona algunas normas o acuerdos de convivencia conocidos en la familia o colegio	Si						X
		No						
	Se le facilita pedir disculpas cuando ha ofendido y perdona con facilidad	Facilita perdonar					X(6)	
		Facilita pedir disculpas				X		
		Difícil pedir disculpas	X					
	Emociones: Como te sentiste ante la situación de Andrés (Aldeano Free)	Se siente Triste o Mal						X

Convenciones	Significado
ECF	Estudiantes de Cuarto grado de grupo Focal

Número del 1 al 5	Cantidad de estudiantes que respondieron lo mismo, para un total de 14 niños y niñas.
X	Cantidad de estudiantes

Con respecto a los resultados de las guías que se sintetizan en la tabla anterior se observa varios resultados. En cuanto a la categoría cibercultura y cultura digital: que los niños y las niñas prefieren hacer primero sus tareas y luego que termine de hacerlas ahí si prefieren ver sus videos de YouTube, también a partir de un dilema propuesto en la guía, la mayoría de ellos reconocen la importancia de estudiar y de compartir con sus amigos y no perder el tiempo viendo solo videos en YouTube, sino tener un horario adecuado para verlos.

También la mayoría de los niños al ponerse en el lugar del personaje “Andrés” expresaban sentir tristeza al afrontar las consecuencias por no cumplir con sus deberes y de perder una amistad, lo que en la Cultura digital que actualmente se vive, es muy común que muchos niños y niñas, pierden esa interacción social con sus amigos, compañeros por estar dedicándole mucho tiempo a contenidos en las plataformas virtuales. Además, les llamó la atención de este dilema la actitud de Andrés de no ser obediente con sus padres y la manera en que la profesora no le dio la oportunidad de recuperar la materia pues Andrés era un niño muy inteligente, le gustaba estudiar, pero por causa de ver sus videos lo perdió todo. Muy pocos de estos niños opinaron que habían pasado por algo similar a esta situación.

En cuanto al dilema del YouTube Aldeano free se observa que la gran mayoría de los niños respondió que dejarían los videos y que realizarían primero sus tareas proponiendo ver los videos otro día, lo que muestra que todos los niños y las niñas le dieron solución al dilema desde sus

propios intereses y prioridades, al igual se encuentran en una etapa en donde los amigos son muy importantes y juegan un papel clave en estas edades, por otro lado se evidencia que los estudiantes tienen conocimientos acerca de los youtubers y se identificaban con el dilema de Andrés, ya que pueden entender las consecuencias de las decisiones que puedan tomar relacionado con el dilema.

En cuanto a las preguntas de las competencias ciudadanas y comunicativas, la mayoría de los niños tuvieron presente las situaciones donde ponen en práctica las competencias ciudadanas; como lo es en el mecanismo de participación en el colegio como el personero, el consejo estudiantil y el representante del salón. También la gran mayoría conoce las reglas y las normas que tienen en su hogar y en el colegio. Además, han participado en proyectos en equipo para el bien común y la solidaridad en obras de teatro, eventos de reciclaje, ayudas en diferentes materias como en matemáticas. A la gran mayoría se les facilita perdonar y pedir disculpas para sentirse bien y recibir amor en su grupo familiar, los niños y las niñas se desarrollaron en este tema, ya que todos tenían conocimientos y practicaban este tema ya sean en el colegio o en sus casas, mediante situaciones del diario vivir por medio de seguir las normas o reglas para la sana convivencia en cuanto a las emociones todos los se sintieron tristes frente a la situación de Aldeano free lo que significa que sintieron empatía. Manifiestan que no les gustaría estar en la situación de él, así como afirman que se les facilita pedir disculpas o perdonar si los han ofendido. Por otro lado, se puede evidenciar en las respuestas dadas por los estudiantes que tiene un reconocimiento básico en el tema de los derechos humanos, es decir, se dimensionan a su manera como sujetos de derechos.

En cuanto a mediación Pedagógica las maestras utilizaron diferentes herramientas digitales para dar las clases y explicarles a los niños el dilema, por medio de un audiolibro con el dilema de Andrés, que los niños visualizaron y se aprovechó para hacerles preguntas que ellos respondieron dando su opinión, al igual las herramientas como juegos para recordarles los temas de

competencias ciudadanas y los videos de las maestras en la pandemia. La intervención de las maestras fue oportuna ya que una de ellas, tenía contacto con el grupo de estudiantes y la docente a cargo para inquietudes y recibir los trabajos de ellos, para siempre tener contacto con ellos y aclarar dudas en la clase y fuera de ella, al igual enfrentarse a manejar una nueva plataforma con los estudiantes, a interactuar con ellos en las sesiones, a entender que algunos no tenían las posibilidades de conectarse o tenían tiempo limitado para ello, también la creación de la Guía de competencias ciudadanas de una manera fácil y sencilla, que no fuera más tareas para los estudiantes, sino que fuera corta y entendible, y la búsqueda de información, de actividades o propuestas para incluir en la guía fue un trabajo constante y de tiempo, para escoger la adecuada para los niños y para los que no podían enviarla digital, la enviaron en foto o escaneada.

5.2.2 Resultados de la Actividad del video

Tabla 3. Recolección de Datos de los videos

Respuestas adaptadas en Categorías	ECF 1	ECF 2	ECF 3	ECF 4	ECF 5	ECF 6	ECF 7	ECF 8	ECF 9	ECF 10
Nombre de su Canal de YouTube	Emoji en medio de la pandemia					José D	Valor a tu vida	Lunatix		Jugando con Sebas
Fortaleció habilidades, talentos y Conocimientos	X		X		X	X			X	X
Compartieron en familia	X	X	X		X	X				X
Experimentaron Emociones de:		X		X	X	X	X	X		
Miedo										
Tristeza(nostalgia)	X								X	X
Alegría		X				X				X
Experimento Aburrimiento o dificultades ante el cambio		X	X	X	X	X		X	X	X
La Pandemia les dejó Valores y Aprendizajes			X	X	X	X	X	X	X	X
Fortaleció habilidades tecnológicas	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Extrañaban a sus amig@s			X	X		X			X	X

Convenciones	Significado
ECF	Estudiantes de Cuarto grado de grupo Focal
Número del 1 al 10	Número de cada estudiante. (para un total de 10 estudiantes)
X	Respuesta elegida por cada estudiante

En la tabla anterior se puede observar los resultados agrupados de manera general y gráfica para su análisis. A continuación, se mostrarán los resultados detallada e individualmente según las categorías de la investigación que se extraen de las respuestas dadas por cada estudiante.

Estudiante N.1: Nombre de canal: Emojis en la pandemia

Categoría Competencias ciudadanas: La estudiante comparte sus emociones y sentimientos frente a la pandemia, manifiesta estar feliz por desarrollar sus talentos cómo cantar, es algo que le apasiona, se siente con sueño porque no ha dormido bien, se siente contenta de compartir con su familia, se ha sentido triste por no ver a sus abuelos, se siente enojada por no poder salir a la calle a patinar o montar bicicleta, la estudiante utilizó imágenes con dibujos de las emociones, y las mostraba a medida que mencionaba lo que sentía.

Categoría Cibercultura y Cultura Digital: Se evidencia que siguió las indicaciones para realizar el video según las pautas dadas por las maestras, ya que realizó su video con creatividad y usando el lenguaje de un YouTube, diciendo suscríbanse a mi canal y denle Like si les gustó el video. Por lo tanto, la estudiante deja ver que fortalecer esos conocimientos en las diferentes categorías y si ha tenido acercamientos a este tipo de contenidos Audiovisuales. Por otro lado, se

observa el uso de dispositivos tecnológicos para la grabación del video y la ayuda de su familia para esto.

Categoría Competencias comunicativas: Se observa que dialoga y expresa claramente sus opiniones y sentimientos a los demás, que se comunica fácilmente para expresarse, usando palabras cotidianas y sencillas, pero también las que conoce según la situación de la pandemia, al igual que expresa y denota gestos alusivos a lo que comunica en el video y con sus manos también.

Estudiante N.2:

Categoría Competencias ciudadanas: Manifiesta sentimientos de aburrimiento y estrés por no poder hacer las cosas que normalmente hacía, cómo salir a la calle con su familia, al centro comercial, al colegio y visitar a sus familiares lejanos; pero también expresa felicidad de compartir más tiempo con su familia en su casa, acompañarlos más, ya que antes de la pandemia, su diario vivir no se lo permitía por las diferentes actividades que hacía. Otra emoción que expresa es el miedo por la enfermedad del coronavirus.

Categoría Competencias Comunicativas: Se observa que se expresa de una manera amigable, espontánea y sin temor, usa los recursos de su entorno cómo peluches para acompañar el video cómodamente. Explica claramente el contenido del video.

Categoría Cibercultura y Cultura Digital: Manifiesta que en la televisión ha escuchado y visto las noticias acerca de la pandemia del coronavirus, que es muy peligrosa y le genera miedo de contagiarse de esta. Utiliza medios tecnológicos para la creación del vídeo acompañada de su familia y expresiones de youtubers cómo denle Like al video y suscríbanse a mi canal.

Estudiante N.3:

Competencia Ciudadanas: Manifiesta sentimientos de felicidad al compartir con su familia, muestra el aprendizaje de nuevas cosas y fortalecimiento de talentos que la hacen sentirse feliz de lo que vivió durante el tiempo de cuarentena. Menciona que extraña a sus amigos que no pudo salir a la calle a jugar con ellos cómo antes.

Competencias Comunicativas: Se expresa libremente, sin temor, con un poco ayuda de su familia para responder algunas preguntas. Se desenvuelve bien, expresando lo que dice con gestos de la cara y moviendo sus manos, palabras conocidas para comunicarse que son fáciles de entender, menciona lo que sintió y experimentó en algunas áreas de su vida. Expresa claramente las respuestas de las preguntas que debían responder, deja el mensaje de esperanza, de que todo va a estar bien en cuanto al coronavirus y que se puede compartir en familia.

Categoría Cibercultura y Cultura Digital: Menciona que, al principio del cambio de clases de presencial a virtual, le costó un poco ese cambio y el manejo de las plataformas para las clases del colegio, se le dificulta para entregar las materias, porque no sabían el nombre de las profesoras, pero después se adaptó y ya las conoció para manejarlas adecuadamente. Para concluir deja el mensaje de que no se utilicen las Redes mal, sino para el colegio, para bienes educativos, para realizar las Tareas.

Estudiante N.4:

Competencias Ciudadanas: Muestra empatía hacia los sentimientos de los demás, porque se han muerto muchas personas y -lastimosamente en su familia se murieron seres queridos por el coronavirus, se identifica con sentimientos de tristeza y dolor por esto, ha sido difícil por esto para él, también menciona que se siente feliz porque ha compartido con su familia viendo películas, extraña el colegio mucho y sus amigos, nostálgico porque todo cambio, pero tiene fe que con la

ayuda de Dios las cosas vuelvan a ser como antes. Aprendió a seguir las reglas de bioseguridad, usando alcohol y gel antibacterial cuando sale a viajar, demuestra sentimientos de bondad al decir que aprendió a valorar las cosas y a las personas. Manifiesta sinceramente que extraña a sus amigos y amigas del colegio.

Competencias Comunicativas: Se desenvuelve cómodamente en las respuestas, utiliza lenguaje fácil de entender y relacionado a la situación de la pandemia, se expresa libremente contando sus emociones, experiencias y diferentes situaciones que vivió en ese tiempo de cuarentena.

Cibercultura y Cultura Digital: Menciona que le ha gustado el método de clases virtuales y las guías que las maestras le dejan, porque aprende más y puede compartir con su familia. Sigue las pautas para realizar el video tanto cómo técnicas, cómo las de responder a las preguntas honestamente. Al igual usa expresiones cómo: denle Like, suscríbanse a mi canal y si quieren ver más contenido déjenlo saber en los comentarios para hacer más videos y se despide amigablemente.

Estudiante N.5: Nombre del canal: Lunatix

Competencia ciudadana: Menciona que se sintió con miedo porque pensó que se iban a enfermar del coronavirus sus familiares, lo más difícil para ella fue no poder salir al parque con sus papás, manifiesta que aprendió a valorar a sus padres, ya que vio que se esforzaban mucho para darles a ellos todo lo que tenían, y que es bueno valorarlos, que aprendió algo muy importante. Termina el video expresando las Gracias.

Competencia Comunicativa: Se expresa amigablemente en el video, con un poco de timidez, pero se desenvuelve en el tema y responde las preguntas con una sonrisa también, utiliza sus manos y con los gestos de la cara hace referencia a lo que comunica, desde el principio comunica el contenido del video.

Cibercultura y Cultura Digital: El video lo graba con ayuda de su mamá, quien le hace las preguntas y la estudiante responde con sus propias palabras. También usa las expresiones: suscríbese a mi canal para más videos. No respondió a la totalidad de las preguntas de la actividad solo 3 preguntas.

Estudiante N.6: Nombre del canal: José D.

Competencias Ciudadanas: Expresó sus emociones de miedo por la pandemia, porque se contagiarán algunos de su familia, también sintió alegría porque pudo pasar más tiempo con su familia mientras estaban trabajando en casa, porque luego volvieron al lugar de trabajo y solo podía salir con ellos los domingos. Lo más difícil para él fue no abrazar, ni acercarse físicamente a su familia, no tomarles la mano, el distanciamiento social. Aprendió cosas nuevas de cocina, a apreciar el colegio, los amigos y poder compartir con otras personas.

Competencia Comunicativa: emplea palabras sencillas y fáciles de entender, además se expresa con sus manos y gestos de la cara. Expresa sus sentimientos y vivencias sin temor y sinceramente.

Cibercultura y Cultura Digital: Realiza el video siguiendo las pautas técnicas y de contenido con ayuda de un familiar que le hace las preguntas. No contesta la totalidad de las preguntas y respecto a las clases virtuales no manifiesta su opinión en el video.

Estudiante N.7: Nombre del Canal inventado: Valor a tu vida

Competencias Ciudadanas: Manifestó sentimientos de miedo, de que su familia se contagiara del coronavirus, ya que salía a trabajar fuera de la casa, también lo más difícil para él fue la muerte de su abuelito en marzo, y que tristemente no pudo asistir toda la familia. Aprendió durante la cuarentena y recomienda enfáticamente que en la vida se deben seguir las reglas, ya que, si no, pueden traer consecuencias, cómo las del contagio alto por muchas personas que no siguieron los protocolos de Bioseguridad.

Competencia Comunicativa: Se expresaba en su rostro lo que decía acerca de sus emociones y sentimientos, se expresó con facilidad, sus respuestas fueron más concisas y breves, pero supo dar la respuesta, aunque no respondió todas las preguntas.

Cibercultura y Cultura Digital: No menciona nada al respecto de las clases virtuales o de medios tecnológicos usados, pero se evidencia que estuvo participando en las sesiones de clase al igual que los demás niños, y que con ayuda de su familia pudo grabar el video. También lo que comenta en el video deja ver que se mantiene enterado de las noticias y medios de comunicación para enterarse de lo que pasaba con el coronavirus, significa que tiene contacto con estos. No usa expresiones cómo las de suscríbanse o denle Like al video, pero si le da un Nombre al canal de YouTube inventado.

Estudiante N.8:

Competencias Ciudadanas: Manifiesta sentimientos de miedo, por el coronavirus, ya que se transmite fácil y no se puede ver. Lo más difícil para él fue no salir, no ir al colegio como de costumbre y no compartir con la familia o amigos. Aprendió que hay que cuidarse siguiendo las reglas de bioseguridad, cuidarse a sí mismo y a las personas de las tercera Edad y al salir usar el tapabocas.

Competencias Comunicativas: Menciona la introducción del video, aunque también puede ser el nombre de su canal: reflexión en momentos de crisis que se presentan en nuestro País. Se expresa fácilmente, sus respuestas fueron breves, pero desde su sentir y vivir.

Cibercultura y Cultura Digital: Siguió las pautas técnicas del video, su familia le ayudó a hacer las preguntas y a grabar, no contestó la totalidad de las preguntas, por otro lado, se deduce que está pendiente de los medios de información, acerca de las noticias del coronavirus y los cuidados a tener, porque sus respuestas lo relacionan. No menciona las clases virtuales o de su proceso en las plataformas digitales textualmente.

Estudiante N.9:

Competencia Ciudadana: Se sintió aburrida porque no podía salir a la calle, y porque prefiere las clases presenciales que las virtuales en el colegio, también sintió miedo porque alguien cercano o ella se podían contagiar del Coronavirus. Lo más difícil para ella fue quedarse en la casa y no salir mucho, ya que estaba acostumbrada a salir con su familia, además menciona que tiene una mascota y debe pasearla cerca a su casa. También para resaltar en relación con la familia mencionó que todos se respetaron, respetaron el espacio y las cosas de los demás, lo que significa que aplica las competencias ciudadanas en el hogar también y las conoce en su casa.

Competencia Comunicativa: Menciona la introducción del contenido del video al inicio, se expresa con facilidad, dando respuesta desde sus experiencias y vivencias, se expresa fácilmente, aunque un poco breves las respuestas, aprendió mucho de los temas de la clase.

Cibercultura y Cultura Digital: Con la virtualidad le fue bien, asistió a todas las clases, fue juiciosa con la entrega de actividades, pero sí, se deduce que el cambio fue difícil para ella, y prefiere tomar las clases en el colegio, donde sí tenga ese contacto con los demás. La familia la

apoyó en la grabación del video y le realizó las preguntas. No menciona el nombre del canal creado por ella, y tampoco hace alusión a expresiones como las de suscríbanse o denle Like.

Estudiante N.10:

Competencia Ciudadana: Se sintió mal por la situación de la pandemia, porque le gustaba salir todos los días y compartir con sus amigos en el colegio, lo más difícil para ella fue el cambio de horario y hábitos de asistir al colegio, no le gusta estar encerrada en la casa. En cuanto a los aprendizajes durante este tiempo menciona que aprendió a seguir los pasos del lavado de manos, el protocolo de bioseguridad y que hay que cuidarse de contagiarse del virus, siguiendo las reglas de cuidado en salud.

Competencia Comunicativa: Se expresa fácilmente, da sus opiniones y habla de sus sentimientos sin temor y sinceramente, se expresa con palabras fáciles de entender y que se relacionan con la situación de la pandemia y términos conocidos durante este tiempo, la forma de responder es más seria y hace el video siguiendo las pautas, aunque no cumplió con todas ellas, cómo darle un nombre al canal.

Cibercultura y Cultura Digital: Se evidencia acompañamiento de la familia en la realización del video, haciéndole las preguntas y grabando. No sigue las pautas técnicas del video, en cuanto a grabar horizontalmente.

Mediación Pedagógica:

En cuanto a esta categoría, se explicará de manera general lo que se evidencia en todos los videos en relación con las actividades pedagógicas a realizar por parte de los niños, en este caso se mencionan los resultados de lo que se puede deducir de los videos. Las temáticas explicadas por parte de las maestras se evidencian en los videos, ya que los estudiantes relacionaron de

diferentes maneras las temáticas, se les permitió expresarse libremente y ser escuchados, al igual se observa que siguen algunos ejemplos realizados por las maestras (en total son 3 videos que cada maestra realizó con una temática relacionada con la pandemia, ver anexo 8) de cómo hacer el video cómo si fueran youtubers, entonces de allí partió la explicación para los estudiantes de cómo debían hacer el video.

También se puede observar que faltó más tiempo de compartir con los estudiantes en clases, ya que se tuvieron pocas sesiones con ellas, debido a que el espacio que se brindó de parte de la directora de cuarto fue poco y sacrificado, debido a las diferentes clases y materias que los niños veían y el recargo en trabajos que tenían para el colegio, entonces si faltó más tiempo para interactuar con ellos y conocerlos más, y a la vez aclarar los temas a profundidad para que pudieran hacerlo más al pie de las pautas establecidas, pero fue gratificante y muy bonita, llena de aprendizajes la experiencia en la investigación con los estudiantes, al igual que debido a la virtualidad era muy difícil escucharlos a todos al mismo tiempo, escuchar sus opiniones en las clases uno por uno, pero a pesar de esas situaciones, siempre aportaron y las maestras se mostraron abiertas, dispuestas y atentas a las clases, inquietudes, preguntas de los padres y de los niños.

En conclusión, acerca de la mediación pedagógica las maestras se adaptaron a la situación, a buscar diferentes y herramientas y salir de la comodidad al crear contenido nuevo e interactivo que llamara la atención de los niños y les gustara, lo cual ellos manifestaron cuando se mostraron los videos, se ajustaron las maestras a las necesidades del momento para dar una enseñanza y motivar a los estudiantes.

En conclusión general de los resultados de los videos, se observa que los niños y las niñas transmitieron un contenido propio, sincero y libre para expresarse, ya que pusieron todo su

creatividad e imaginación al realizar cada -video -respondiendo las preguntas con respecto a la situación de la pandemia, lo hicieron algunos de ellos, como si fueran youtubers con la ayuda de sus padres, expresando su sentimientos, emociones, vivencias, aprendizajes, dificultades y nuevas cosas que tuvieron que enfrentar, algunas de ellas dolorosas y tristes. También que las respuestas de los niños nacieron de ellos y pocas se infieren por miradas o gestos que fueron guiadas por los padres de familia, pero siempre desde su punto de vista de manera libre y voluntaria al igual que ellos tuvieron que enfrentarse a las clases virtuales, a las relaciones sociales mediadas por la tecnología, por ende, extrañaban estar cerca de sus amigos y también se observa que la mayoría aprecia este tiempo para compartir en familia y aprender más de ellos.

Por otro lado, se ve que aplican las competencias ciudadanas en las diferentes respuestas que mostraron en el video como lo son las emociones que experimentaron, el seguir las reglas de bioseguridad, como lo es el no salir de la casa para así cuidarse entre ellos mismos, para cuidar a su familia y también aprender a resolver los conflictos que se presentan en los hogares; también se evidenció que ellos tenían ese temor de perder algún ser querido por el virus. Por otro lado, se evidencia que la gran mayoría de los niños y las niñas se aburrían ya que no podían salir de sus casas.

Las experiencias vividas de los estudiantes en las clases virtuales y la necesidad de comunicarse virtualmente para hacer las tareas del colegio o hablar con sus seres queridos contribuye a desarrollar capacidades y habilidades que les servirán para toda la vida y a la vez para las maestras implica implementación de métodos de enseñanzas flexibles utilizando los recursos disponibles que brinda la nueva tecnología.

5.2.1 Diarios de campo segunda sesión de clase

Fecha: 28 septiembre 2020

Población: Estudiantes de cuarto grado del colegio José Asunción Silva en la jornada de la mañana clase virtual.

Número de estudiantes: 27 estudiantes

Durante la segunda sesión virtual de clase con los estudiantes compartimos el tema de competencias ciudadanas. El contenido se materializó mediante de unas diapositivas logrando una participación, poniendo atención y dando sus opiniones respecto a este tema; para dar una dimensión más amplia al respecto, se compartió información sobre los derechos humanos enfatizando en el hecho de que en este aspecto es necesario contar con sus padres, expresarse y hablar con ellos si se veían afectados en algunos de sus derechos (anexo 2.1).

Los estudiantes estaban siempre dispuestos y trataban a cada maestra con respeto y amabilidad, además participaban sin temor y libremente se les daban la oportunidad de expresarse en las preguntas que se les hacían. Después de esto una de las maestras les compartió un audio libro "Youtuber Aldeano Free" (anexo 2) que era parte de la primera actividad que se les asignaban. Se proponía en este material un dilema que los estudiantes deberían solucionar desde sus conocimientos y de lo que se habló en clase. A este respecto se les preguntó cómo se sentirían siendo los protagonistas del dilema. En este apartado, ellos expresaron sus emociones y opiniones de la solución que le darían al problema y allí se evidenció que les gusta estudiar y cumplir sus tareas del colegio al igual que dejar los videos de YouTube para los fines de semana.

Para finalizar la sesión una de las maestras les explicó cómo desarrollar la guía propuesta por las maestras y se les dio las pautas en cómo responder cada una de las preguntas y la fecha de entrega (anexo 6).

5.2.2 Diario de campo tercera sesión de clase

Fecha: 16 octubre 2020

Población: Estudiantes de cuarto grado del colegio José Asunción Silva en la jornada de la mañana clase virtual.

Número de estudiantes: 26 estudiantes

En este tercer encuentro con los estudiantes se buscó escuchar sus opiniones y sus conocimientos sobre qué es un YouTube y si seguían alguno, cuál era su favorito y por qué, a lo que los niños respondieron unos por audio otros por chat mencionando su Youtuber favorito, a la gran mayoría les gusta de videojuegos, de comedia y otros comentaron de cocina, lo que permite observar que les llama la atención los de contenido de entretenimiento que ofrecen estos personajes. Por otro lado, se les recomendó que tuvieran cuidado con algunos contenidos de retos que pueden ponerlos en peligro en cuanto a su integridad física o emocional, también se les explicó quién era un Youtuber y cómo generan los diferentes tipos de contenidos.

Posteriormente, las maestras investigadoras realizaron tres vídeos asumiendo el rol de youtubers, generando contenido en relación con la pandemia y la vida en la escuela (emociones, clases virtuales y convivencia en familia, ver anexo 3 y 8), después de cada video se les hacía una intervención con preguntas a los estudiantes acerca del video. Desde sus respuestas se pudo evidenciar el gusto por este tipo de material y lo importante que es para ellos que se les comuniquen contenidos de forma divertida; además de lo anterior, la idea era que ellos vieran en las maestras

practicantes a personas más cercanas, menos ajenas a sus gustos y como una posibilidad de tomar el referente para la actividad en la que ellos deberían realizar el vídeo asumiendo el rol de youtubers. Por último, se les explicó las indicaciones para realizar el video individual y de manera libre, creativa sobre lo que experimentaron en medio de la pandemia (anexo 5).

5.2.3 Diario de campo cuarta sesión de clase

Fecha: 19 octubre 2020

Población: Estudiantes de cuarto grado del colegio José Asunción Silva en la jornada de la mañana clase virtual.

Número de estudiantes: 25 estudiantes

Descripción de la clase: Para este encuentro se hizo una retroalimentación de temas hablados de las anteriores clases por medio de dos juegos realizados en la plataforma Genial por las maestras para saber si los niños y las niñas habían logrado desarrollar nuevos aprendizajes.

Se observa una participación numerosa de los estudiantes dando respuesta a los juegos de competencias ciudadanas (anexo 4) y de sus maestros youtubers, en la cual los niños y las niñas se sintieron motivados porque fue una actividad diferente para ellos, se evidencia que los estudiantes recordaron los contenidos de las competencias ciudadanas y se les facilitó al realizar este juego; siempre estuvieron dispuestos y atentos a las clases, a continuación se les aclaró dudas de las actividades que tenían que entregar, además se les preguntó acerca de experiencias o situaciones vividas relacionadas con las competencias ciudadanas, como conflictos en el colegio o entre hermanos, participación estudiantil en el colegio, algunos de los estudiantes compartieron situaciones que han vivido y en donde han llegado a un acuerdo ya sea para ver televisión, para las tareas de la casa, para turnarse el computador, entre otras. Adicionalmente en las guías

respondieron que sus casas también cumplían con las normas de convivencia para hacer las tareas del hogar, el respeto hacia la familia y también en cuanto a la pandemia los niños y las niñas se habitúan a seguir los protocolos de bioseguridad para evitarse en contagiarse del Covid-19, los niños mostraron que hay que cuidarse los unos los otros.

Resultados obtenidos de la clase: Se puede evidenciar que en torno a la categoría de las competencias ciudadanas, que frente a las actividades propuestas de las guías, los videos y las clases de intervención, los estudiantes desarrollaron su pensamiento crítico, de interpretación y expresión de vivencias y sentir propios relacionados a la situación de la pandemia, donde con sinceridad y de manera libre dieron a conocer sus perspectivas, teniendo en cuenta también la sociedad donde viven y los conflictos que enfrentaron cómo familia y en el colegio.

En cuanto a la cibercultura, se evidencia que los estudiantes tienen manejo de medios digitales y les llama mucho la atención, cómo los son los videojuegos, los videos de youtubers de comedia, interactivos, entre otros de su interés, al igual que interactuaron y participaron en los juegos propuestos, donde reflejaron sus aprendizajes de los temas vistos. También se enfrentaron al uso de plataformas virtuales para el colegio cómo Meet o Microsoft Teams, o el uso del celular o dispositivos para la grabación de los videos de la actividad en medio de la pandemia. Por otro lado, de acuerdo con lo que dice Ortega y Ricaurte, acerca de que a través de los dispositivos móviles se pueden expresar emociones y afectos, identidades múltiples, la construcción de una imagen pública y entretenimiento, las actividades mostraron que los estudiantes manifiestan muchos de estos aspectos en sus respuestas, creatividad en la realización de los videos y el contenido de estos.

En cuanto a la cultura digital la manera de interactuar ha evolucionado y los estudiantes usaron otras maneras de relacionarse con sus maestras, amigos o compañeros del colegio, seres queridos u otros, sin importar el espacio de tiempo y lugar, ellos manejaban su tiempo también para el envío de las actividades era flexible, porque lo podrían enviar según su tiempo, asimismo para estudiar y compartir con su familia, por último con la pandemia ha sido un reto para los docentes la enseñanza virtual y adaptarse a estos cambios, se puede utilizar muchas herramientas tecnológicas que apoyan los procesos de enseñanza-Aprendizaje en el Colegio.

6. Conclusiones (Devolución creativa)

Todo proceso investigativo conlleva una responsabilidad, en este caso con los estudiantes, su maestra y sus familias, y por supuesto con nosotras mismas. La reflexión que puede iniciar este apartado del trabajo se relaciona inicialmente con el cumplimiento de los objetivos planteados. En tal sentido, se logró fortalecer las competencias ciudadanas a partir del diseño e implementación de actividades pedagógicas en relación con los contenidos con los que los estudiantes interactúan de sus youtubers favoritos. Se deduce que la investigación logró sus objetivos a pesar de la situación inesperada con respecto a la pandemia, ya que se tenía pensado en realizar las actividades presencialmente con los estudiantes, a pesar de todo esto se logró la disponibilidad de los estudiantes y su colaboración en la investigación de manera virtual y con el apoyo de la docente del curso.

Mediante las actividades propuestas como la guía y los videos se pudo recolectar los aprendizajes obtenidos sobre las competencias ciudadanas y la situación de la pandemia, además se puede reflexionar y explorar las diferentes opiniones y puntos de vista de los niños y las niñas, ya que todos participaron constantemente estuvieron dispuestos a colaborar con la

investigación, aunque algunos de ellos no tenían los recursos tecnológicos totalmente en sus hogares, pero aun así estuvieron dispuestos cada clase con ellos fueron diferentes a las demás clases de ellos, la cual fue algo nuevo para ellos y divertidos, de la misma manera esta trabajo fue agradable, nuevo, diferente por lo cual permitió buscar alternativas para realizar esta investigación y asimismo estar más en contacto con la tecnología.

Además se observa que en una de la primeras clases los estudiantes no tenían un buen conocimiento de las competencias, por lo cual las maestras les aclaro sobre este tema, además también debe ser forzarse por parte de la escuela y con el apoyo de la familia, por otro lado se observa que los niños y las niñas están inmersos en la cultura digital de la actualidad, donde ya ellos tienen conocimiento del internet, de la tecnología y lo que pueden encontrar allí y les llama la atención, como lo son los videojuegos y los videos de sus youtubers favoritos. Otro aspecto importante es que se puede aprovechar el gusto y la facilidad que tienen los estudiantes por el uso de la tecnología para enriquecer los conocimientos en competencias ciudadanas, promover la sana convivencia y solucionar conflictos de sus hogares y en el colegio, de una manera diferente, divertida y dinámica para los niños y las niñas que les permitirá expresar libremente sus sentimientos y vivencias.

Esta investigación en definitiva aporta a la profesión como Licenciadas en pedagogía infantil por la cual se pudo conocer a los niños y las niñas de las realidades de cada uno y se logró dar un mensaje positivo que les servirá para toda la vida y al igual que como licenciadas dejan grandes aprendizajes y riquezas a nivel profesional y personal.

7. Prospectiva (Devolución Creativa)

Las recomendaciones expuestas en este apartado del presente proyecto de investigación estarán dirigidas para los todos los licenciados en la educación y en busca de que los estudiantes puedan aplicar las competencias ciudadanas para su diario vivir. A continuación, se dará recomendaciones, resultado del presente documento de investigación:

- Los docentes busquen estrategias para el uso de la tecnología y allí se implementen la enseñanza de las competencias ciudadanas.
- Realizar un acompañamiento y reflexión a los estudiantes sobre el buen uso de los medios digitales.
- Profundizar –más esta investigación sobre la influencia de los contenidos y medios digitales en los niños, niñas y jóvenes a nivel de Colombia, ya que no hay muchas investigaciones relacionadas con este tema en el país, para esto se necesita educadores infantiles que reflexionen acerca de esta investigación y busquen el aprovechamiento de los medios digitales para el bienestar y desarrollo integral de las infancias y la juventud.
- La tecnología sea una herramienta en donde se pueda equilibrar con las dimensiones del desarrollo humano.

8. Referencias

Amador, J. (2012). Infancias, subjetividades y cibercultura noopolítica y experiencia de sí. *Revista científica, N°15*.1-19. Recuperado de:
<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/revcie/article/view/3935/5643>

Amaya, I. (2019). Incidencia de los Youtubers en la construcción de identidad y subjetividad infantil. Universidad Pedagógica Nacional. Recuperada de:
<http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/11680>

Avendaño, W., Rolón, T., & Rueda, G. (2019). Desarrollo de habilidades comunicativas y estilos de aprendizaje VAK. Una experiencia con estudiantes de grado segundo de básica primaria. *Revista Logos ciencia y tecnología. Volumen (11)*.1-13. Recuperado de:

https://www.researchgate.net/publication/330507520_Desarrollo_de_habilidades_comunicativas_y_estilos_de_aprendizaje_VAK_Una_experiencia_con_estudiantes_de_grado_segundo_de_basica_primaria

Canoles, A., Teherán, Y., & Castro, L. (2015). Fortalecimiento de competencias ciudadanas a través de estrategias lúdico-pedagógicas en los niños y niñas de la institución educativa Catalina Herrera-Arjona Bolívar. Cartagena: Universidad de Cartagena. Recuperado de:
<http://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/2553/TESIS%20COMPETENCIA%20CIUDADANAS%20I.pdf?sequence1&isAllowed=y>

Correa, M., Vitaliti, J. (2018). Estudio sobre las redes sociales personales y las redes sociales virtuales en la Cibercultura adolescente actual. *summa Psicológica UST, Volumen 15, N° 2*, 134-144.
Recuperado de:
<http://web.a.ebscohost.com.ezproxy.uniminuto.edu/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=2ebd9264-fac9-44de-8162-c5e0e3587d8f%40sdc-v-sessmgr02>

Domínguez, D. (2006, 19 de Agosto). La etnografía virtual no busca (sólo) grupos más o menos homogéneos estén o no ubicados en contextos espaciales euclidianos...[web log post]
Recuperado de:
<http://cibercampo.blogspot.com/2006/08/la-etnografa-virtual-no-busca-slo.html>

Freire, P. (2004). La educación como práctica de la libertad. Argentina: siglo XXI editores.

Galindo, R., Galindo, L., Ley, M., Martínez, N., Ruiz, E., & Valenzuela, E. (2012). Acercamiento epistemológico a la teoría del aprendizaje colaborativo. Universidad de Guadalajara. Recuperado de:

[http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/rt/printerFriendly/325/290#:~:text=%22Los%20seres%20humanos%20funcionan%20como,4\)](http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/rt/printerFriendly/325/290#:~:text=%22Los%20seres%20humanos%20funcionan%20como,4)

Gómez, L., Muriel, L., & Londoño, D. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *En revista Encuentros. Vol. 17-02*. Recuperado de:<https://www.redalyc.org/jatsRepo/4766/476661510011/html/index.htmlhttps://www.redalyc.org/jatsRepo/4766/476661510011/html/index.html>

Granados, A. (2015). Las TIC en la enseñanza de los métodos numéricos. *Sophia, vol. 11, núm. 2*, 143-154. Universidad La Gran Colombia Quindío, Colombia. Recuperado de:<https://www.redalyc.org/pdf/4137/413740778003.pdf>

Gros, B., Contreras, D. (2006). La alfabetización digital y el desarrollo de competencias ciudadanas. *Revista Iberoamericana de educación. N.º 42* (2006), pp. 103-125. Recuperado de: <https://rieoei.org/historico/documentos/rie42a06.pdf>

Gutiérrez, D., & Pérez, E. (2015). Estrategias para generar la convivencia escolar. Recuperado de: <http://www.revistas.unam.mx/index.php/rxm/article/view/71150/62860>

Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. Sexta Edición. México DF, México: Editorial Mc Grall Hill Education. Recuperado de: <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Juliao, C. (2011). El enfoque praxeológico. Universidad Minuto de Dios. Recuperado de: https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/1446/Libro_El%20Enfoque%20Praxeologico.pdf?sequence=3&isAllowed=y

- León, G. (2014). Aproximaciones a la mediación pedagógica. Approaches to pedagogical mediation. *Revista Electrónica Calidad en la Educación Superior*, 5(1), 136-155. Recuperado de:
<https://doi.org/10.22458/caes.v5i1.348>
- López, P., Fachelli, S. (2016). La encuesta. Metodología de la Investigación Social Cuantitativa. *Bellaterra (Cerdanyola del Vallès): Dipòsit Digital de Documents, Universitat Autònoma de Barcelona. Capítulo II.3*. Edición digital: <http://ddd.uab.cat/record/163567>
- Maldonado, M. (2018). El aula, espacio propicio para el fortalecimiento de competencias ciudadanas y tecnológicas. *Sophia*. Recuperado de:
<https://revistas.ugca.edu.co/index.php/sophia/article/view/822/1275>
- Maturana, H. (1996). El sentido de lo humano. (8ª ed.). Santiago: Dolme Ediciones.
- Mella, O. (2000). Grupos focales (“Focus groups”). Técnica de investigación cualitativa. *Documento de trabajo*, (3). Recuperado de <http://files.palenque-de-egoya.webnode.es/200000285-01b8502a79/Grupos%20Focales%20de%20Investigaci%C3%B3n.pdf>
- Melo, S. (2016). Sentidos de la práctica docente ante los contenidos digitales: Recursos de comunicación en los ambientes virtuales de aprendizaje. Recuperado de:
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/9890/MeloSandra2016.pdf?sequence=1>
- Ministerio de Educación Nacional. (1994). Ley 115. Ley General de educación, Bogotá, Colombia. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Colombia Aprende. (2016). Derechos básicos de aprendizaje. Recuperado de:
https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf

Ministerio de Educación Nacional (MEN). Competencias ciudadanas. recuperado de:

https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-235147.html?_noredirect=1

Niño, S. (2018). La oralidad: una habilidad para promover en el aula de clase. Universidad externado de Colombia. Recuperado de: https://bdigital.uexternado.edu.co/bitstream/001/1165/1/CAA-Spa-2018-La_oralidad_una_habilidad_para_promover_en_el_aula_de_clase_Trabajo.pdf

PEI (2018) Colegio José Asunción Silva IED. Recuperado de:

<https://colegiojoseasuncionsilva.edupage.org/a/pei>

Pérez, V., Pastor, Y., & Abarrou, S. (2018). Los YouTubers y la construcción de la identidad adolescente. *Comunicar*, 55 (XXVI), 61-70. Recuperado de: <https://www.revista.comunicar.com/verpdf.php?numero=55&articulo=55-2018-06>

Ramspott, A., Fedele, M., & Tarragó, A. (2018). Funciones sociales de los youtubers y su influencia en la pre adolescencia. *Comunicar*, vol. XXVI, núm. 57. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/158/15856696012/html/index.html>

Restrepo, B. (s.f). “La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico” Educación y Educadores, volumen 7. Recuperado de <https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/548/641>

Ricaurte, P. (2018). Jóvenes y cultura digital. Revista Dialnet. Recuperado de

<https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/14339/2/REXTN-Ch137.pdf#page=15>

Roa, M., Moya, D. (2016). Comportamientos que afectan el proceso de aprendizaje de los y las estudiantes del grado segundo de la institución educativa turbo en el municipio de turbo. Apartadó: Uniminuto.

Recuperado

de:

https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/9814/UVDT.EDI_RoaMenaMaritza_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Servián, F. (2019) Piaget y su teoría sobre el aprendizaje. La mente es maravillosa. Recuperado de

<https://lamenteesmaravillosa.com/piaget-y-su-teoria-sobre-el-aprendizaje/>

Unidad de Planeamiento Zonal (UPZ). Localidad de Quirigua. Secretaria Distrital de Planeación.

Recuperado de: <http://www.sdp.gov.co/gestión-territorial/norma-urbana/normas-urbanisticas-vigentes/upz>

Villarruel, M. (2009). La práctica educativa del maestro mediador. *Revista Iberoamericana de*

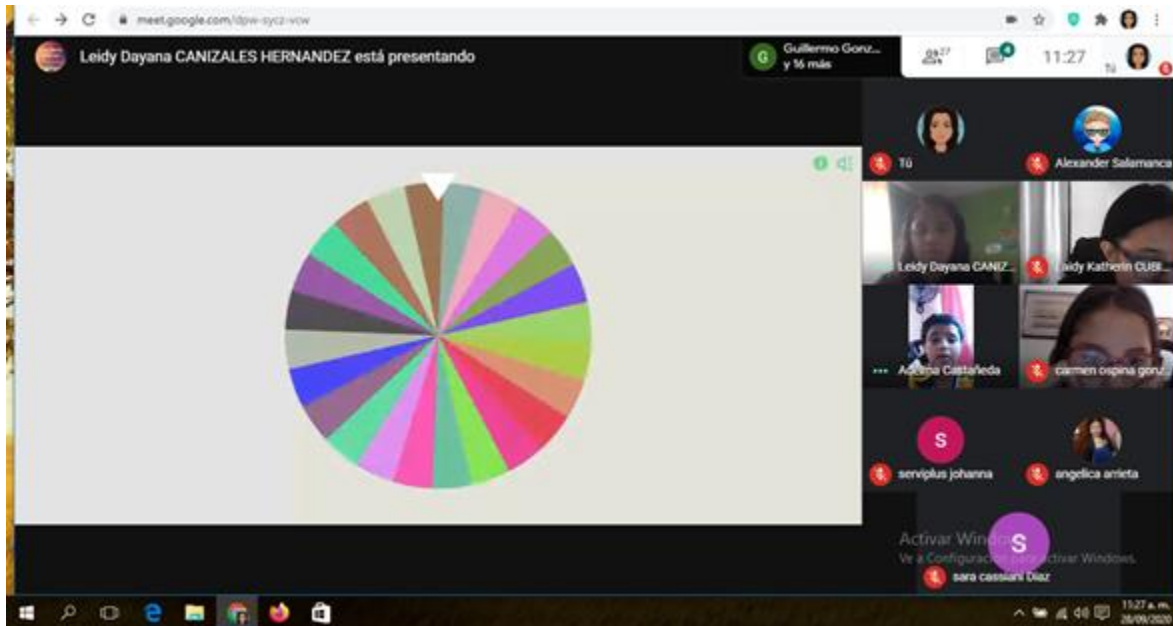
educación, 50(3), 1-13. Recuperado de <https://rieoei.org/historico/deloslectores/2957Fuentes.pdf>

Video para el desarrollo de la Guía (Dilema) que fue adaptado. Tomado de:

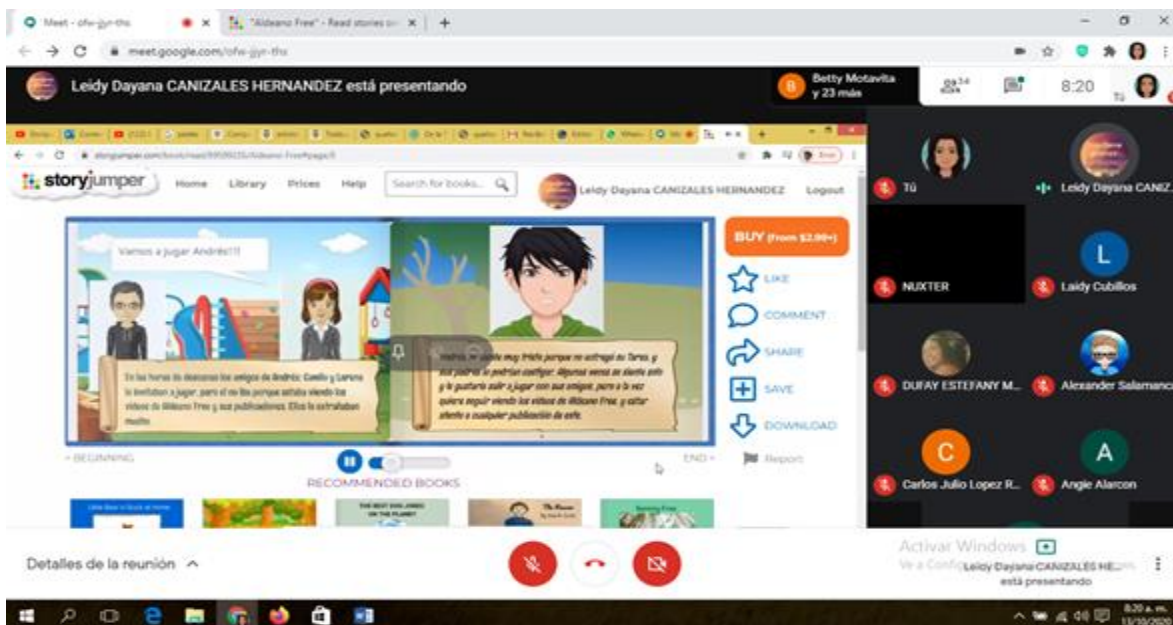
<https://www.misenal.tv/noticias/para-grandes/que-harias-tu/de-la-tv-al-cole-que-harias-tu>

9. Anexos

Anexo 1. Sesión 1



Anexo 2. Sesión 2



Anexo 2.1 Sesión 2

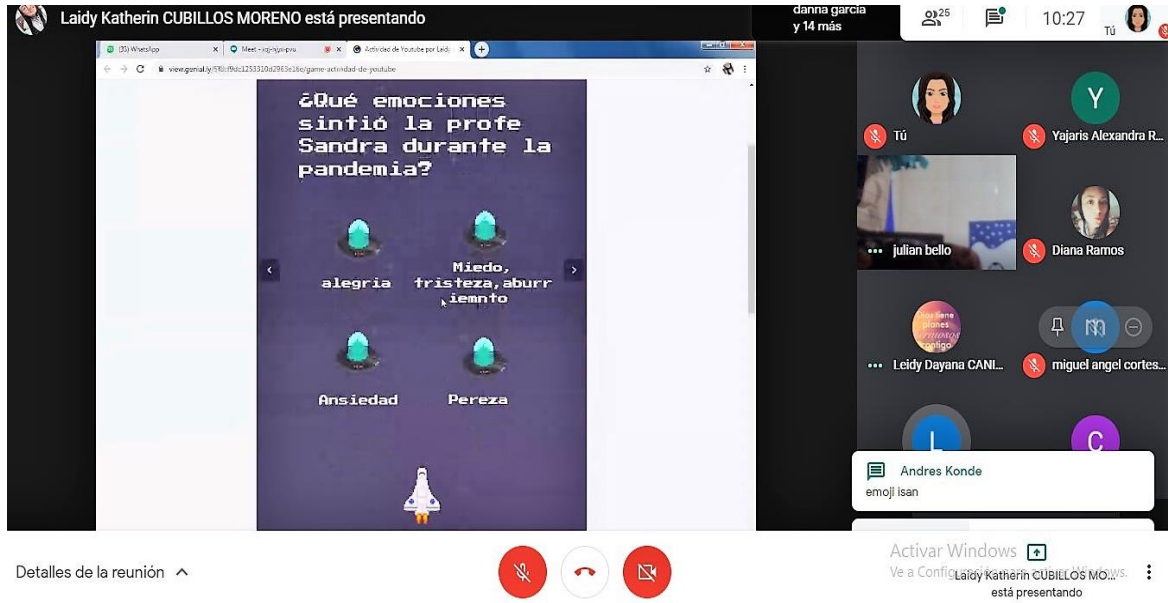


Anexo 3. Sesión 3

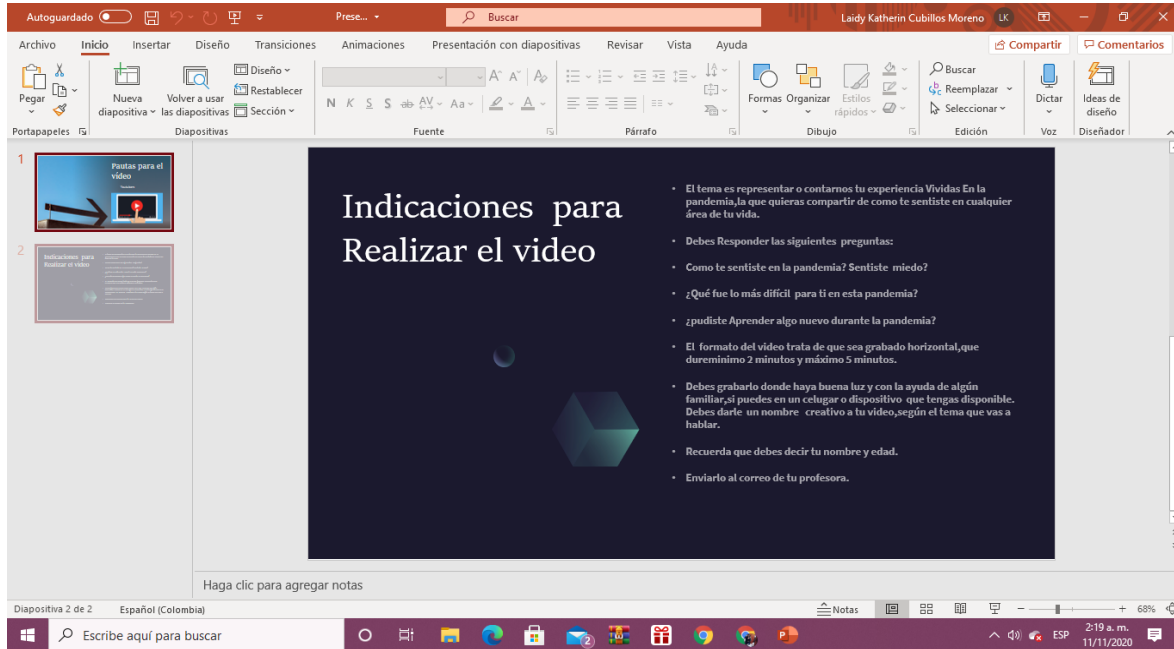




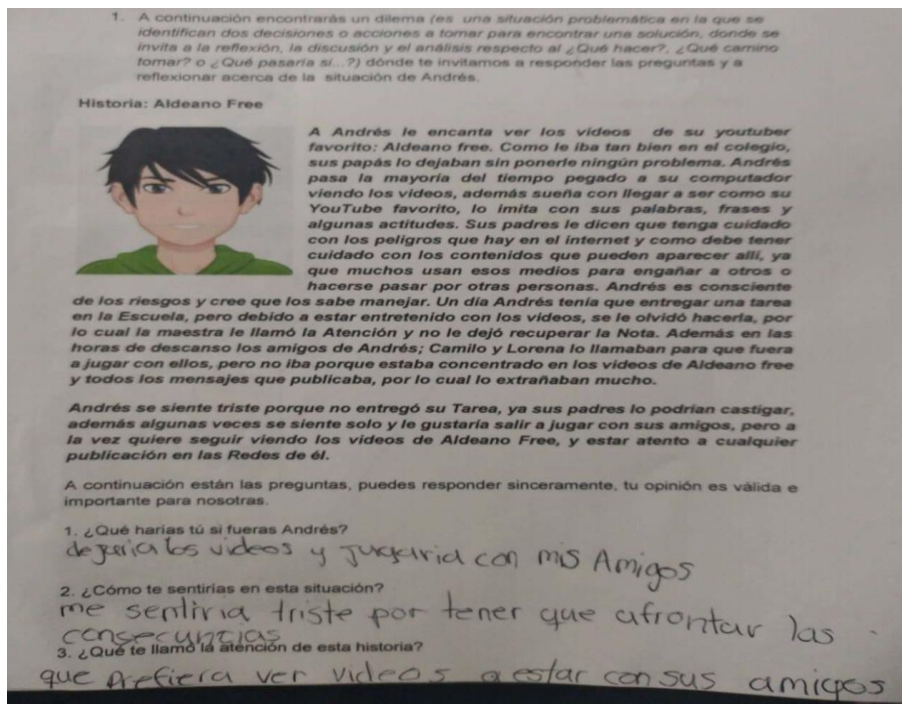
Anexo 4. Sesión 4



Anexo 5. Pautas del video







Anexo 6. Guías



4. ¿Has vivido o Conoces alguna situación parecida? Y ¿Cuál es esa situación?
NO Ninguna


2. Derechos de los niños y niñas

A continuación se presentarán los derechos como ciudadanos y deberán relacionarlos con cada una de las siguientes imágenes.



- Derecho a la salud
- Derecho a tener una identidad
- Derecho a la vida
- Derecho al voto
- Derecho a la educación

The image shows a worksheet with four illustrations on the left and five rights listed on the right. Hand-drawn lines connect the illustrations to the rights: a yellow line from the baby to 'Derecho a la vida', an orange line from the classroom to 'Derecho a la educación', a pink line from the child at the computer to 'Derecho a tener una identidad', and a blue line from the ballot box to 'Derecho al voto'.



3. En este punto deberás responder las siguientes preguntas acerca de situaciones donde se ponen en práctica las competencias ciudadanas:

A. Conoces los derechos fundamentales de los niños y las niñas. (A tener nombre, nacionalidad, familia, cuidado, amor, salud, educación, recreación, alimentación y libre expresión.)
Si señora un ejemplo es derecho a la ~~diversion~~ **diversión**

B. Conoces algunos mecanismos de participación estudiantil de tu escuela; por ejemplo: elegir al Alcalde, semilleros, representantes del Salón, grupos de ayuda académica, grupos de ayuda a conflictos en el Aula. Nombra los que conozcas de tu Colegio.
Si son: elegir la persona que ~~ellos~~ **ellos** va a hacer el bien y no el mal

C. Menciona alguna norma o acuerdos que conozcas para la convivencia en la familia, en el colegio o en otras situaciones.
quien hace el aseo

D. Se te facilita pedir disculpas cuando lastimas u ofendes a alguien (asi no haya tenido intención) y logras perdonar cuando te ofenden. Y ¿porque te es fácil o difícil?
Si porque se que me seguiran queriendo

E. Participas con tus profesores, compañeros y compañeras en proyectos en equipo orientados al bien común y a la solidaridad. Da un ejemplo de algún proyecto en el que hayas participado: **un barco de sumas y multiplicaciones**
Si

Anexo 7. Video de los niños y niñas

<https://youtu.be/IYvzxbd6Qg>

https://youtu.be/FH6H-8iDu_s

Anexo 8. Video de las docentes practicantes

<https://youtu.be/r-toWfbYfKs>

<https://youtu.be/VuRHEv6t8a0>

<https://youtu.be/F0WCWkNIHkE>

10. Instrumentos Diseñados

Diario de Campo: Formato descriptivo

Diario de campo sesión de clase N.
Población:
Número de Estudiantes:
Descripción de la clase:
Resultados evidenciados de la clase:
Conclusiones y reflexiones finales:

Diario de Campo reflexión

Sesión de clase 1

NARRATIVA (VER Y JUZGAR)	REFLEXIÓN (ACTUAR)	EVALUACIÓN (DEVOLUCIÓN CREATIVA)
En la segunda sesión se realizó el día 28 de septiembre con los estudiantes del grado cuarto de la jornada de la mañana con 27 estudiantes en la cual se compartió el tema de las competencias ciudadanas. El contenido se materializó mediante de unas diapositivas logrando una participación activa, poniendo atención y dando sus opiniones respecto a este tema; para dar una	En esta sesión se evidencio que cada uno de los estudiantes participó activamente en la actividad propuesta por cada una de las maestras, por eso es muy importante que las maestras deben de realizar actividades en donde los niños y las niñas se sientan motivados para seguir	Para este apartado es necesario que las maestras busquen nuevas estrategias para la implementación de la tecnología, ya que hoy en día la tecnología se está volviendo primordial y un uso necesario para todos nosotros los seres humanos. También en realizar varias actividades sobre las competencias ciudadanas y ponerlas en práctica con cada uno de los niños y las niñas.

<p>dimensión más amplia al respecto, se compartió información sobre los derechos humanos enfatizando en el hecho de que en este aspecto es necesario contar con sus padres, expresarse y hablar con ellos si se veían afectados en algunos de sus derechos. Los estudiantes estaban siempre dispuestos y trataban a cada maestra con respeto y amabilidad, además participaban sin temor y libremente se les daban la oportunidad de expresarse en las preguntas que se les hacían. Después de esto una de las maestras les compartió un audio libro "Youtuber Aldeano Free" que era parte de la primera actividad que se les asignaban. Se proponía en este material un dilema que los estudiantes deberían solucionar desde sus conocimientos y de lo que se habló en clase. A este respecto se les preguntó cómo se sentirían siendo los protagonistas del dilema. En este apartado, ellos expresaron sus emociones y opiniones de la solución que le darían al problema y allí se evidenció que les gusta estudiar y cumplir sus tareas del colegio al igual que dejar los videos de YouTube para los fines de semana.</p> <p>Para finalizar la sesión una de las maestras les explicó cómo desarrollar la guía propuesta por las maestras y se les dio las pautas en cómo responder cada una de las preguntas y la fecha de entrega.</p>	<p>estudiando y puedan estar activamente.</p> <p>También es importante en poner en práctica las competencias ciudadanas en donde ellos la practican ya sea en la escuela o en la casa y por último en que ellos también deben saber la importancia del buen uso de las herramientas tecnológicas, en que no siempre las deban usar para ver videos o para jugar sino que también en que sea un aprendizaje significativos para ellos.</p>	
---	---	--

NARRATIVA (VER Y JUZGAR)	REFLEXIÓN (ACTUAR)	EVALUACIÓN (DEVOLUCIÓN CREATIVA)
<p>En esta tercera sesión se realizó el día el 16 de octubre en la cual se tuvo una participación de 26 estudiantes del grado cuarto de la jornada de la mañana se buscó escuchar sus opiniones y sus conocimientos sobre qué es un Youtuber y si seguían alguno, cuál era su favorito y por qué, a lo que los niños respondieron unos por audio otros por chat mencionando su Youtuber favorito, a la gran mayoría les gusta de videojuegos, de comedia y otros comentaron de cocina, lo que permite observar que les llama la atención los de contenido de entretenimiento que ofrecen estos personajes. Por otro lado, se les recomendó que tuvieran cuidado con algunos contenidos de retos que pueden ponerlos en peligro en cuanto a su integridad física o emocional, también se les explicó quién era un Youtuber y cómo generan los diferentes tipos de contenidos.</p> <p>Posteriormente, las maestras investigadoras realizaron tres vídeos asumiendo el rol de youtubers, generando contenido en relación con la pandemia y la vida en la escuela (emociones, clases virtuales y convivencia en familia, después de cada video se les hacía una intervención con preguntas a los estudiantes acerca del video. Desde sus respuestas se pudo evidenciar el gusto por este tipo de material y lo importante que es para ellos que se les comuniquen contenidos de forma divertida; además de lo anterior, la idea era que ellos vieran en las</p>	<p>En esta sesión también se evidencio en que los estudiantes participaron activamente a las actividades propuestas en la cual cada uno de los niños y las niñas respondieron a las preguntas realizadas por las maestras, en la cual se explicó que deben tener mucho cuidado con los contenidos que lleguen a ver cada uno de ellos porque hay algunos que son peligrosos.</p>	<p>Para ese tipo de actividades se tuvo en cuenta que se deben realizarlas de forma dinámica, para que cada uno de los niños y las niñas esté activamente conectado en estos espacios, también se debe tener en cuenta para la explicación de los términos como lo son los youtubers en la cual hay algunos que tienen unos contenidos que pueden ser malos para el comportamiento de cada uno de los estudiantes. Lo cual busca nuevas formas para que ellos no permitan ver este tipo de contenidos que se vean en las herramientas tecnológicas.</p>

<p>maestras practicantes a personas más cercanas, menos ajenas a sus gustos y como una posibilidad de tomar el referente para la actividad en la que ellos deberían realizar el vídeo asumiendo el rol de youtubers. Por último, se les explicó las indicaciones para realizar el video individual y de manera libre, creativa sobre lo que experimentaron en medio de la pandemia.</p>		
---	--	--

Sesión 3

NARRATIVA (VER Y JUZGAR)	REFLEXIÓN (ACTUAR)	EVALUACIÓN (DEVOLUCIÓN CREATIVA)
<p>En la cuarta sesión se realizó el día 19 de octubre con la participación de 25 estudiantes del grado cuarto de la jornada de la mañana. Para este encuentro se hizo una retroalimentación de temas hablados de las anteriores clases por medio de dos juegos realizados en la plataforma Genially por las maestras para saber si los niños y las niñas habían logrado desarrollar nuevos aprendizajes. Se observa una participación numerosa de los estudiantes dando respuesta a los juegos de competencias ciudadanas y de sus maestros youtubers, en la cual los niños y las niñas se sintieron motivados porque fue una actividad diferente para ellos, se evidencia que los estudiantes recordaron los contenidos de las competencias ciudadanas y se les facilitó al realizar este juego; siempre estuvieron dispuestos y atentos a las clases, a continuación se les aclararon dudas de las actividades que tenían que entregar, además se les preguntó</p>	<p>Este tipo de actividad los estudiantes tuvieron un aprendizaje significativo ya que se realizó una retroalimentación de todos los temas vistos en cada una de las sesiones, la cual se sintieron muy motivados y también hicieron una pequeña reflexión de lo que vivieron en medio de la cuarentena, por eso es importante en realizar este tipo de actividades con ellos, para así en que ellos no se sientan desmotivados.</p>	<p>En cada una de las sesiones se debe hacer un seguimiento a cada uno de los estudiantes en donde tengan esa confianza en contarnos en cómo se sienten, que sienten y entre varias cosas y además por la problemática que se está evidenciando en estos momentos que es la pandemia, ya que muchas de las veces los niños y las niñas se sienten un poco triste al no poder estar con sus amigos, con sus maestros y entre otras personas. Por eso es muy importante compartir con estos niños y así puedan tener una confianza entre estudiantes y maestros.</p>

acerca de experiencias o situaciones vividas relacionadas con las competencias ciudadanas, como conflictos en el colegio o entre hermanos, participación estudiantil en el colegio, algunos de los estudiantes compartieron situaciones que han vivido y en donde han llegado a un acuerdo ya sea para ver televisión, para las tareas de la casa, para turnarse el computador, entre otras. Adicionalmente en las guías respondieron que sus casas también cumplían con las normas de convivencia para hacer las tareas del hogar, el respeto hacia la familia y también en cuanto a la pandemia los niños y las niñas se habitúan a seguir los protocolos de bioseguridad para evitarse en contagiarse del Covid-19, los niños mostraron que hay que cuidarse los unos los otros.

Se puede evidenciar que en torno a la categoría de las competencias ciudadanas, que frente a las actividades propuestas de las guías, los videos y las clases de intervención, los estudiantes desarrollaron su pensamiento crítico, de interpretación y expresión de vivencias y sentir propios relacionados a la situación de la pandemia, donde con sinceridad y de manera libre dieron a conocer sus perspectivas, teniendo en cuenta también la sociedad donde viven y los conflictos que enfrentaron cómo familia y en el colegio.

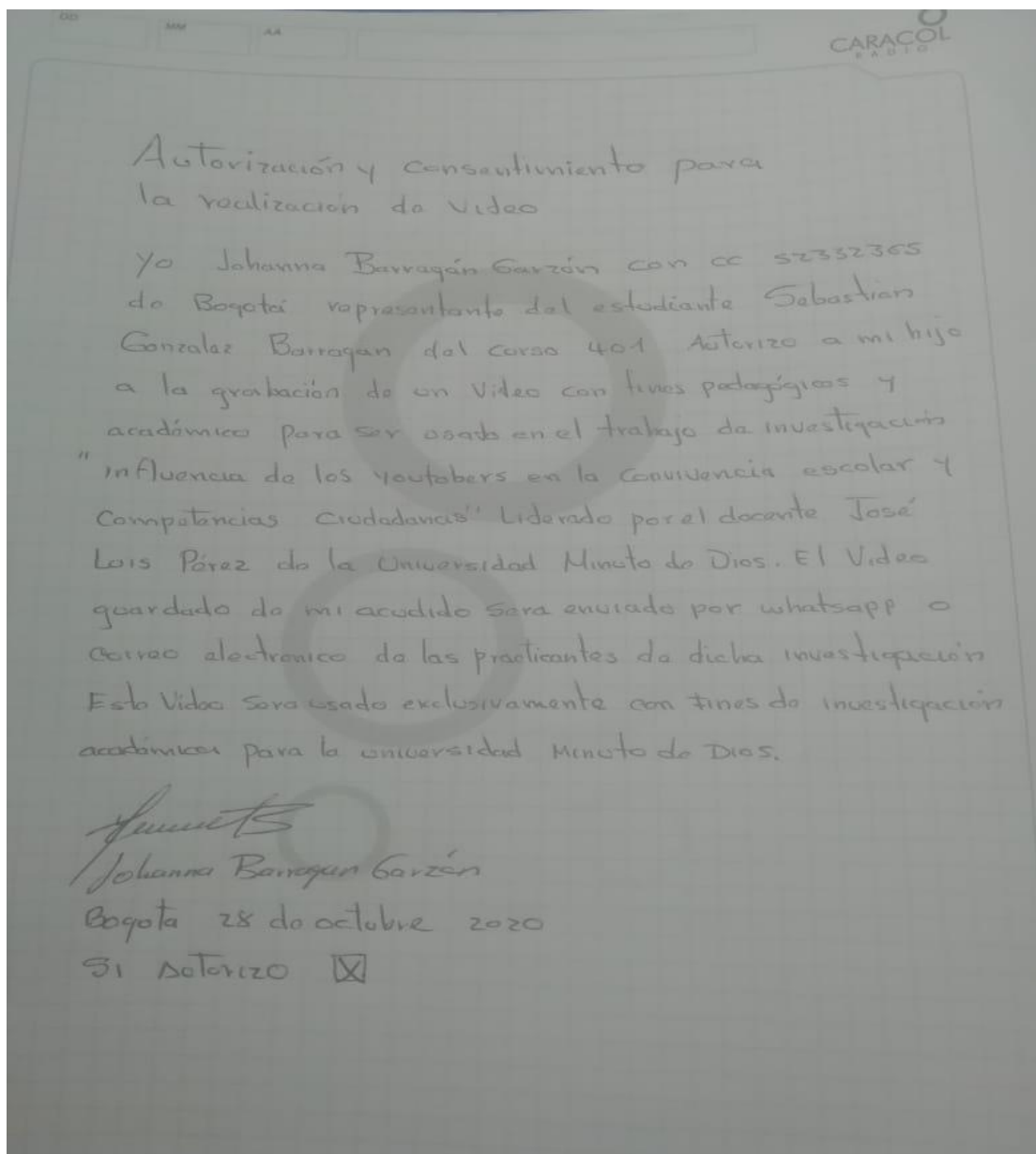
En cuanto a la cibercultura, se evidencia que los estudiantes tienen manejo de medios digitales y les llama mucho la atención, cómo los son los videojuegos, los videos de

youtubers de comedia, interactivos, entre otros de su interés, al igual que interactuaron y participaron en los juegos propuestos, donde reflejaron sus aprendizajes de los temas vistos. También se enfrentaron al uso de plataformas virtuales para el colegio cómo Meet o Microsoft Teams, o el uso del celular o dispositivos para la grabación de los videos de la actividad en medio de la pandemia. Por otro lado, de acuerdo con lo que dice Ortega y Ricaurte, acerca de que a través de los dispositivos móviles se pueden expresar emociones y afectos, identidades múltiples, la construcción de una imagen pública y entretenimiento, las actividades mostraron que los estudiantes manifiestan muchos de estos aspectos en sus respuestas, creatividad en la realización de los videos y el contenido de estos.

En cuanto a la cultura digital la manera de interactuar ha evolucionado y los estudiantes usaron otras maneras de relacionarse con sus maestras, amigos o compañeros del colegio, seres queridos u otros, sin importar el espacio de tiempo y lugar, ellos manejaban su tiempo también para el envío de las actividades era flexible, porque lo podrían enviar según su tiempo, asimismo para estudiar y compartir con su familia, por último con la pandemia ha sido un reto para los docentes la enseñanza virtual y adaptarse a estos cambios, se puede utilizar muchas herramientas tecnológicas que apoyan los procesos de enseñanza-Aprendizaje en el Colegio.

11. Consentimiento y asentimiento informado

El título del trabajo de investigación que presenta la autorización fue cambiado a medida de ir desarrollando.



AUTORIZACION Y CONSENTIMIENTO PARA LA
REALIZACION DE VIDEO

YO Jessica Alexandra Alvarez Rivera identificado con
C.C. 1014233471 representante del estudiante Lina Valeria
Beltran Alvarez del curso 402 autorizo a mi hijo
(a) la grabación de un video con fines pedagógicos y
académico para ser usado en el trabajo de investiga-
ción "influencia de los youtubers en la convivencia
escolar y competencias ciudadanas" Liderado por el
docente José Luis Pérez de la Universidad Minuto de Dios.
El video grabado por mi acudido será enviado a
traves de whatsapp o correo electrónico de las prac-
ticantes de dicha investigación Este video será
usado exclusivamente con fines de investigación
académica para la universidad Minuto de Dios.

Juan Alvaro Rivera Jessica Alvarez
Firma Nombre.

Bogotá 28 oct. 2020
ciudad y Fecha

SI AUTORIZO NO AUTORIZO

AUTORIZACIÓN Y CONSENTIMIENTO PARA LA REALIZACIÓN DE VIDEO

Yo marybell gil López identificado con CC.1014242932 representante del estudiante Julián camilo bello gil del curso 402 autorizo a mi hijo(a) la grabación de un video con fines pedagógicos y académico para ser usado en el trabajo de investigación "Influencia de los Youtubers en la convivencia escolar y competencias ciudadanas" Liderado por el docente José Luis Pérez de la Universidad Minuto de Dios. El video grabado por mi acudido será enviado a través de WhatsApp o correo electrónico de las practicantes de dicha investigación. Este video será usado exclusivamente con fines de investigación académica para la universidad Minuto de Dios.

Marybell gil López.

Firma

Bogotá D. C.26/10/2020

Ciudad y fecha

_____marybell gil lopez.

Nombre

SI AUTORIZO

NO AUTORIZO

AUTORIZACIÓN Y CONSENTIMIENTO PARA LA REALIZACIÓN DE VIDEO

Yo Claudia Liliana Torres P. identificado con CC. 1019004255
representante del estudiante Luna Cantaneda Torres del curso 401 autorizo
a mi hijo(a) la grabación de un video con fines pedagógicos y académico para ser usado
en el trabajo de investigación "Influencia de los Youtubers en la convivencia escolar y
competencias ciudadanas" Liderado por el docente José Luis Pérez de la Universidad
Minuto de Dios. El video grabado por mi acudido será enviado a través de whatsapp o
correo electrónico de las practicantes de dicha investigación. Este video será usado
exclusivamente con fines de investigación académica para la universidad Minuto de Dios.


Firma

Claudia L. Torres
Nombre

Bogotá
23-10-2010
Ciudad y fecha

SI AUTORIZO NO AUTORIZO

AUTORIZACIÓN Y CONSENTIMIENTO PARA LA REALIZACIÓN DE VIDEO

Yo Karent Fisetth Correales Silva identificado con CC. 1024500779 representante del estudiante Isabella Montañez Correales del curso 403 autorizo a mi hijo(a) la grabación de un video con fines pedagógicos y académico para ser usado en el trabajo de investigación "Influencia de los Youtubers en la convivencia escolar competencias ciudadanas" Liderado por el docente José Luis Pérez de la Universidad Minuto de Dios. El video grabado por mi acudido será enviado a través de whatsapp o correo electrónico de las practicantes de dicha investigación. Este video será usado exclusivamente con fines de investigación académica para la universidad Minuto de Dios.



Firma

Karent Correales S.

Nombre

Bogotá, Octubre 26/20

Ciudad y fecha

SI AUTORIZO NO AUTORIZO

AUTORIZACIÓN Y CONSENTIMIENTO PARA LA REALIZACIÓN DE VIDEO

Yo Esperanza gaitan gomez identificado con CC. 52984558 representante del estudiante Jose Gabriel ,Deantonio Gaitan del curso 401 autorizo a mi hijo(a) la grabación de un video con fines pedagógicos y académico para ser usado en el trabajo de investigación "Influencia de los Youtubers en la convivencia escolar y competencias ciudadanas" Liderado por el docente José Luis Pérez de la Universidad Minuto de Dios. El video grabado por mi acudido será enviado a través de whatsapp o correo electrónico de las practicantes de dicha investigación. Este video será usado exclusivamente con fines de investigación académica para la universidad Minuto de Dios.


Firma

Esperanza Gaitan
Nombre

20/oct/20
Ciudad y fecha

SI AUTORIZO NO AUTORIZO



AUTORIZACIÓN Y CONSENTIMIENTO PARA LA REALIZACIÓN DE VIDEO

Yo ANDREA PAOLA PEÑUELA identificado con CC. **1'014.259.827** representante del estudiante **LUIS SANTIAGO ARRIETA PEÑUELA** del curso **401** autorizo a mi hijo(a) la grabación de un video con fines pedagógicos y académico para ser usado en el trabajo de investigación "Influencia de los Youtubers en la convivencia escolar y competencias ciudadanas" Liderado por el docente José Luis Pérez de la Universidad Minuto de Dios. El video grabado por mi acudido será enviado a través de whatsapp o correo electrónico de las practicantes de dicha investigación. Este video será usado exclusivamente con fines de investigación académica para la universidad Minuto de Dios.

ANDREA PENUELA

Firma

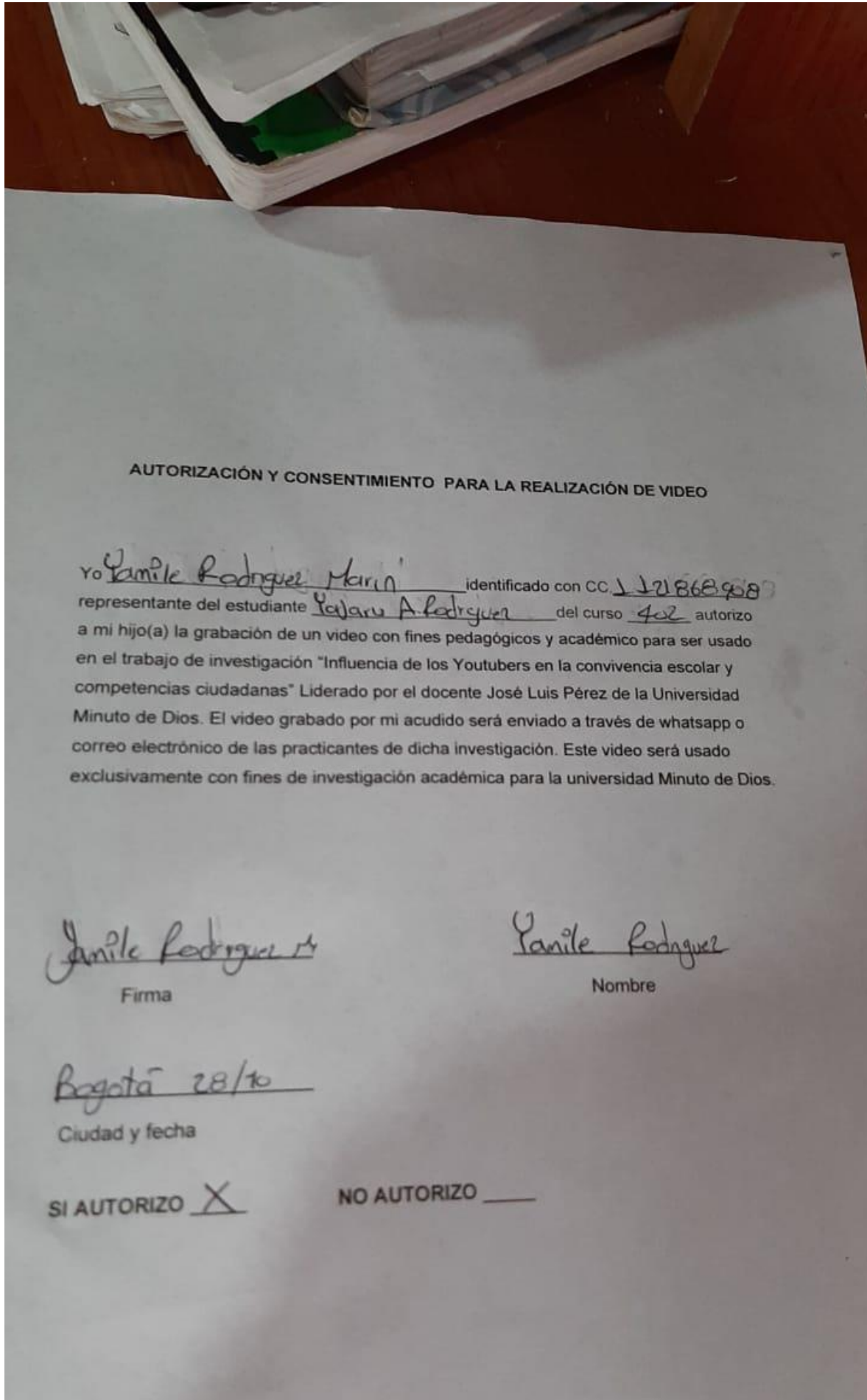
Nombre

BOGOTÁ, 26 DE OCTUBRE DEL 2020

Ciudad y fecha

SI AUTORIZO

NO AUTORIZO



AUTORIZACIÓN Y CONSENTIMIENTO PARA LA REALIZACIÓN DE VIDEO

Yo Yanile Rodriguez Marin identificado con CC. 121868958
representante del estudiante Yajaru A. Rodriguez del curso 402 autorizo
a mi hijo(a) la grabación de un video con fines pedagógicos y académico para ser usado
en el trabajo de investigación "Influencia de los Youtubers en la convivencia escolar y
competencias ciudadanas" Liderado por el docente José Luis Pérez de la Universidad
Minuto de Dios. El video grabado por mi acudido será enviado a través de whatsapp o
correo electrónico de las practicantes de dicha investigación. Este video será usado
exclusivamente con fines de investigación académica para la universidad Minuto de Dios.

Yanile Rodriguez
Firma

Yanile Rodriguez
Nombre

Bogotá 28/10
Ciudad y fecha

SI AUTORIZO

NO AUTORIZO

AUTORIZACION Y CONSENTIMIENTO PARA LA REALIZACION DE VIDEO

Yo Maverly Camacho peña identificado con CC._1.014.248.144 representante del estudiante Danna Valeria garcia camacho curso 401 autorizo a mi hijo(a) la grabación de un video con fines pedagógicos y académico para ser usado en el trabajo de investigación “Influencia de los Youtubers en la convivencia escolar y competencias ciudadanas” Liderado por el docente José Luis Pérez de la Universidad Minuto de Dios. El video grabado por mi acudido será enviado a través de whatsapp o correo electrónico de las practicantes de dicha investigación. Este video será usado exclusivamente con fines de investigación académica para la universidad Minuto de Dios.

Maverly Camacho peña

Firma

Nombre

Bogota 25/10/2020

Ciudad y fecha

SI AUTORIZO _____

NO AUTORIZO _____

AUTORIZACIÓN Y CONSENTIMIENTO PARA LA REALIZACIÓN DE VIDEO

Yo, yised Alejandra Sánchez Sánchez _identificado con CC._1019056414_ representante del estudiante María Alejandra Arango Sánchez __del curso _402_ autorizo a mi hijo(a) la grabación de un video con fines pedagógicos y académico para ser usado en el trabajo de investigación "Influencia de los Youtubers en la convivencia escolar y competencias ciudadanas" Liderado por el docente José Luis Pérez de la Universidad Minuto de Dios. El video grabado por mi acudido será enviado a través de whatsapp o correo electrónico de las practicantes de dicha investigación. Este video será usado exclusivamente con fines de investigación académica para la universidad Minuto de Dios.

_yised Alejandra Sánchez Sánchez

Firma

Nombre

Cc 1019056414

Ciudad y fecha

SI AUTORIZO _si