

Prácticas morales y normas de netiqueta en las interacciones virtuales de los estudiantes de educación secundaria

Juan Manuel Fernández Cárdenas

José Antonio Yáñez Figueroa

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey

Edgar Kyamill Muñoz Villarreal

Primaria Dora Garza Garza

Resumen

El objetivo de esta investigación es brindar un panorama fundamento de cómo se desarrollan las prácticas morales y se aplican las normas de netiqueta en las comunidades de alumnos de secundaria durante sus interacciones virtuales. La metodología es cualitativa con una perspectiva sociohistórica. Se utilizaron como instrumentos la encuesta, el cuestionario, el diario de campo y la entrevista grupal, mismos que se aplicaron a un grupo de 34 alumnos de educación secundaria en Apodaca, Nuevo León, México. Los resultados demuestran que estos alumnos consideran que la moral y el apego a la familia son ideales positivos que se pueden alcanzar, pero ejercen un comportamiento libre en las interacciones virtuales. Además, dejaron en claro que son seres emocionales que pretenden encontrar su identidad moral mediante la formación recibida en su hogar, aunque existe un choque emocional frente a su contexto social, mismo que distorsiona la percepción y la manera en que deben regir su comportamiento en la vida cotidiana.

Palabras clave

Comunidades virtuales de aprendizaje, desarrollo moral, educación moral, netiqueta.

Netiquette moral practices and norms in virtual interactions in secondary school students

Abstract

The objective of this research is to offer a panorama founded in how moral practices are developed and how norms of netiquette are applied in communities of secondary school students in their virtual interactions. The methodology is qualitative with a sociohistoric perspective. The instruments used were surveys, questionnaires, field diaries and group interview, which were implemented with a group of 34 secondary school students in Apodaca, Nuevo Leon, Mexico. The results demonstrated that these students considered that morality and closeness to one's family are positive ideals that can be achieved, but they exhibit free behavior in virtual interactions. Additionally, they made it clear that they are emotional beings who hope to find their moral identity through the education received in their homes, despite the existence of an emotional clash with their social context, which distorts their perception and the way they should behave in their daily lives.

Keywords

Virtual learning communities, moral development, moral education, netiquette.

Recibido: 17/04/2015

Aceptado: 01/10/2015

Introducción

En muy pocas décadas la Internet ha logrado atraer a una cantidad de usuarios que supera por mucho lo que hicieron la radio y la televisión en sus inicios (Buxarrais y Ovide, 2011). La cortesía representa un esfuerzo para todos los usuarios de la red, y la interacción debe fundarse en reglas o buenos modales, como el respeto, el lenguaje adecuado, las respuestas inmediatas, las formas adecuadas de interactuar y el uso ético de la información; igualmente, en las discusiones, correos corporativos y personales se deben considerar la cordialidad y el sentido común. Al respecto, García-Piña (2008) afirma que el uso inadecuado de la Internet por parte de los adolescentes representa riesgos, como el desapego a las normas de conducta durante sus interacciones, debido al crecimiento acelerado que ha tenido el acceso a las herramientas tecnológicas. Así, los valores y la moral comienzan a rezagarse por la vertiginosa manera de interactuar en la red. Además, los adolescentes poseen habilidades para manejar los instrumentos cuyo uso llega a ser adictivo, al grado en que este fenómeno se ha llamado “epidemia tecnológica”.

En México, los adolescentes entre 12 y 17 años de edad representan el 22% del total de usuarios de la Internet, de acuerdo con el estudio de la Asociación Mexicana de Internet (2013), y utilizan la tecnología para comunicarse y como herramienta de aprendizaje. Las prácticas morales y las normas de netiqueta son un dilema en los procesos sociales en la educación secundaria, la cual está basada en proyectos para fomentar competencias que son la finalidad del proceso de enseñanza. Las tecnologías para la información y la comunicación (TIC) permiten desarrollar habilidades digitales en la formación integral del alumno y lograr el perfil de egreso de educación básica del plan de estudios de la Secretaría de Educación Pública (2011). Este plan propone utilizar las redes para la enseñanza respetando siempre las normas de conducta virtual, así como los equipos y programas de manera responsable, sin olvidar la ética, la seguridad y la responsabilidad.

La presente investigación se desarrolló en una escuela secundaria pública del municipio de Apodaca, Nuevo León, México, en una zona de baja marginación, de acuerdo con datos del Instituto Nacional de Estadística Geografía e Informática (INEGI, 2010).

La escuela tiene seis laboratorios que cuentan con recursos tecnológicos para el uso de los estudiantes:

- ▶ Un laboratorio de medios con conectividad a la Internet
- ▶ Un laboratorio temático con Internet para trabajar la página *Habilidades Digitales para Todos* (HDT). Esta instalación cuenta con proyector, servidor y 15 computadoras portátiles para el uso de los alumnos.

- ▶ Una videoteca escolar con computadora, proyector y películas educativas, que sirve de apoyo.
- ▶ Tres laboratorios de medios con apoyo de pizarra digital y cañón, pero sin conexión a la Internet
- ▶ También cuenta con equipo Enciclopedia en seis aulas que cuentan con proyectores y computadoras.

Se diseñó una página web para mantener informada a la comunidad escolar –padres de familia, alumnos y maestros– donde se publican avisos y recomendaciones, así como datos sobre la estructura de la escuela y los proyectos del ciclo escolar.

El universo de la población está integrado por 34 estudiantes de segundo grado de secundaria; conforman un grupo heterogéneo de alumnos cuyo rango de edad oscila entre los 13 y 14 años; en cuanto al género, son 22 hombres y 12 mujeres.

Las interacciones virtuales entre adolescentes deben estar basadas en la cordialidad y el buen trato, sin embargo, la conducta en línea, de acuerdo con Etchevers (2006), se enfrenta a obstáculos, como el desapego a los valores. De esta situación surge el planteamiento del problema, mismo que se generó en forma de pregunta: ¿Cómo se desarrollan las prácticas morales y normas de netiqueta en las interacciones virtuales de los estudiantes de educación secundaria?

El plan de estudios de la SEP (2011) aporta recomendaciones para la apropiación de valores en la asignatura Formación cívica y ética, así como en programas como Habilidades Digitales para Todos (HDT), que fomenta el uso de la tecnología digital. No obstante, los procesos sociales han evolucionado y la interacción virtual se ha vuelto un tema complejo en la Internet. En este sentido, no se mencionan las normas de netiqueta, por lo que los docentes deben continuamente desarrollar competencias para contar con los elementos necesarios para afrontar la manera en que los alumnos se enfrentan a las prácticas morales y se conducen en los espacios virtuales.

Marco teórico

Comunidades de práctica

En la sociedad actual se requiere formar individuos con capacidad para resolver dilemas de valores. Por lo tanto, la manera de incorporar la moral en la escuela podría parecer un simple proceso de adaptación a las costumbres que conocemos, como lo afirma Dewey (1909), quien asevera que el desarrollo moral en la escuela permite la interacción del individuo con otros y busca que, por medio de las experiencias cotidianas, descubra lo que es considerado correcto para él y para su comunidad. De acuerdo

con Marcial (1996), el adolescente necesita pertenecer a grupos de pares en los que prevalece la amistad, ya que dichos jóvenes constituyen grupos en los cuales asumen roles que forman la identidad y los valores (Steinberg, 1999).

Comunidades virtuales

De acuerdo con Fernández-Cárdenas (2012), el uso de la computadora en la educación básica es cotidiano y tanto los docentes como los alumnos están en contacto con objetos o herramientas cuyas posibilidades de interacción se multiplican. Con el uso de las tecnologías se han creado espacios de interacción virtual estudiantil en los que se están dando situaciones morales que antes no existían. Estos espacios de interacción virtual complementan las relaciones personales. De hecho, para Etchevers (2006), el lenguaje que se emplea con las TIC implica una transmisión de sentimientos, ya que todo mensaje lleva consigo una emoción, además del significado propio.

Netiqueta

La necesidad de establecer normas de cortesía en línea existe desde que las comunicaciones virtuales y los envíos de correos electrónicos son parte de nuestra vida cotidiana, y el proceso educativo que incorpora las TIC no es la excepción.

Cordero (2013) define la netiqueta como las normas de comportamiento en las plataformas de la red, como el correo electrónico, las páginas de la Internet, la mensajería, las redes sociales y todo aquel espacio donde se lleva a cabo el intercambio de información. La necesidad de incorporar normas de comportamiento para las interacciones virtuales, como la netiqueta, es uno de los principales temas de debate sobre dichas interacciones y tiene su punto de partida en lo que se considera correcto en la realidad no virtual (Landa, 2007). Sin embargo, se ha logrado una universalidad de valores elementales, como el respeto.

La Internet es un privilegio para el usuario (Rinaldi, 1997), pero implica una responsabilidad, por lo que el incumplimiento de las normas de conducta y el manejo inadecuado de la información se consideran como abusos. Algunas de las reglas de netiqueta propuestas por Rinaldi (1997) son:

- ▶ No utilizar la red laboral o académica para uso personal.
- ▶ No usar mayúsculas en una charla, pues se interpreta como un grito.
- ▶ Evitar mensajes cadena, eso le quita tiempo a los usuarios y satura sus bandejas de entrada.

- ▶ Procurar la prudencia en opiniones y comentarios hacia otros.
- ▶ Cuidar el sarcasmo y el humor.
- ▶ Evitar el uso de acrónimos, como LOL (*Lot of laugh* = Mu-chá risa).

Gannon-Leary y Fontainha (2007) definen la netiqueta como un conjunto de normas de convivencia y de respeto en línea aceptadas culturalmente, aunque existen complicaciones para incorporarlas en el proceso del diálogo en línea. Por su parte, Cordero (2013) menciona que las normas de netiqueta incluyen aspectos como la manera correcta de dirigirse a los demás, la intencionalidad de los contenidos que se envían por correo, el uso de la Internet en el trabajo y brinda recomendaciones para la interactuar en las redes sociales.

Práctica moral

La educación, históricamente, ha sido factor para la formación de la moral de los seres humanos, en conjunto con la influencia de la familia y la sociedad. Desde la perspectiva de Piaget y Kohlberg (citados en Palomo, 1997), el desarrollo moral de los estudiantes desde edad temprana se debe dar en entornos sociales entre pares donde no existan tutorías explícitas y autoritarias de transmisión de normas de valor, lo que culmina en construcciones basadas en la socialización de la moralidad que conllevan a la autonomía.

Existen normas morales establecidas en la sociedad por tradición cultural que provienen de la costumbre, la autoridad del gobierno, las ideologías religiosas y el entorno familiar. Estas normas son acordes entre sí y forman estructuras de acción que se transmiten por generaciones formando los paradigmas sociales (Ríos y De Tejada, 2005). Durante las actividades de interacción virtual los estudiantes suelen participar en procesos en los que intervienen valores, exponen actitudes, tienden a adquirir un compromiso y a llevar a cabo acciones en pro del objetivo del grupo (Márquez, Goy, De Santiago y Glasserman, 2013).

Instrumentos mediadores

El diálogo que se lleva a cabo entre adolescentes se ha transformado al incorporar el uso de herramientas tecnológicas mediante las cuales se llevan a cabo interacciones virtuales en los procesos de comunicación. La utilidad de estas tecnologías no sólo es académica, pues se ha incorporado al modo de vida de los individuos (Wegerif, 2004). La intervención de instrumentos mediadores tecnológicos en el diseño de actividades para el

docente implica considerar la manera en que el alumno interacciona en los espacios virtuales manteniendo los valores y virtudes que se manifiestan en la interacción personal.

Diálogo

Las interacciones entre grupos de pares favorecen el desarrollo mediante el diálogo y a través de los instrumentos que intervienen en el razonamiento, ya que el lenguaje funge como la herramienta más importante de la psicología, pues posee características semióticas y comunicativas (Vygotsky, 1978; Tappan, 1997). El lenguaje forma parte de la identificación y la pertenencia a grupos sociales (Tusón, 2002), dado que la acción social se origina en la interacción comunicativa entre las personas cuando comparten un propósito y colaboran para lograrlo. Por su parte, el orden social es el resultado de acciones que se realizan cumpliendo un conjunto de normas y reglas que brinda estabilidad y permite llegar a acuerdos en una comunidad determinada (Habermas, 1989). La evolución del diálogo, de acuerdo con Koschmann (1999), se puede dar actualmente por medio de la comunicación y las interacciones virtuales. En cuanto a las interacciones del diálogo, Pariente Fragoso (2006) menciona que en la expresión se incorporan emociones que le dan significado al mensaje que se desea transmitir.

Revisión de la literatura

En su artículo “Múltiples culturas de Internet y Netiqueta”, Otani (2015) menciona que la necesidad de que haya parámetros de comportamiento y lineamientos sobre cómo proceder y actuar ante las experiencias virtuales existe desde el nacimiento de la Internet. Por consiguiente, la ética y la moral producen un efecto de suavidad durante el uso de las TIC como mediadoras, e incluso las acciones correctas fomentan la seguridad del usuario. Similarmente, Arribas e Islas (2009) mencionan que actualmente la Internet está presente en diversas plataformas, como la computadora, los videojuegos, las tabletas y teléfonos móviles, por lo que la accesibilidad de los jóvenes es real y el motivo por el que se usa la red es principalmente el ocio y la comunicación entre pares. Estos autores afirman que con la creación de plataformas sociales de comunicación basadas en la tecnología se originan nuevas maneras de convivir y que México es uno de los países con la mayor cantidad de usuarios adolescentes de estas plataformas en América latina (Arribas e Islas, 2009).

La Generación Net es el término que se le otorga a estos grupos de jóvenes cuya cotidianeidad está mediada por artefactos

de comunicación, mismos que conforman lo que se denomina *familias digitales*, pues se integran a grupos de personas que no conocen en la realidad, pero que forman parte de su entorno virtual (Tapscott, 2009). En “El impacto de las nuevas tecnologías en la educación en valores del siglo xxi”, Buxarrais y Ovide (2011) expresan que el entorno virtual se convirtió muy pronto en una realidad alterna donde la ausencia aparente de control produjo que los internautas comenzaran a actuar de manera distinta e incluso a romper barreras de comportamiento. La educación, para estos dos autores, también se ha transformado con el fenómeno de la Internet al aprovecharla como herramienta; no obstante, fue necesario adaptar los perfiles de formación de los nuevos ciudadanos para responder a las necesidades que se originaron con la integración de la tecnología a la vida cotidiana.

Los valores son el resultado de la interacción y las influencias en el individuo, y cuando se poseen en la adolescencia, se tiene la posibilidad de discernir y tomar decisiones basadas en el pensamiento crítico. El buen comportamiento en la vida cotidiana permite que la convivencia social sea parte elemental del modo en que interactuamos con los demás y, ahora, aunque los medios tecnológicos sean nuevos canales de diálogo, el sentido comunicativo es el mismo.

Kozík y Slivová (2014) destacan la importancia de establecer parámetros de conducta para que los individuos puedan convertirse en usuarios responsables de los medios de comunicación mediados por la tecnología. Para estos autores, los mensajes suelen ser causa de pérdida de tiempo e incluso de malentendidos entre personas que no acatan las normas de etiqueta en línea, conocida como netiqueta. Por su parte, Tedre, Kamppuri y Kommers (2006) afirman que la netiqueta siempre ha sido una necesidad global, a pesar de las diferencias que existen entre las culturas, debido a la diversidad de modos de concebir lo que consideramos correcto o adecuado. No es posible imaginar la realidad de las interacciones virtuales sin normas de comportamiento adecuadas que nos permitan navegar por entornos amigables en los cuales prevalezca el respeto. Para dichos autores existe la teoría de que en algún momento será necesario unificar los criterios de conducta en la red. De hecho, ya está ocurriendo al solventar diferencias y crear lazos de comunicación en aquello que llaman netiqueta mundial.

Como prevención para los usuarios de los medios digitales para socializar, García-Piña (2008) manifiesta que la privacidad de la información también es un elemento de gran importancia y que la libre exposición de datos aún no se considera como un riesgo real, con todo y que ya existen los llamados depredadores virtuales que están al acecho de los menores y utilizan perfiles falsos para poder acercarse a ellos.

Método

Con el objetivo de explorar la realidad de los participantes en los entornos de interacción virtual, se utilizó el paradigma sociohistórico propio de la metodología cualitativa, cuyo fin es explorar las conductas de los participantes en su actuar cotidiano y comprender la realidad que se manifiesta en experiencias sociales, según lo enuncian Berger y Luckman (1973), así como Valenzuela y Flores (2012). Tanto en el paradigma histórico como en nuestro estudio, la observación de las interacciones de los participantes se utiliza como instrumento de recolección de datos. En dicho paradigma, el papel del observador es formar parte de la relación sujeto/objeto para entender y explorar aspectos profundos del vínculo entre el alumno y la problemática que se propone estudiar y responder a la cuestión planteada.

Después de revisar la literatura y plantear el problema, se elaboraron la encuesta, la entrevista grupal, el cuestionario y la guía del diario de campo. Esto se hizo mediante una selección de conceptos o ítems para crear cuestiones que habrían de reflejar el sentir de los participantes ante la situación planteada. En ese sentido, los instrumentos fueron diseñados y adecuados a la población, según las características de los alumnos. El contenido de los instrumentos hace referencia directa al tema de investigación y los autores fungieron como herramienta de observación, de acuerdo con el enfoque cualitativo, como lo afirman Valenzuela y Flores (2012).

La investigación es de corte etnográfico y fue realizada mediante actividades de indagación y análisis de información, para entender la realidad de los alumnos. Los datos se recolectaron mediante un cuestionario de preguntas abiertas, un diario de campo y una entrevista grupal no estructurada, con el fin de dar respuesta a la pregunta generadora. Como ya fue dicho, los investigadores fueron la principal herramienta de recolección de datos mediante la observación en el entorno virtual.

Los estudiantes interactuaron construyendo conocimientos sobre el desarrollo moral y las normas de netiqueta, por lo que la manifestación de su sentir sobre el tema proporcionó valiosas reflexiones para dar respuesta a la cuestión planteada en la investigación. La perspectiva sociohistórica en la formación del carácter tiene como punto de referencia el diálogo, que se complementa con el contexto social y la experiencia personal de quien participa en él (Roschelle, 1992). Los alumnos de secundaria constituyen comunidades de práctica entre pares que forman parte de su desarrollo moral. La observación de cómo se relacionan los individuos es la manera más efectiva de conocer su realidad (Cascante, 2013). Similarmente, en la interacción virtual, los estudiantes del nivel secundario exploran la formación en valores y el apego a normas de conducta. Esto conformó un espacio idóneo para

realizar un estudio, ya que el plantel y su modalidad de trabajo basado en el uso cotidiano de TIC permitieron llevar a cabo la investigación.

En el presente estudio se utilizaron espacios de interacción en línea en una página de Facebook y en una página web en las que se presentó información sobre el desarrollo moral en los medios virtuales y el uso de las normas de netiqueta.

Fases del proceso de recolección de datos

El proceso de recolección de datos se llevó a cabo del 2 de diciembre de 2013 al 3 de febrero de 2014, y se realizó en cinco fases.

Cuadro 1. Fases del proceso de recolección de datos.

Fase	Fecha	Actividad
1	2 de diciembre de 2013	Aviso de la página. Ese día se proporcionó a los alumnos la página de Facebook y la página web, para que participaran en la interacción virtual sobre el desarrollo moral y las normas de netiqueta en línea.
2	9 de diciembre de 2013	Encuesta. Se visitó al grupo para aplicar la encuesta. Se aplicó a 32 alumnos, que brindaron información valiosa. Sin embargo, no se obtuvo respuesta en la página, por lo que se les invitó a que lo hicieran, y que siguieran colaborando en el sitio de Facebook.
3	7 de enero de 2014	Seguimiento de la visita a la página. Los alumnos participaron durante las semanas en que se desarrolló la investigación y se acudió al grupo para revisar algunos comentarios y proponer a los demás su aportación.
4	27 de enero de 2014	Cuestionario. Se visitó al grupo y se aplicó el cuestionario, que permitió explorar los dominios y percibir su sentir acerca de cada uno de ellos.
5	3 de febrero de 2014	Entrevista. La entrevista grupal se llevó a cabo al final, para conocer sus últimas impresiones sobre el haber compartido sus experiencias de interacción virtual y de apego a las normas de netiqueta. Esta actividad permitió establecer una retroalimentación y cerrar el proceso de investigación.

Resultados

Para analizar los resultados, se transcribió la información obtenida con los instrumentos para definir las categorías de acuerdo con la tendencia de los participantes a utilizar conceptos o palabras clave en sus participaciones. Se utilizó la herramienta Wordle, que tiene la función de elaborar un mapa con los términos más utilizados en un bloque de información textual. Los resultados fueron los siguientes.

Figura 1. Mapa de los conceptos obtenidos en el cuestionario.



Las expresiones de los participantes dejaron plasmados términos relevantes que permitieron identificar los que son comunes en su realidad. Dichos términos se usaron para obtener elementos precisos de su identidad.

En el mapa se observan palabras relevantes, como *familia* y *casa*, lo cual hace referencia al vínculo que existe entre ellos y el hogar en su formación y desarrollo personales. Las herramientas de interacción también se definen en el mapa con términos como *celular* y *computadora*, lo cual permite identificar que el acceso a la tecnología, para ellos, es algo cotidiano.

Las palabras *amigos* y *valores* aparecieron con mucha frecuencia, ya que los alumnos consideran su grupo de pares como un factor importante, al igual que el deseo de que los valores formen parte de su realidad.

Práctica moral

Para los adolescentes, la familia es un elemento de referencia cuando hablan de identidad y de los valores morales. En el cuestionario afirmaron que los valores se enseñan principalmente en casa. La importancia de la familia como reguladora de la moral se manifiesta poco en la red, pues en la entrevista afirmaron que suelen dejar fuera a sus padres de las redes sociales donde interactúan entre pares y que, si están incluidos, lo hacen con restricciones de contenido.

La práctica moral de los adolescentes durante las interacciones mediadas por la tecnología es un proceso que crece en la población donde se llevó a cabo la presente investigación, pues el 100% de los alumnos tiene acceso a la Internet en alguno de los dispositivos diseñados para ese propósito. Además, crece la portabilidad del acceso a la red por medio de celulares, que representan prácticamente la misma proporción del equipo de cómputo y *laptops*.

Comunidades de práctica

Los estudiantes de educación secundaria forman comunidades de práctica que surgen de la interacción entre pares y establecen parámetros de conducta y formación de la identidad. En las contribuciones expuestas en la página de Facebook, los alumnos consideran que la moral y los valores, como el respeto, son ideales positivos alcanzables y con los cuales podríamos tener un mejor entorno social. Sin embargo, la realidad que experimentan en su vida cotidiana parece ser ajena al respeto entre pares, pues para ellos no existe una consecuencia o una sanción definida al respecto. Una solución a esto podría ser la propuesta de Mondragón (2013) de integrar un comité de resolución de conflictos en el ámbito de la escuela y otro, de nivel institucional, para afrontar la problemática.

En el medio educativo, las comunidades de práctica presentan oportunidades únicas para fomentar el diálogo, por ser espacios de contacto entre alumnos y maestros donde se propician la apropiación y la internalización de ideas particulares que sólo son posibles en el entorno del salón de clase (Koschmann, 1999).

Respecto a las interacciones virtuales que se practican en las comunidades investigadas, en el cuestionario los estudiantes mencionaron que se sienten identificados con la incorporación de la herramienta tecnológica y que su uso es, esencialmente, para la amistad y el compañerismo; como lo expresa una alumna: "Amigable, atrevida y feliz".

Netiqueta

El 100% de los alumnos en la encuesta inicial no conocían las normas de netiqueta, y en la entrevista mencionaron que, después de ver los videos sobre el tema, aceptan que las usan poco o que no les dan importancia.

En el cuestionario se identificó un factor importante referente a la diferencia de comportamiento en la red y en la vida real, ya que la libertad en las interacciones virtuales es una constante, según los alumnos, de modo que llegan a sentir que en el mundo virtual todo lo pueden decir y hacer; lo cual se contrapone con la realidad, donde deben acatar normas y sanciones. Al respecto, un alumno expresó: "El *face* me gusta porque me siento libre, a cambio en mi comunidad no".

En la entrevista, los alumnos manifestaron que realizan interacciones en entornos virtuales de manera cotidiana y con ciertas reglas establecidas enfocadas en el respeto, aunque son fácilmente quebrantables. Un alumno comentó que en la interacción en la red "No hay consecuencias". Similarmente, un comentario sobre netiqueta escrito en la página web fue: "Se refiere a ciertas reglas

o pasos que podemos seguir para etiquetar, publicar o compartir cosas que no dañen a los demás de cierta manera, cuidando la sana convivencia con todos”.

Conclusiones

Los hallazgos y las directrices de los datos sugieren una explicación de cómo se desarrollan la moral y las normas de convivencia en línea, la cual va más allá de la afirmación de que no existen valores en la red.

El sentir de los participantes adolescentes deja en claro que son seres emocionales que pretenden encontrar su identidad con un instinto propiamente moral y que tienden a buscar refugio en sus seres queridos y en sus compañeros. Como lo manifestaron en el cuestionario, la familia es un elemento de referencia al hablar de identidad y de valores morales. Además, afirman que los valores son enseñados principalmente en casa. Destaca la importancia de la familia como regulador de la moral, pero al enfrentar la realidad, el contexto hace difusas la percepción y la manera en que deben regir su comportamiento.

La disposición emocional del alumno adolescente de educación secundaria identificada en este estudio parece ser adecuada, pues en la encuesta y en el cuestionario los participantes afirmaron creer en la moral y en los valores, porque así lo juzgan en su interior. También expresaron tener un importante apego hacia la familia como pilar de su formación. Sin embargo, se dejan llevar por la corriente externa, por la influencia que rige las interacciones entre pares y por el contexto que les da una identidad difusa. El entorno del hogar y de la escuela, para Heredia (2013), es parte fundamental de la formación de las capacidades sociales de los estudiantes para la adquisición de valores y normas de comportamiento.

La familia fue uno de los conceptos más expresados por los alumnos, de acuerdo con los datos obtenidos sobre el sentido de pertenencia. Según Kohlberg (1975), el adolescente entre 13 y 14 años de edad se encuentra en la etapa en la que aumenta la influencia de las relaciones entre pares y disminuyen las normas adquiridas en casa. Pero, en este caso, los alumnos mantienen la necesidad de pertenencia familiar sobre la del grupo de pares, lo cual representa un apego al entorno del hogar que influye en las interacciones que llevan a cabo en los entornos virtuales.

La responsabilidad de la familia en el uso adecuado de las herramientas virtuales y en el apego a la moral es un factor relevante, ya que, de acuerdo con Mondragón (2013), el entorno del hogar y sus hábitos de uso de la tecnología influyen en el estudiante y sus acciones. Al respecto, en la entrevista grupal dijo un alumno: “Porque son el ejemplo a seguir y me gusta cómo

me aconsejan". El concepto de identidad es uno de los principales elementos que se presenta en las interacciones virtuales; es la oportunidad de crear una interpretación ideal de sí mismos, y coincide con la creación de una versión alterna y mejorada del yo y el término *identidad difusa* mencionado por Woolfolk (1999), pues sucede en el momento en que los adolescentes no tienen clara la definición de sí mismos y se encuentran buscando sus objetivos y metas.

Los resultados obtenidos en la investigación son valiosos, pues más allá de encontrar la razón de un problema, las aportaciones y el análisis profundo de las mismas brindaron una pauta hacia una solución. El compromiso moral y ético del investigador debe ser la base para establecer formas y caminos para compartir esta realidad al interior de la comunidad y formar un nuevo proyecto de mejora que ejerza un impacto en la comunidad.

La formación moral del adolescente sigue siendo fuertemente influenciada por la familia –como lo expresaron los alumnos–, aunque la relación entre pares forma vínculos importantes para el desarrollo de su identidad; el entorno familiar es uno de los pilares que le brindan confianza y seguridad.

Referencias

- Asociación Mexicana de Internet (2013). *Estudio sobre los hábitos de los usuarios de Internet en México 2013*. Recuperado el 20 de octubre de 2013, de: <https://www.amipci.org.mx/>
- Arribas, A., e Islas, O. (2009). Niños y jóvenes mexicanos ante Internet. *Razón y Palabra*, 14(67), 1-7.
- Berger, P. L., y Luckmann, T. (1973). La construcción social de la realidad. *Papers: revisita de sociología*, 1(1), 181-183.
- Buxarrais, M., y Ovide, E. (2011) El impacto de las nuevas tecnologías en la educación en valores del siglo XXI. *Sinéctica*, 37(julio-diciembre). Recuperado el 18 de agosto de 2014, de: http://sinectica.iteso.mx/?sección=artículo&lang=es&id=520_el_impacto_de_las_nuevas_tecnologías_en_la_educación_en_valores_del_siglo_xxi
- Cascante, F. (2013). Tierno Galván, Bajtín y el pensamiento dialógico. *Revista Comunicación*, 12(1), 136-157.
- Cordero, D. de la O. (2013). Las normas de etiqueta en los medios electrónicos. *Investiga TEC*, 12(12), 19-21.
- Dewey, J. (1909). *Moral Principles in Education*. Cambridge, MA: Houghton Mifflin Co. Recuperado el 26 de agosto de 2014 de <http://www.skepticthinker.com/files/Dewey-Moral-Principles-in-Education.pdf>
- Etchevers Goijberg, N. (2006). Los nuevos códigos de la comunicación emocional utilizados en Internet. *Teoría de la Educación*, 7(2). Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201017296006>
- Fernández Cárdenas, J. M. (2012). Apropiación y dominio de valores y virtudes en comunidades de práctica mediadas por tecnología digital. [Proyectos para el plan de estudios 2008. Investiga EGE 2013]. México: Instituto Tecnológico de Monterrey.

- Consultado el 15 de septiembre de 2013, en: http://www.tecvirtual.mx/portal/promocion/qs/eventos_ege/instrucciones/temas_mte_2008.htm
- Pariente Fragoso, J. L. (2006). Los valores y las TICs en las instituciones educativas. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 28(julio), 63-76.
- Gannon-Leary, P., y Fontainha, E. (2007). Communities of practice and virtual learning communities: Benefits, barriers and success factors. *Elearning papers*. Recuperado el 26 de agosto de 2014 de: <http://nrl.northumbria.ac.uk/2147/>
- García-Piña, C. A. (2008). Riesgos del uso de internet por niños y adolescentes. Estrategias de seguridad. *Acta Pediátrica de México*, 29(5), 273-279.
- Habermas, J. (1989). Observaciones sobre el concepto de acción comunicativa (M. Jiménez Redondo, Trad.). En *Teoría de la acción comunicativa: complementos y estudios previos* (pp. 433-508). Madrid, ES: Editorial Cátedra. Disponible en: <http://padron.entretemas.com/cursos/AdelD/unidad2/habermas4.rtf>
- Heredia, Y. (2013). Los dilemas morales como estrategia de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo moral en los alumnos de preescolar. *Revista de Investigación Educativa de la Escuela de Graduados en Educación*, 4(7), 61-69. Recuperado de: <http://catedra.ruv.itesm.mx/handle/987654321/792>
- Instituto Nacional de Estadística Geografía e Informática (2010). Principales resultados del Censo de Población y Vivienda 2010 Nuevo León. México: INEGI. Recuperado el 21 de octubre de 2013, de: http://www.inegi.org.mx/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/censos/poblacion/2010/princi_result/nl/19_principales_resultados_cpv2010.pdf
- Kohlberg, L. (1975). The cognitive-developmental approach to moral education. *Phi Delta Kappan*, 2(1), 670-677.
- Koschmann, T. (1999). Toward a dialogic theory of learning: Bakhtin's contribution to understanding learning in settings of collaboration. En *Proceedings of the 1999 conference on computer support for collaborative learning*. Artículo 38. Recuperado de: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1150240.1150278>
- Kozík, T., y Slivová, J. (2014). Netiquette in Electronic Communication. *International Journal of Engineering Pedagogy*, 4(3), 67-70.
- Landa, J. (2007). Netiqueta, cortesía, estrategia y sabiduría. *Zaguan: Repositorio Institucional de Documentos*. Zaragoza, ES: Universidad de Zaragoza. Recuperado el 26 de agosto de 2014, de: http://www.researchgate.net/publication/33419867_netiqueta_cortesia_estrategia_y_sabidura/file/79e41503b4bc0068b0.pdf
- Marcial, R. (1996). Juventud y grupos de pares. En *Desde la esquina se domina: Grupos juveniles: Identidad cultural y entorno urbano en la sociedad moderna* (pp. 39-62). Zapopan, MX: El Colegio de Jalisco.
- Márquez, J. R., Goy, J. E. J., De Santiago, E. N., y Glasserman, L. D. (2013). Las redes virtuales de colaboración como una práctica educativa innovadora y eficiente. *Revista de Investigación Educativa de la Escuela de Graduados en Educación*, 3(6), 24-29. Disponible en: http://www.ruv.itesm.mx/convenio/catedra/recursos/material/cn_29.pdf
- Mondragón, R. (2013). Prácticas de ciberbullying entre estudiantes del grado 10 de educación media en Bogotá, Colombia. *Revista de Investigación Educativa de la Escuela de Graduados en Educación*, 3(6), 16-23.
- Otani, T. (2015). Múltiples culturas de Internet y Netiqueta. *Gestión de la información*, 58(4), 309-312. Recuperado el 10 de octubre de 2015, de: https://www.jstage.jst.go.jp/article/johokanri/58/4/58_309/_html/-char/ja/
- Palomo, A. M. P. (1989). Laurence Kohlberg: teoría y práctica del desarrollo moral en la escuela. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 4, 79-90.

- Rinaldi, A. H. (1997). *La red guías de usuario y netiqueta*. Recuperado el 26 de agosto de 2014, de: <http://serdis.dis.ulpgc.es/~itop-ib/Practicas/netiqueta.pdf>
- Ríos, P., y De Tejada, M. (2005). El desarrollo moral: una perspectiva sociocultural. *Informe de Investigaciones Educativas*, 19(1), 61-83.
- Roschelle, J. (1992). Learning by collaborating: Convergent conceptual change. *The journal of the learning sciences*, 2(3), 235-276.
- Tedre, M., Kamppuri, M., y Kommers, P. (2006). An approach to global netiquette research. *IADIS International Conference on Web Based Communities*. Recuperado el 10 de octubre de 2015, de: <http://www.cs.joensuu.fi/pages/int/pub/tedre06.pdf>
- Secretaría de Educación Pública. (2011). *Plan de estudios 2011 Educación Básica*. Recuperado el 26 de agosto de 2014, de: <http://basica.sep.gob.mx/reformaintegral/sitio/pdf/primaria/plan/PlanEstudios.pdf>
- Steinberg, L. (1999). La autonomía. En *Adolescence*. Nueva York, NY: McGraw-Hill College.
- Tappan, M. (1997). Language, Culture, and Moral Development: A Vygotskian Perspective. *Developmental Review*, 17(1), 78-100. doi:10.1006/drev.1996.0422
- Tapscott, D. (2009). *La era digital: cómo la generación net está transformando al mundo*. México: McGraw Hill Interamericana.
- Tusón, A. (2002). El análisis de la conversación: entre la estructura y el sentido. *Socio-linguistic Studies*, 3(1), 133-153.
- Valenzuela, J. R., y Flores, M. (2012). *Fundamentos de investigación educativa* (vol. 1). México: Editorial Digital del Instituto Tecnológico de Monterrey.
- Vygotsky, L. (1978). Interaction between learning and development. *Readings on the development of children*, 23(3), 34-41.
- Wegerif, R. (2004). The role of educational software as a support for teaching and learning conversations. *Computers & Education*, 43(1-2), 179-191.
- Woolfolk, A. E. (1999). La obra de Erikson. En *Psicología educativa* (M. E. Ortiz Salinas Trad.). México: Prentice Hall.