

**Las representaciones sociales sobre desarrollo humano en los espacios públicos pedagógicos digitales de intercambio de los colegios Juan Hurtado de Belén de Umbría y San Pablo de Pueblo Rico, Risaralda <sup>1</sup>**

**The social representations on human development in the digital pedagogical public spaces of exchange of the schools Juan Hurtado de Belén de Umbría and San Pablo de Pueblo Rico, Risaralda.**

Luis Norberto Perea Mosquera<sup>2</sup>

Atahualpa Quintero Zapata<sup>3</sup>

Heiller Abadía Sánchez. Director.<sup>4</sup>

**Resumen**

Aprovechando las fortalezas formativas recibidas en la Maestría en Pedagogía y Desarrollo Humano, se buscó en esta investigación abordar los temas de representaciones sociales, espacios públicos pedagógicos digitales y desarrollo humano para avanzar en el proyecto. Las redes sociales digitales son escenarios bastante utilizados porque permiten interactuar y comunicar maneras de ser, de sentir y de pensar. El entorno escolar no es ajeno a estas dinámicas, es más, se apropian de ellas acoplándose a las tendencias, permitiendo a los usuarios informarse y compartir con toda la comunidad académica. Sin embargo, a pesar de la trascendencia actual de las plataformas digitales, las relaciones que se crean en su dinámica particular son faltas de análisis, sobre todo desde una perspectiva de pedagogía y desarrollo humano. Ahora bien, en ésta investigación, recurriendo a un proceso metodológico, se detectaron los sitios de mayor interacción, Facebook y página web, y se analizaron utilizando software especializado (JAMOVI

---

<sup>1</sup> Las redes sociales digitales más usadas por las IEs, que son espacios públicos pedagógicos, fueron analizadas utilizando un software especializado que identificó las narrativas y considerando las unidades discursivas y las temáticas lexicales arrojadas, se identificaron las Representaciones Sociales sobre desarrollo humano, concluyendo que son de corte social, educativo, informativo, personal, de aprendizaje y de compañerismo. Junio/2020.

<sup>2</sup> Licenciado en Administración Educativa, de la Universidad del Quindío y Especialista en Edumática, de la Universidad Católica de Pereira; Rector de la Institución Educativa San Pablo de Pueblo Rico, Risaralda. luis.perea@ucp.edu.co

<sup>3</sup> Profesional en Ciencias del Deporte y La Recreación, de la Universidad Tecnológica de Pereira y Especialista en Edumática, de la Universidad Católica de Pereira; Docente de Educación Física, institución educativa Juan Hurtado, en el municipio de Belén de Umbría, Risaralda. Correo electrónico: Atahualpa.quintero@ucp.edu.co

<sup>4</sup> Candidato a Doctor en Comunicación Estratégica por la Universidad Autónoma de Barcelona. Profesor e investigador de la Universidad Católica de Pereira. heiller.abadia@ucp.edu.co

y SPSS) para identificar cómo son las narrativas analizando las unidades discursivas y las temáticas lexicales para identificar cuáles son las Representaciones Sociales sobre desarrollo humano. Los hallazgos mostraron que las personas que participan utilizan un léxico de connotación positiva desde la perspectiva emocional, además al analizar la densidad léxica se encontró que las páginas web tenían un discurso más complejo que el utilizado en la red social Facebook y, por último, al cruzar todas las tendencias en las narrativas y discursos se evidenció que las representaciones sociales de los usuarios son de corte social, educativo, informativo, personal, de aprendizaje y de compañerismo.

**Palabras Clave:** Representaciones sociales, redes sociales, desarrollo humano, espacios públicos pedagógicos digitales de intercambio

### **Abstract**

The present article is the product of the investigation work that seek addressing topics such as social Representations, digital pedagogical public places and human development to proceed in this project. Digital social media are scenarios quite used due to the fact that it allows interact and communicate with others ways of being, feelings, and thinking. The school environment is not stranger to this dynamics, moreover, it adapts to them engaging to the new trends, allowing costumers get information and share it with all academic community. Nevertheless, in spite of the digitals platforms actual trend, the relationships establish into the particular dynamic are lack of analysis especially from a pedagogical and human being perspective. However, this investigation work had a quantity methodological process perceiving the places of major interaction, Facebook and websites. JAMOVI y SPSS were the tools used to identify how are the narratives, analyzing the discursive units and the lexical topics that allows to identify which are social representation about human development. The findings that affect the people, who participate, use a lexico of positive connection from the emotional perspective. In addition, to analyzing the chemical density it has been found that the web pages have a more complex discourse than the one used in the social network Facebook and, finally, when crossing all the tendencies in the narratives and speeches it is evident that the social representations of the users are of social, educational, informative, personal, learning and companionship.

**Keywords:** Social representations, social networks, human development, digital pedagogical exchange public spaces

### **Contexto de la Investigación**

Dado el panorama de uso de espacios digitales, como por ejemplo Facebook, Instagram, Twitter, las páginas web, Tik Tok, Moodle, etc., se ha establecido que éstos se convierten en espacios pedagógicos al relacionarse directa o indirectamente con la comunidad educativa. Por ello, primero, lo más pertinente es buscar e identificar cuáles son esos espacios digitales de interacción antes de explorarlos y profundizar en ellos, es por esto que surge la primera pregunta: ¿Cuáles son los escenarios de interacción digital entre actores educativos en los colegios Juan Hurtado de Belén de Umbría y San Pablo de Pueblo Rico, Risaralda?

Establecidas las plataformas de comunicación, se hace imperativo determinar qué es lo que se escribe allí, qué tipo de información se cruza, qué tipo de discursos son los más preponderantes, cuáles son y detallar sus particularidades para buscar comprender sobre lo que hablan. Por esto es la segunda pregunta: ¿Qué tipo de narrativas digitales se evidencian en estos escenarios digitales y qué características tienen?

Las preguntas anteriores perfilan un lugar y una tipología de contenidos, pero, ¿cómo se puede determinar qué es lo que representan, de qué manera es posible analizar toda la información recopilada para poder ser analizada con el enfoque de pedagogía y desarrollo humano del proyecto? Para el desarrollo de todo ese contenido, es determinante buscar resolver la siguiente pregunta: ¿Cuáles son las unidades discursivas y las temáticas lexicales que se evidencian en estos escenarios pedagógicos digitales?

Las inquietudes sobre los escenarios de interacción escolar predominantes, sumado a la búsqueda de las narrativas digitales que se manifiestan en éstos contextos y sus características más determinantes, que finalizan con la posibilidad de establecer las representaciones sociales gracias a ordenamiento y análisis de las unidades discursivas y temáticas lexicales, plantean la necesidad de incluir observaciones que evidencien las realidades humanas, el sentir y pensar

de los que interactúan en los espacios públicos pedagógicos digitales de intercambio y cuya información sirva como insumo para planear y abordar situaciones educativas, sobre todo con relación con los intereses y necesidades personales y en los ambientes virtuales de aprendizaje en las comunidades educativas. Esto permitiría conocer las condiciones que permita incrementar las opciones que suplan necesidades humanas básicas en un entorno de aprendizaje y libertad. todas estas circunstancias estructuran una pregunta que se fortalece con las tres preguntas anteriores, y hacen establecer de manera general para ésta investigación, lo siguiente: ¿Cuáles son las representaciones sociales sobre desarrollo humano que se evidencian en los espacios públicos pedagógicos digitales de intercambio de los colegios Juan Hurtado de Belén de Umbría y San Pablo de Pueblo Rico, Risaralda?

### **Objetivo General**

Interpretar las representaciones sociales sobre desarrollo humano que se evidencian en los espacios públicos pedagógicos digitales de intercambio de los colegios Juan Hurtado de Belén de Umbría y San Pablo de Pueblo Rico, Risaralda.

Para su desarrollo, se utilizó el método mixto descriptivo y por eso, se sometió la información obtenida de los espacios públicos pedagógicos de intercambio a software estadístico especializado de acuerdo a la estructura dada en la metodología. Se analizaron y se interpretaron los datos para dar sentido a las narrativas digitales y establecer cuáles son las representaciones sociales, como eje principal sobre el desarrollo humano evidenciadas.

### **Objetivos específicos**

Para el cumplimiento de los objetivos específicos incluyeron las siguientes acciones: Se identificaron los escenarios de interacción digital entre los actores educativos de los colegios Juan Hurtado de Belén de Umbría y San Pablo de Pueblo Rico, para esto, se hizo una revisión de todos los espacios públicos pedagógicos relacionaron y se eligieron los que tuvieron mayor uso en los últimos 6 meses y que tuviera vínculos institucionales o con la comunidad educativa.

Después, partiendo de un proceso metodológico, se analizaron las unidades discursivas y las temáticas lexicales que se evidencian en estos escenarios pedagógicos digitales, recopilando los

textos de los últimos 6 meses en cada escenario digital y procesándolos mediante el software estadístico especializado, para después recopilar los datos y analizar.

Por último, gracias al análisis, se establecieron cuáles fueron las narrativas digitales que se evidencian en los escenarios digitales identificados y qué características, donde se evidenciaron las representaciones sociales asociada con el desarrollo humano en el contexto estudiado.

### **Referente Teórico**

Este trabajo de investigación se soportó en cuatro ejes principales, que permiten el desarrollo pertinente del tema. Ellos son: Narrativas, conflicto armado, convivencia escolar y las TICS, que facilitan el entendimiento del enfoque teórico de la investigación.

### **Escenarios de interacción digital**

Hoy se presenta en el entorno escolar un escenario de aprendizaje mediado una gran variedad de dispositivos electrónicos, especialmente computadores, tabletas y teléfonos inteligentes (smartphone) caracterizado por su dinamismo y por la interacción, que los convierte en instrumentos de infraestructura tecnológica en la sociedad de la información.

No se puede negar la influencia actual de los sistemas digitales de comunicación en la sociedad actual, como lo indica Saez, 2013:

Si virtualidad significa que perdemos contacto físico con las personas, con las cosas, con la Naturaleza, a través de los sentidos, ciertamente cada vez somos más virtuales, pero la comunicación a través de un móvil, el trabajo o la compra por Internet tienen efectos reales. Lo que ocurre es que la realidad es cada vez más virtual (p. 2).

Las plataformas permiten la utilización de muchos medios digitales que se relacionan en distintos escenarios de interacción entre personas. Una de las consecuencias de esta coyuntura actual es que hoy es posible acceder a casi todos los niveles educativos (la educación básica, la educación media, y la superior) por medio de plataformas on-line diseñadas para esto. Todo éste

contexto, bastante positivo y en un buen camino de adaptación social, es netamente formal, sin embargo, hoy día existen espacios virtuales en el que la informalidad y la libertad de contenido son las características predominantes. Estos espacios virtuales se crean generando vínculos entre las personas que tienen intereses comunes y objetivos de intercambio similares, gracias a esto, se generan nuevos ambientes donde se crean relaciones que permiten entre las personas y grupos socializar en red, intercambiar ideas y experiencias, multiplicar y buscar información, entre otras. En este sentido, internet constituye una amplísima red que proporciona a cada uno de los usuarios una voz en igualdad, o al menos una igualdad en la oportunidad para hablar y compartir, es decir, para participar en la comunidad y en muchos casos, esto genera la construcción de conocimiento (Salinas, 2003, pg. 3).

Cuando se logran unir personas gracias a sus intereses individuales y valores personales, se genera una comunidad virtual y allí buscan hacer intercambio de información formal e informal. Estas coincidencias, que son fundamentales para crear y consolidar un grupo, proporcionan que ciudadanos generen una colectividad usando la telemática para mantener y ampliar la comunicación por ejemplo profesionales, aficionados, estudiantes o como en éste caso de estudio, comunidad educativa. Rheingold, citado por Salinas, 2003 define la comunidad virtual como “la agregación social que emerge de la Red cuando suficiente gente desarrolla discusiones públicas lo suficientemente largas, con suficiente sentimiento humano, formando redes de relaciones personales en el ciberespacio” (Pg. 4).

Una comunidad virtual puede ser a su vez una plataforma digital educativa, definida como “El conjunto de dispositivos que posibilitan la gestión del conocimiento en red” (Ardila, 2012, pg. 4).

Para que en estas comunidades permanezcan sus integrantes, se hace necesario que cada uno de los componentes funcionen: link, calidad textual, léxico coherente y cercano, orden de la información, además que el desempeño de la plataforma sea óptimo. Gobernar éstos elementos es clave para que los objetivos para los que fue creado se cumplan y no se convierta en algo para lo que se creó y por consiguiente halla deserción de los miembros de la comunidad. Por tanto, la calidad es un ítem de alta relevancia y que para Kotler entendida como “la totalidad de las características de un producto o de un servicio que definen su capacidad de satisfacer las necesidades para lo que fue creado” (Ardila, 2012, pg. 4). En consecuencia, los usuarios en general y los administradores en particular, deben motivar, transmitir eficazmente lo que quieren compartir, aclarar dudas, preguntar, mantener comunicación abierta con los usuarios para que

éstos atributos logren mantener vital el espacios y se enriquezca con el tiempo y se cumplan los objetivos de su creación. Una plataforma pedagógica debe ser un medio de nueva generación útil para transmitir mensajes preestablecidos, para que sea un espacio diseñado para desarrollar, implementar, validar, legitimar y replantear contenidos formativos utilizando.

Todo el contexto formal o informal que se da gracias al internet, se relaciona con la posibilidad de que se conformen comunidades gracias a la conectividad en espacios virtuales y que tienen características parecidas a las dadas en espacios presenciales, es decir, tienen amplias posibilidades de socialización e interacción personal, las experiencias multimedia permiten escuchar, ver imágenes, videos, escribir y leer mensajes, que salvo por la experiencia del tacto, son idénticas a las dadas en lugares físicos. Por tanto, los espacios virtuales y las comunidades virtuales, no son espacios extraños sino que se vuelven “sitios” favoritos de estancia de los internautas. Es así, que se puede hablar de una interactividad pedagógica, donde los estudiantes y docentes dialoguen, debatan y compartan material multimedia, así como links para profundizar información, páginas de consulta, entre otros. Estos espacios, han tenido gran receptividad por las comunidades académicas, gracias a que la gran mayoría han dejado de ser “analfabetas digitales” y por tanto, el uso de estos medios se ha popularizado enormemente.

Una de las principales ventajas de las comunidades virtuales, es el incremento en la autonomía personal, por lo que los miembros de los grupos pueden expresarse según su propio criterio y con absoluta independencia. Claro está, la mayoría de plataformas educativas y redes sociales tienen restricciones en torno al contenido sexual, violencia explícita y acciones que vulneren a las personas, en especial a los niños. Por tanto, otro aspecto es la responsabilidad en el uso de esos espacios virtuales, donde se debe reflejar al compartir contenido, así como cumplir con las actividades planteadas cuando son ejercicios de carácter educativo. Sin embargo, la posibilidad de tener espacios virtuales de comunicación entre personas con intereses similares, objetivos en común y la opción de compartir material de interés, es una fortaleza que generan posibilidades de socialización e intercambio. Éste escenario, se ve con mucha facilidad en el entorno escolar, donde, personas nucleadas por el sentido de pertenencia hacia una institución e identificados por los valores que ésta representa, se reúnen de manera formal o informal a compartir por el solo hecho de hacer parte de esa comunidad educativa.

## **Narrativas digitales**

El poder contar un hecho permite hacer un análisis objetivo, contar lo ocurrido bajo la luz de un objetivo investigativo permite orientar mejor las reflexiones con miras a pensar en el significado que dichos acontecimientos tuvieron en el pasado y lo que significan en el presente tanto para las personas directamente involucradas como para quienes son espectadores. “Las narrativas son el marco en el que se da significado a las experiencias, las hacen significativas y le dan sentido” (Domínguez de la Ossa, 2013). La narración es un mecanismo mediante el cual es posible dar significado o resignificar, así como también facilita la comunicación y en los casos en que es necesaria la divulgación de una historia de manera que pueda llegar a varias personas y/o lugares.

La narración permite una conexión con la sociedad, con las personas y con la historia, de manera que puede ser un puente para entablar relaciones entre personas, perpetuar los conocimientos aprendidos, advertir sobre los posibles riesgos u oportunidades de situaciones similares y buscar que de alguna manera los hechos hagan parte de la historia de otro como un referente a tener presente al momento de tomar decisiones. La narración permite impactar de alguna manera la vida de otras personas ya sea para alertarlas o motivarlas a tomar determinadas actitudes frente a hechos similares. “De este modo, las narrativas no recrean, generan y obtienen significado en el interior de las personas, por así decirlo, sino en las relaciones que se establecen con los demás” (Rodríguez, 2006, p.3).

Sumado a esto, está el aspecto comunicativo. La comunicación es un elemento esencial para el aprendizaje, para la socialización y para la construcción de conocimiento, Siguiendo el concepto de Daniel Prieto Castillo «el hecho educativo es profunda, esencialmente comunicacional. La relación pedagógica es en su fundamento una relación entre seres que se comunican, que interactúan, que se construyen en la interlocución» (Barbas, 2012, P.8), es claro que la comunicación también incluye los espacios virtuales, donde la interactividad juega un papel preponderante. Actualmente, las redes sociales, las páginas web y las aplicaciones para los teléfonos, son los espacios de interacción que más usan las personas jóvenes y por tanto, se convierte en el mejor lugar para establecer canales donde el objetivo social y pedagógico se puede cumplir. La comunicación aquí, en los espacios de análisis del presente estudio, está anclada en la idea de que se puede crear y construir a través del permanente intercambio

simbólico de ideas, conceptos, sentimiento y emociones que cobran significados diversos para las personas que interactúan. Es por todo lo anterior que los espacios públicos digitales de intercambio tienen una connotación pedagógica para este estudio, debido a que se concibe la relación con los entornos educativos y sus procesos (de manera indirecta), la comunicación, los medios y las tecnologías como herramientas de análisis y de acción para la comprensión y la transformación. Todo episodio de pedagogía y comunicación se origina traspasando múltiples significados culturales que tienen en común los usuarios de los espacios digitales. En este sentido, Barbas, (2012), deja en claro la asociación de la comunicación con el entorno social:

Los códigos lingüísticos, que nos permiten expresarnos a través del lenguaje verbal y escrito, son los medios en la relación entre pensamiento y mundo y estos, una vez compartidos y socializados, convierten a la comunicación en el medio entre individuos y sociedad (P.8).

Lo anterior nos indica que los espacios públicos pedagógicos digitales de intercambio, llámese plataforma educativa, página web, red social, etc. Son medios para establecer la interacción y por tanto, son comunidades con enormes oportunidades para generar el aprendizaje social. Este aspecto no es una novedad en absoluto, la humanidad se ha desarrollado gracias a la convivencia social. No obstante, los actuales servicios virtuales pueden ser aprovechados como recursos que brindan las tecnologías digitales para redimensionar las prácticas y posibilitar nuevas formas de aprendizaje social. Resumido por Barbas (2012) citando a Castells, (2005) dice qué: “La Red se ha constituido en una extensión propia de la sociedad y, si consideramos la dimensión social del aprendizaje como eje central de todo proceso educativo, la comunicación deberá concebir el ciberespacio como parte integrante del aprendizaje social (P, 14).

Retomando el componente de las narrativas digitales, partimos del concepto de Rodríguez, (2009, P. 1), donde explica que narrar es:

Ante todo, relatar de manera oral o escrita, explicar qué ha ocurrido y cómo, mostrar las diferencias entre un principio y un final, y de esa manera comprender los motivos, las razones, por los que algo se ha hecho u ocurrido, en definitiva: darle sentido.

Los espacios públicos pedagógicos digitales de intercambio, se relacionan directamente con esa oportunidad narrativa, al contrario, ofrece multiplicidad de opciones con formatos muy diferentes, para crear historias y narrativas, por lo que éstas se encuentran en múltiples lugares virtuales y estén dinamizándose a cada segundo, reinventándose, corrigiéndose, reescribiéndose y mutando por todo el ciberespacio conocido. Toda la posibilidad de interacción da lugar, en términos comunicativos, a diferentes tipos de relatos, que para Miller, (2008), son de dos tipos: Los tradicionales: por esencia, no interactivos. Ofrecen historias reconstruidas por un autor (único creador), con una trama lineal y elementos que no pueden ser cambiados o alterados en ningún momento, y menos por quien, de forma pasiva, observa o escucha el relato. Los Modernos: son interactivos en mayor o menor grado, por lo que no están preconcebidos desde el inicio y, por lo tanto, pueden tener tramas no lineales y no cronológicas, y ser modificables por el usuario, quien se convierte en un coautor con posibilidades, incluso, de definir el final o los finales de la misma historia. (Rodríguez, 2009, P. 2).

Entonces, los espacios digitales analizados en esta experiencia, tienen la oportunidad de hacer emerger el sentido crítico en el uso de las plataformas, en el sentido de que los usuarios deben tomar decisiones y reflexionar. Por muy elemental que parezca, cuando se hace un comentario a un texto o a la impresión que da una imagen o video, se quiere transmitir algo. Ese pensamiento viene cargado de una búsqueda interna que procure expresar adecuadamente lo que se quiere transmitir, a su vez, todos lo que se publique en esos espacios, son representaciones que desde el punto de vista social, analizamos.

Sin duda, todo lo expresado y narrado, son evidencia de aspectos de la vida de las personas. Por tanto, los relatos digitales y las representaciones pueden ser analizados desde el punto de vista del desarrollo humano. Estos ángulos del análisis no son tenidos en cuenta por las instituciones educativas, por lo que en este proyecto se quiere mostrar cuáles son esas características de los pensamientos y emociones enmarcadas dentro de las representaciones sociales. Es decir, notar esos rasgos de identidad que se manifiestan en los escritos y cómo se comunican.

### **Comunidades discursivas, lexicales y agrupamiento textual.**

En el documento “El discurso político mediado por ordenadores” de la estudiante Laura López y los profesores Julián Enrique Páez Valdez y Arlex Darwin Cuellar, dice que “cuando surgieron los ordenadores y con ello la internet, empezaron a aparecer nuevos canales y formas de comunicación, lo que aceleró también la evolución discursiva.

Cada vez son más los individuos que tienen acceso a internet y que tienen la posibilidad de conectarse con este nuevo “Mundo digital”, en donde todos aportan y construyen conocimiento colectivo. Actualmente, la manera de escribir ha cambiado, todo esto.

Encontramos en las nuevas plataformas o redes sociales que cuentan con millones de Usuarios que escriben diariamente un sin número de mensajes.” Eso quiere decir que la manera de comunicarse de la humanidad a nivel mundial se transformó de forma muy rápida a partir de la aparición de las redes sociales a si estamos en la misma ciudad o incluso en la misma cuadra, casa, institución, trabajo, y es tanta la importancia que le hemos dado al uso de estas redes sociales que hasta esa forma de comunicación al interior de la familia se ha perdido mucho porque cada persona es más pendiente del computador comunicándose con muchas personas de diferentes partes del mundo y de distintas costumbres, esto también ha permitido que las formas de mercadear los diferentes productos de las tantas empresas existentes se hagan mediante la internet, mediados por las computadoras de tal forma que se cambió totalmente el uso de las expresiones en las redes sociales que tienen sus propios códigos y jergas sociales. y según Mancera y Pano (2013) ha surgido un nuevo tipo de comunidad virtual basado en la reciprocidad, Es decir que muchas personas comparten distintos puntos de vistas, conocimientos, saberes, experiencias, deportes entre unos y otros, claro está que algunos son muy responsables en lo que escriben y dicen en las redes sociales, de tal manera que algunos la utilizan para bien y otros para cosas negativas, sin importarles lo que pueda suceder con lo que hacen o dicen, ni teniendo en cuenta a quien están perjudicando.

Por otra parte en el documento” Imágenes de escritores en YT” por Gabriela Sued, manifiesta “que una de las plataformas alternativas en YOUTUBE, es mirar desde que perspectiva trabajar la literatura de tal forma que despierte el interés en los usuarios desde un contexto social”, aunque se sabe de qué estas plataformas manejan demasiadas información con diversos temas, en la cual los internautas pueden subir sus diferentes opiniones, sus obras, imágenes y videos et.c.

Tomando de Carlos A. Scolari (2018) en su texto de Alfabetismo transmedia , dice que se basan en una serie de habilidades relacionadas con la producción, el intercambio y el consumo de medios interactivos digitales. Estas competencias van desde los procesos de resolución de problemas en los videojuegos, hasta la producción y el intercambio de contenidos de plataformas web y redes sociales, así como la creación, producción, e intercambio de contenido narrativos. Es claro que no todos los adolescentes tienen las mismas habilidades o las desarrollan en el mismo grado.

De ahí la dura tarea de los educadores al tratar de involucrar la tecnología en las aulas, todas las prácticas y competencias interpelan a los adultos en general, es primordial aprovecharlas y potenciarlas dentro del aula, en vez de negarlas o estigmatizarlas, como a menudo se hace, debería ser una de las prioridades de cualquier estrategia de cambio educativo; también se debe promover la responsabilidad digital, desde la primaria, dedicándose a concienciar y entrenar a los niños y a los jóvenes, para que aprendan a utilizar correctamente las redes sociales y puedan combatir el problema del acoso virtual. Por lo general los estudiantes cumplen por obligación sus deberes, pero son pocos los estudiantes que se apropian de los temas de conocimiento para profundizarlos, averiguar más de ellos y contribuir a ampliar su vocabulario en la producción textual.

### **Representaciones sociales digitales**

Actualmente vemos que en la sociedad se depende existencialmente de la tecnología, siempre estamos implicados en relaciones que tienen que ver con las últimas innovaciones tecnológicas, pareciera que los seres humanos no pudieran sobrevivir sin estar conectados.

En estas Instituciones se nota la gran influencia que ejercen las redes sociales tanto en los estudiantes, como en los educadores. Se observa que se prestan particularmente para interactuar entre ellas y en ocasiones inciden negativamente en su entorno social y cultural.

Las redes tanto sociales como económicas, se ven implicadas en relaciones aún más variadas. Cualquier momento libre se convierte en una oportunidad para establecer otra conexión. Se vive en un mundo en el que atraer y mantener la atención resulta primordial, en que no hay una relación sin importancia.

La evidente dependencia de los dispositivos digitales, parecieran corroborar el postulado de Marshall McLuhan que “el medio es el mensaje” y que se ha vuelto imposible independizarse de sus consecuencias políticas, económicas, sociales y éticas.

Hoy en día vemos que los grupos que se generan en las redes sociales, están muy influenciados por múltiples intereses como la música, el deporte, el arte, el diseño, la moda o la literatura. La mayoría de las personas se adhieren a grupos de interés lúdico y profesional, que les permiten vincularse con base a intereses compartidos.

### **Metodología**

La metodología utilizada en ésta investigación es mixta, debido a que se utilizó el método cuantitativo y el cualitativo combinándolos, para así tener resultados más extensos. Se recopilaron datos cuantitativos y cualitativos, para su integración y discusión conjunta, con el propósito de realizar inferencias producto de toda la información recolectada y lograr un mayor entendimiento del fenómeno de estudio.

Para la recolección de información se utilizó la codificación y análisis de datos cuantitativos con software estadístico especializado JAMOVI y SPSS. Dichos datos se organizaron utilizando el programa MS Excel para ser analizados y comprender los fenómenos utilizando las palabras, temáticas lexicales y unidades discursivas que se evidencian en los espacios públicos pedagógicos digitales de intercambio y así dar cumplimiento del objetivo principal del proyecto.

### **Diseño de la Estrategia de Intervención**

Teniendo en cuenta lo anterior el diseño de la estrategia de intervención se planteó por fases tal y como se explica a continuación:

1. Se seleccionaron los espacios públicos pedagógicos digitales de intercambio de las dos instituciones, identificando cuáles existían, y de ellas cuáles tenían mayor flujo de información. Así se eligieron las páginas web institucionales de las IE San Pablo de Pueblo Rico y Juan Hurtado respectivamente: <https://sites.google.com/risaralda.gov.co/i-e->

san-pablo/inicio y <https://calidadjuanhurtado.wixsite.com/calidadjuanhurtado>. También se incluyeron los perfiles en la red social Facebook con enfoque institucional: “yo soy Juancho” y “colegio San Pablo 51 años” y de enfoque abierto utilizado por la comunidad académica: “Docentes Belén” y “Egresados San Pablo”.

2. Extracción de datos: Para la recolección de los textos a analizar, se estableció un periodo de 6 meses en las páginas de Facebook y Web institucionales, Copiando directamente todos los textos de cada una de las fuentes sin ser alterados.
3. Depurar: Se analizó la base de datos y se eliminaron palabras y mensajes con enfoque publicitario.
4. Análisis estadístico de la información: Los escritos fueron sometidos en primer momento al análisis utilizando software estadístico especializado JAMOVI y SPSS, que arrojó datos estadísticos y visualizaciones a modo de nube de palabras con WordCloud. Los datos estadísticos fueron procesados y graficados utilizando MS Excel.
5. Análisis: Utilizando toda la información recolectada se hicieron inferencias a partir de los datos recolectados y las unidades discursivas y las temáticas lexicales, que arrojaron unas conclusiones finales del proyecto.

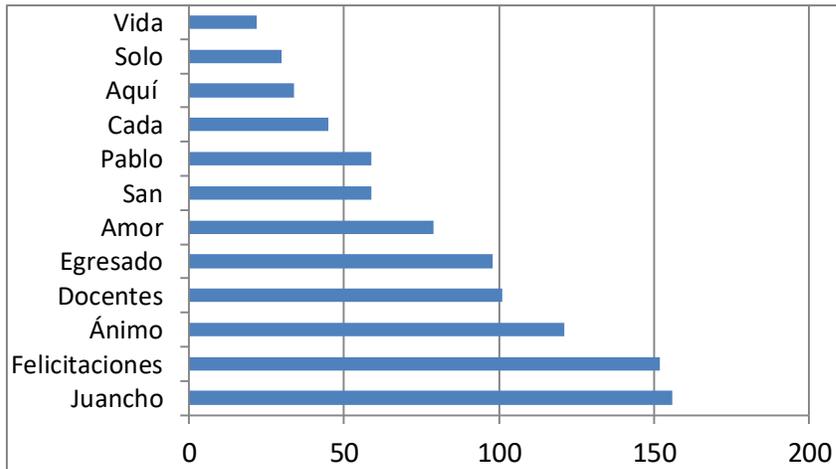
### **Análisis y Resultados**

Este proceso de análisis, se hizo utilizando los resultados arrojados por el software estadístico especializado, que nos arrojó los datos que luego fueron elegidos para ser sometidos a este proceso.

El software logró detectar las palabras que más se repetían en los discursos escritos en las plataformas estudiadas. Elegimos las doce más nombradas, detectando que palabras como Juancho, que se refiere de manera coloquial a todo lo relacionado al colegio Juan Hurtado, Docentes, egresado, San y Pablo tienen una fuerte relación con lo institucional. Otras palabras expresan emociones como: felicitaciones, ánimo, amor, vida. Y otras que tienen más función como palabras enlace en las oraciones: solo, aquí y cada. De acuerdo a lo anterior, hay un enfoque claro hacia manifestar en los espacios públicos pedagógicos de intercambio temas

relacionados directamente con componentes de los establecimientos y también a expresar emociones impulsadas por su relación con ellos.

Figura 1. Las 12 palabras más utilizadas en los espacios públicos pedagógicos digitales de intercambio



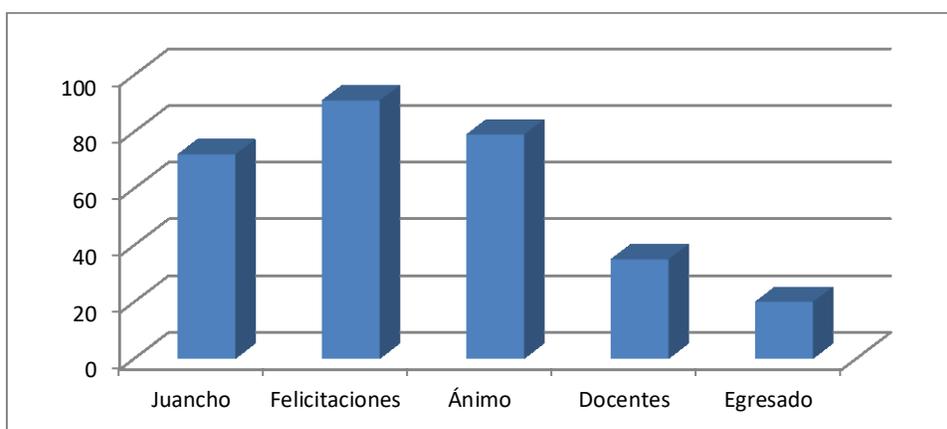
Para abordar el siguiente análisis, se tomaron las 5 palabras más relacionadas en los textos y se observará el comportamiento en diferentes contextos de plataformas. Así: Facebook docentes y egresados, Facebook institucionales y páginas web institucionales. A continuación, se agregan algunos ejemplos del modo como se expresaron esas palabras en los espacios públicos pedagógicos digitales de intercambio:

#### Ejemplos de expresiones textuales

- Hay muchas razones para unirse al Paro Nacional del 21 de noviembre, los docentes del **Juancho**, ¡Presentes!
- **Felicitaciones** a los educadores que marcharon por las principales calles del municipio de Belén de Umbría, rechazando la violencia a líderes sociales y sindicales.
- María del Pilar: Soy **egresada** del San Pablo, desde la distancia les mando todo mi apoyo. Dios los bendiga los extraño muchísimo.
- La paz y la vida se respetan: Yo Soy Juancho, **Docentes** Pereira, Dosquebradas, fecode.
- El personero estudiantil es un estudiante de grado once que se encarga de promover el ejercicio de los deberes y derechos de los estudiantes tal y como lo contempla la Constitución Política, elegido democráticamente como lo dice el manual de convivencia. ¡**Ánimo** a los participantes!

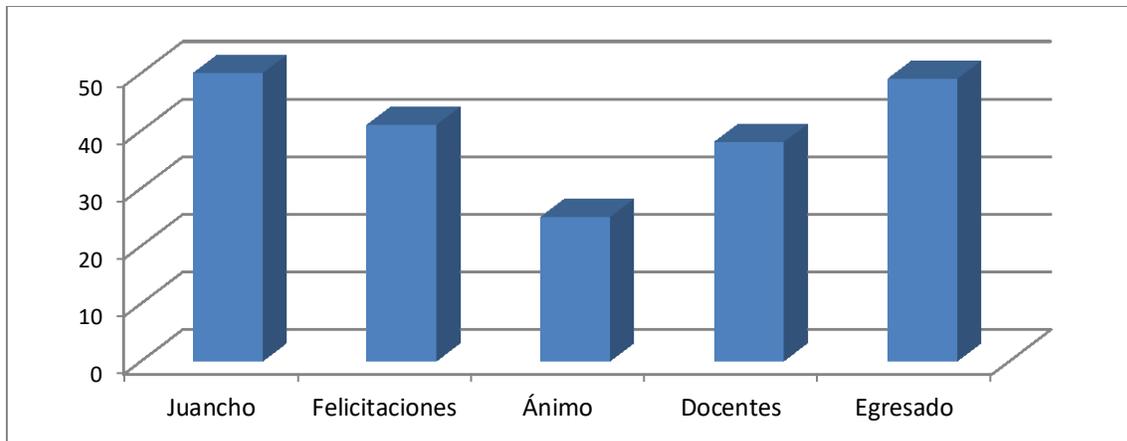
En el Facebook docentes y egresados, las dos palabras más citadas son ánimo y felicitaciones, dejando a Juancho un poco más abajo a pesar de ser la más nombrada en el resumen general. Egresado y docentes, tienen un impacto menor, sin embargo dan cuenta de la relación institucional. Los egresados y docentes, por lo evidenciado aquí, tienen una narrativa positiva y motivadora, lo que contextualiza sobre el tipo de lenguaje manejado en ese contexto.

Figura 2. Análisis de las 5 palabras más usadas como unidad temática en los espacios públicos pedagógicos digitales: Facebook docentes y egresados.



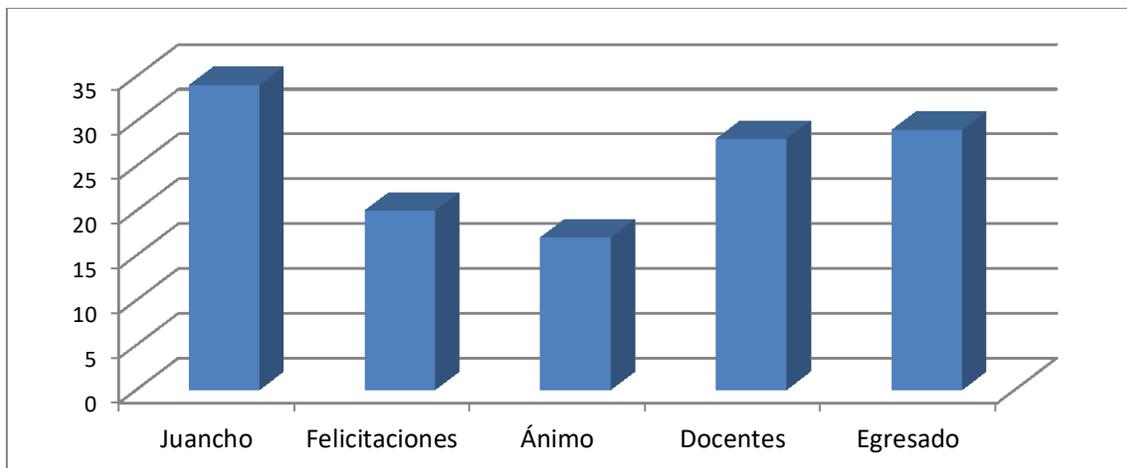
Para interpretar lo que ha sucedido con los Facebook institucionales, vale la pena hacer notar que las palabras más relevantes en su orden fueron Juancho y egresado, seguido de felicitaciones y muy de cerca la palabra docente con muy poca diferencia. Ánimo, es la palabra con menor impacto. Así las cosas, es notable que en este espacio la formalidad en términos de las relaciones con las instituciones educativas, se hace más fuerte y notable. Dejando al aspecto motivacional en un segundo nivel, a penas menor.

Figura 3. Análisis de las 5 palabras más usadas como unidad temática en los espacios públicos pedagógicos digitales: Facebook Institucional.



El comportamiento de la repetición de las palabras elegidas tuvo un comportamiento similar al anterior, así las palabras Juancho, docentes y egresado fueron las de mayor tráfico en los textos, y las palabras motivacionales, felicitaciones y ánimo, estuvieron en un segundo plano. El contexto formal de la escritura y el enfoque administrativo soporta la prevalencia de palabras cercanas a las instituciones.

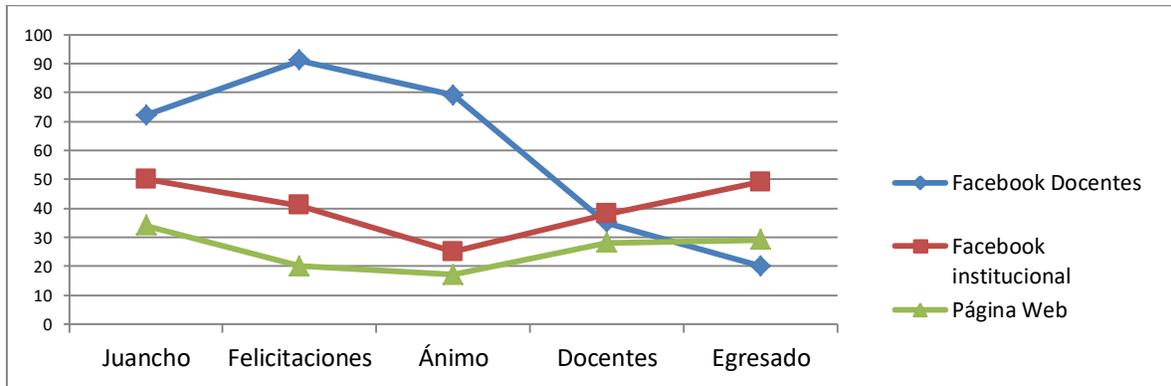
Figura 4. Análisis de las 5 palabras más usadas como unidad temática en los espacios públicos pedagógicos digitales: Páginas Web Institucionales.



En el siguiente momento, se cruzaron entre los espacios públicos pedagógicos digitales de intercambio que se analizaron en el estudio los comportamientos de las palabras más nombradas en este estudio. El Facebook de docentes y egresados, tuvo un impacto más alto en las palabras Juancho, felicitaciones y ánimo, esto es que fueron, en volumen, más repetidas que en los otros espacios. En los Facebook institucionales, la palabra egresado muestra una supremacía sobre los

otros espacios, lo que indica que en ella los docentes tienen bastante flujo de comentarios y sus publicaciones tienen un fuerte vínculo con este grupo poblacional. La palabra docente tuvo un flujo similar para los tres grupos analizados, reflejando el impacto que tiene en todos los espacios relacionados con las instituciones educativas.

Figura 5. Frecuencia de términos por cada espacio público pedagógico digital de intercambio.



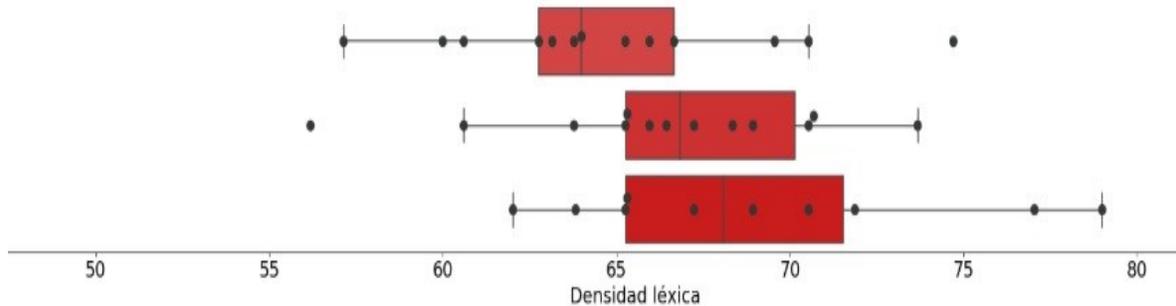
La nube de palabras es una representación visual de las palabras más repetidas, el tamaño es mayor para las palabras que aparecen con mayor frecuencia en los textos estudiados, así mismo es el tono de los colores, entre más intensos, más frecuentes son. Por tanto, las palabras más significativas del estudio, se hacen presentes.

Figura 6. Nube de Palabras



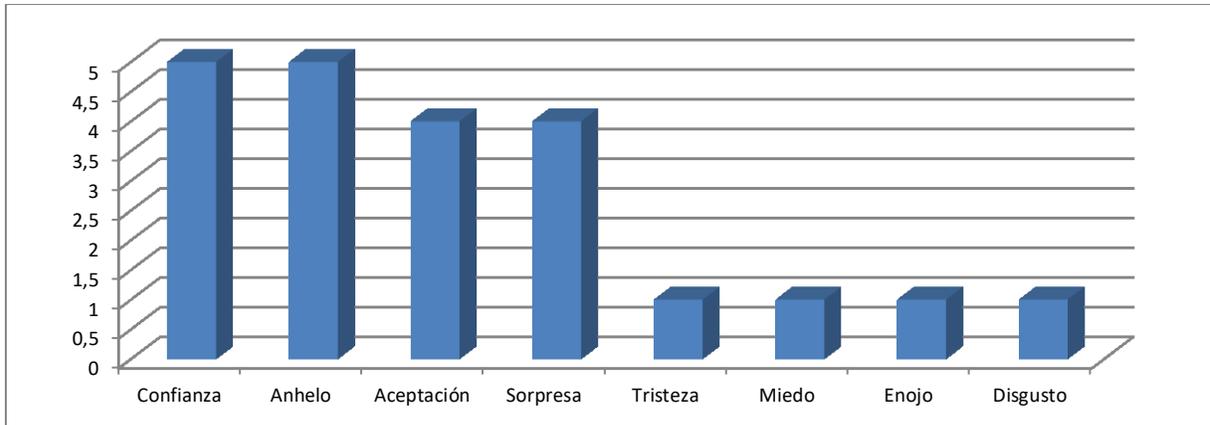
La densidad léxica, es un dato arrojado por el software especializado, que expresa la medida del número de palabras con contenido como proporción del número total de palabras —en el rango entre 0 y 100. Si un texto tiene mayor densidad léxica, es mayor en cantidad de contenido. El resultado para los tres grupos estudiados, fueron así: Las páginas web tuvieron una densidad de 72 puntos, los Facebook institucionales obtuvieron 70 y los Facebook de docentes y egresados llegó a 67. De acuerdo a los parámetros establecidos, los textos con baja densidad léxica son más fáciles de comprender, por tanto, el de mayor complejidad fue las páginas institucionales y las de menor fue los Facebook de docentes y egresados. El resultado expresa que la manera como se escribe en esas plataformas informales, son menos rigurosos y con menos variedad de palabras, lo que permite la comprensión mayor por parte de los lectores.

Figura 7. Densidad Léxica de cada espacio público pedagógico de intercambio



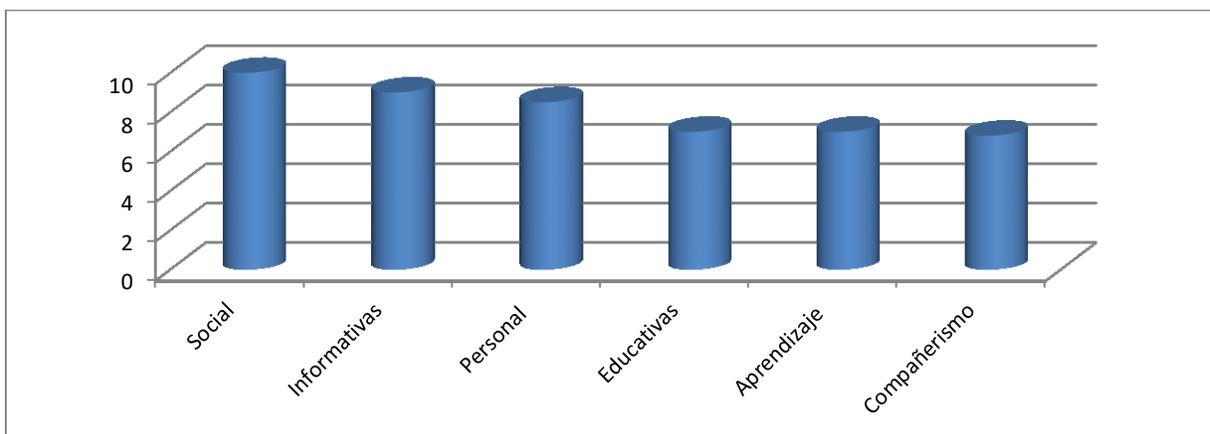
Otro aspecto interesante que ha arrojado el software, después de tomar todas las palabras y asociarlas a las emociones, es construir el léxico emocional de los textos. Esto implica captar el clima emocional en el contexto de los espacios públicos pedagógicos digitales de intercambio, cada palabra se puede vincular a una emoción. Lo que se encontró es que las emociones positivas tuvieron una relevancia mayor, confianza, anhelo, aceptación y sorpresa. Mientras que las emociones negativas: tristeza, miedo, enojo y disgusto, se presentaron en menor medida. Todo esto indica que el léxico usado por los usuarios de los espacios digitales analizados se expresan con palabras agradables, con términos amables y que no escriben allí con intenciones de expresar asuntos conflictivos o de mal tono.

Figura 8. Léxico emocional.



Por último, las colectividades analizadas, a través de las expresiones escritas en los espacios públicos pedagógicos digitales de intercambio y los datos arrojados por el software estadístico especializado, se ha establecido por medio del lenguaje, unas narrativas originadas en el diario uso de las plataformas estudiadas y que son condensadas por medio de este estudio. Las representaciones sociales con mayor relevancia fueron en su orden: social, informativa, personal, educativa, aprendizaje y compañerismo. Eso significa que los discursos mayormente expresados tuvieron un contenido social, de información y personal que tienen un enfoque no relacionado directamente con el contexto educativo. En cambio, los temas educativos y de aprendizaje, se mostraron secundarios, a pesar de que los sitios estudiados tienen un vínculo fuerte con las instituciones educativas. La realidad expresada aquí nos da a entender que en los espacios digitales prima el deseo por compartir y socializar, además de informar y ser informado, más que la búsqueda y relación con el deseo de aprender o compartir sobre temas de índole educativo.

Figura 9. Las representaciones sociales sobre desarrollo humano que se evidencian en los espacios públicos pedagógicos digitales son:



## Conclusiones

En las representaciones sobre desarrollo humano que se evidencian en los espacios publico pedagógicos digitales de las instituciones analizadas Juan Hurtado de Belen de Humbria y San Pablo de Pueblo Rico Risaralda, las narrativas digitales que se evidencian en estos escenarios son más de carácter informativo, de solidaridad, de corte social, colaborativo, personal, de aprendizaje y de compañerismos, siendo las más predominantes en el siguiente orden de preferencia.

En un primer lugar las representaciones sociales más usadas con un porcentaje del 10 % en una escala de valores de 0 a 10 puntos, el cual fue el máximo puntaje arrojado, en un segundo lugar las representaciones informativas con un porcentaje del 8,9% en una escala de valores de 0 a 10 puntos, en un tercer lugar las representaciones sociales personales con un puntajes de 8% en una escala de valores de 0 a 10 puntos, en un cuarto lugar aparecen las representaciones sociales educativas con un porcentaje de 6,8% en una escala de valores de 0 a 10 puntos, en un quinto lugar las representaciones sociales de aprendizaje con 6,6% de porcentaje en una en una escala de valores de 0 a 10 puntos y finalizando en el sexto lugar aparecen las representaciones sociales de compañerismo con un porcentaje de 6,3% en una escala de valores de 0 a 10 puntos.

Por otra parte se puede observar que las unidades discursivas y las temáticas lexicales que se evidencian en estos escenarios pedagógicos digitales son centradas también en aspectos motivacionales y de palabras que recuerdan su relación con las instituciones educativas las cuales se pueden describir de la siguiente manera:

En un primer lugar aparece la palabra léxico emocional de confianza con un porcentaje de 5 % en una escala de 0 a 5 puntos siendo esta la de mayor porcentaje, seguida de la palabra anhelo con un 4,5 % en una escala de 0 a 5 puntos, en un tercer lugar se encuentra la palabra aceptación con un porcentaje de 3,8% en una escala de 0 a 5 puntos, en el cuarto lugar se encuentra la palabra sorpresa con un porcentaje de 3,6% en una escala de 0 a 5 puntos, en un quinto lugar aparece la palabra tristeza con un porcentaje de 0,8% en una escala de 0 a 5 puntos posteriormente en un sexto lugar aparece la palabra miedo con un porcentaje de 0,7% en una escala de 0 a 5 puntos, en un séptimo lugar aparece la palabra enojo con un porcentaje de 0,6% en

una escala de 0 a 5 puntos, ya en un octavo y último puesto aparece la palabra disgusto con un 0,5 por ciento en una escala de 0 a 5 puntos, lo cual muestra un gran nivel de motivación y de deseos por seguir adelante en sus diferentes procesos y de ayuda entre los diversos actores intervinientes, las cual se entienden de manera muy positivas ya que las palabras que se relacionan con desmotivación no son relevantes por sus bajos porcentajes arrojados

## Bibliografía

- Aller, Mario. (2017). La narrativa digital y la escuela. [PDF]. Recuperado de <http://www.educacontic.es/blog/la-narrativa-digital-y-la-escuela>
- Ardila Rodríguez, Mireya. ¿Son las plataformas digitales un componente determinante de calidad de la formación en ambientes virtuales? [PDF]. Recuperado de <https://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/reds/article/view/810>
- Badillo Mendoza, Miguel Ezequiel. (2012). Propuesta de comunicación y educación ambiental a través del Facebook y el uso de narrativas digitales. [PDF]. Recuperado de <https://revistas.unilibre.edu.co/index.php/entramado/article/view/3419>
- Barbas Coslado, Ángel. (2012). Educomunicación: desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo Interconectado. [PDF]. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4184243>
- Barrios Tao, H., Parra Rozo, O., & Siciliani Barraza, J. M. (2015). Educación y ágora digital: retos y horizontes para la formación humanística. *Revista El Agora USB*, 15(1), 169-193. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-431639>
- Blázquez Entornado, Florentino. (2001). *Sociedad de la información y Educación*. [PDF]. Recuperado de <http://www.ub.edu/prometheus21/articulos/obsclberprome/blanquez.pdf>
- Burgos, Julián. (2016). Narrativas mediáticas participativas Una estrategia para el manejo del conflicto en ambientes educativos y reeducativos.
- Carrera Álvarez, P.; Limón Serrano, N.; Herrero Curiel, E.; Sainz de Baranda Andújar, C. (2013). Transmedialidad y ecosistema digital. *Historia y Comunicación Social*. Vol. 18 N° Especial Noviembre. Págs. 535-545.
- Congreso de la República de Colombia. (2013). Ley 1620 de 2013. [PDF]. Recuperado de <http://wsp.presidencia.gov.co/Normativa/Leyes/Documents/2013/LEY%201620%20DEL%2015%20DE%20MARZO%20DE%202013.pdf>
- Domínguez de la Ossa, E. (2013). La investigación narrativa en psicología: definición y funciones. [Página web]. Recuperado de <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/psicologia/article/view/4455/6951>
- Lana, José María. (2011). Desarrollo a escala humana e intervención social. [PDF]. Recuperado de [http://caritaspamplona.org/wp-content/uploads/2014/04/desarrollescalahumana\\_.pdf](http://caritaspamplona.org/wp-content/uploads/2014/04/desarrollescalahumana_.pdf)

- Ministerio de Educación Nacional. (2004). Una llave maestra Las TIC en el aula. [Página web]. Recuperado de <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87408.html>
- OCDE. (2016). Revisión de políticas nacionales de educación: La educación en Colombia. [PDF]. Recuperado de [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-356787\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-356787_recurso_1.pdf)
- Páez Valez, Julián. (2016). Estructura y contenido de la twittersfera política colombiana durante las elecciones legislativas de 2014. [PDF]. Recuperado de <http://revistas.ucp.edu.co/index.php/textosysentidos/article/view/238>
- Rodríguez Illera, José Luis. (2009). Los relatos digitales y su interés educativo. [PDF]. Recuperado de [file:///C:/Users/FLEX%20%2014%20CORI%205/Downloads/Dialnet-LosRelatosDigitalesYSuInteresEducativo-3047308%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/FLEX%20%2014%20CORI%205/Downloads/Dialnet-LosRelatosDigitalesYSuInteresEducativo-3047308%20(2).pdf)
- Rodríguez, Jaime Alejandro. (2004). El Relato Digital. [PDF]. Recuperado de <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/univhumanistica/article/view/9785>
- Sáez Vacas, Fernando. (2010). Más allá de Internet: la Red Universal Digital. [PDF]. Recuperado de [http://oa.upm.es/22403/1/Mas\\_\\_alla\\_de\\_internet.pdf](http://oa.upm.es/22403/1/Mas__alla_de_internet.pdf)
- Scolari, Carlos ,A. (2018). Alfabetismo Transmedia. En la Nueva Ecología de los medios. Libro blanco.
- Salinas, J. (2003). Comunidades Virtuales y Aprendizaje digital. EDUTEC'03, artículo presentado en el VI Congreso Internacional de Tecnología Educativa y NNNT aplicadas a la educación: Gestión de las TIC en los diferentes ámbitos educativos realizado en la Universidad Central de Venezuela del 24 al 27 de noviembre del 2003.
- UNICEF. (2015). Percepciones de niñas, niños y adolescentes sobre su bienestar: ¿Apostando por el futuro de El Salvador? [PDF]. Recuperado de <https://www.unicef.org/elsalvador/Bienestar-final-rev.pdf>
- Villegas, M. (1995). La construcción narrativa de la experiencia en psicoterapia. Revista de Psicoterapia. [PDF]. Recuperado de <https://www.herdereditorial.com/media/resources/public/0c/0ca7/0ca7a3d97233467cb27a84c13874b5a0.pdf>
- Viñals Blanco, Ana; Abad Galzacorta, Marina; Aguilar Gutiérrez, Eduardo. (2014). Jóvenes Conectados: Una Aproximación al Ocio Digital de los Jóvenes Españoles. [PDF]. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/39157668.pdf>